Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 02.10.2026 20:30:31
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Пояснительная записка

Методические рекомендации по выполнению практических работ предназначены в качестве методического пособия при проведении практических работ по дисциплине МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора для специальности **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** углубленной подготовки.

Практические работы являются неотъемлемым этапом изучения учебной дисциплины (междисциплинарного комплекса) **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** (МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора) проводятся после изучения теоретического материала по соответствующим темам рабочей программы. Выполнение обучающимися практических работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание практических работ включает в себя следующие элементы: тема, цель выполнения работы, методические указания по выполнению работы, материальное оснащение, учебная и специальная литература, порядок выполнения работы, форма отчета, выводы, контрольные вопросы. Отчет о выполненной работе представляется студентом преподавателю для проверки, в том числе с защитой результатов, и оценивания. Отчет может быть представлен как в электронном, так и письменном или печатном виде.

Целью практических работ является формирование, закрепление, развития практических навыков и компетенций на основе полученных теоретических знаний в части освоения дисциплины (междисциплинарного комплекса) **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** (МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора)

В результате выполнения практических работ, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:− проведения сбора референсов и подготовительного материала;

− использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;

− разработки концепции анимационного проекта;

− воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;

− разработки персонажей;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

− создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;

уметь: − создавать киносценарий;

− создавать режиссерскую разработку;

− конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

− разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

− применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

− анимировать графические объекты и персонажи;

− применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

− применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;

знать:− компьютерные анимационные программы;

− базовые правила монтажа;

− средства обработки изображения с использованием современных программных средств;

− об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;

− принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;

− комбинации разнородных средств:

− рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;

− программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Перечень практических работ
(1 курс 1 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**«12 принципов анимации».**	Покадровая анимация персонажа с применением принципа.

(1 курс 2 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Персонаж анимационного фильма**	Визуальный поиск стиля (общий) (поиск референсов, ключевые скетчи персонажей и локаций, общая стилистика).
2.		Анализ и эксперимент со стилями (сравнение 2-3 разных стилевых подходов для проекта через скетчи ключевых элементов, оценка их соответствия истории)..
3.		Разработка главного персонажа (форма, силуэт, характерные детали в выбранном стиле)
4.		Цветовая палитра персонажа (палитра цветов + обоснование их значения).
5.		Эмоции персонажа (3-4 состояния через выражение лица и микрожесты).
6.		Позы и действия персонажа. (динамичные и статичные позы, передача действия/характера)
7.		Поиск ключевых локаций (концепт-арты мест, фокус на атмосфере и настроении истории).
8.		Персонаж в локации (интеграция персонажа в среду: масштаб, взаимодействие, настроение).
9.		Взаимодействие с предметом (персонаж использует/реагирует на значимый объект, рассказ действием).
10.		Черновая раскадровка истории.
11.		Ключевые кадры в цвете/свете (цветовое решение для 2-3 важных кадров раскадровки).

12.		Колорскрипт (Color Script) истории (цветовая и световая эволюция всей выбранной сцены или короткой истории через серию упрощенных кадров, фокус на настроении, ритме, драматургии цвета и света).
13.		Ключевой кадр истории (финальный, детализированный арт одного самого важного момента в цвете и свете, как кульминация колорскрипта и визуального исследования).
14.	**Постановка анимационного фильма. Аниматик**	Анализ референсов: режиссура и монтаж.
15.		Создание таймлайна и ритм-карты сцены в монтажной программе. (Adobe Primer Pro)
16.		Импорт и организация статичной раскадровки в монтажной программе
17.		Базовый монтаж и тайминг: ритм внутри сцены.
18.		Создания чернового аниматика без звука.
19.		Принцип монтирования кадров разных крупностей
20.		Работа с камерой: анимация движения/панорамы в аниматике.
21.		Применение линий взаимодействия двух и более объектов кадре при монтаже.
22.		Подбор звуков и создание озвучки для аниматика.
23.		Углубленный монтаж: ритм, крупность, эмоциональные акценты.
24.		Создание финального аниматика с титрами.

(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы

1.	**Производство и интеграция финального звукового сопровождения.**	Поиск музыки, разработка шумового оформления и запись чистовой озвучки для фильма.
2.	**Производство промо-материалов: концепт-арт, постер тизер**	Создание тизера и постера для фильма.
3.	**Цвет и свет в анимации. Композинг и цветокоррекция.**	Работа в Adobe After Effects.

(2 курс 4 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Финальный монтаж: драматургия, ритм и сборка.**	Разработка фильма.
2.	**Завершение анимационного фильма. Работа с титрами.**	Завершение анимационного фильма, работа с правками.

(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Сюжет и мизансцена в режиссерской разработке.**	Создание актерских работ по картинам (шедевры мировой живописи). Создание режиссерских раскадровок событий до и после обозначенной мизансцены.
2.	**Композиция кадра в режиссерской раскадровке**	Создание актерских работ по картинам (шедевры мировой живописи). Создание режиссерских раскадровок до и после обозначенной мизансцены
3.	**Режиссерская раскадровка на основе литературного материала.**	Создание сольных актерских основе фрагментов литературных произведений. Создание режиссерских раскадровок на основе актерских работ
4.	**Раскадровка на основе драматургического материала.**	Создание сольных актерских основе фрагментов драматургических произведений. Создание раскадровок на основе актерских работ.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Разработка сюжета.**	Создание предлагаемых обстоятельств персонажей. Наброски персонажей, исходя из предыдущих наработок.
2.	**Персонаж и его сверхзадача.**	Создание персонажей, исходя из их характеристик и драматургического анализа выбранного сюжета.
3.	**Проработка локаций, мизансцен и реквизита.**	Проработка мизансцен и реквизита в локациях дипломного мультфильма.
4.	**Раскадровка для режиссерской разработки.**	Работа над ракурсами и планами в раскадровке для режиссерской разработки.
5.	**Звуковое оформление в режиссерской разработке.**	Проработка звукового оформления мультфильма.

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Линейка персонажей**	Создание персонажей с уникальными цветовыми палитрами.
2.		Визуализация характера через дизайн одежды и пропорции персонажей разных типажей.
3.		Разработка линейки героев с использованием ярких силуэтов.
4.	**Раскадровка сюжета**	Разработка раскадровки к дипломному фильму.
5.		Продолжение работы над раскадровкой к дипломному фильму.
6.		Внесение правок к раскадровке к дипломному фильму.

7.	**Колор-скрипт раскадровки**	Начало работы над колор-скриптом на основе раскадровки.
8.		Внесение правок к работе.
9.	**Походка персонажа.**	Создание цикла походки главного персонажа.
10.		Работа над позингом первого персонажа.
11.		Внесение правок в позинги персонажей.
12.	**Бэкграунды.**	Начало работы над бэкграундами. Эскизы.
13.		Внесение правок в фоны. Покрас.
14.	**Аниматик**	Начало работы над созданием аниматика.
15.		Продолжение работы над созданием аниматика.
16.		Продолжение работы над созданием аниматика.
17.	просмотр работ	Подготовка к просмотру.

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Создание анимационной сцены из дипломного фильма с нуля до конца.**	Рисовка основных компоновок из сцены.
2.		Выполнение правок .
3.		Продолжение работы над сценой.
4.		Подготовка к просмотру
5.		

1 курс 1 семестр

Практическая работа № 1 «Покадровая анимация персонажа с применением 12 принципов анимации»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить на практике фундаментальные 12 принципов анимации через создание короткого, но завершенного анимационного цикла (например, походки) или простого действия персонажа.

· Задачи:

· Изучить и понять суть каждого из 12 принципов анимации.

· Разработать и выполнить раскадровку и аниматик для выбранного действия.

· Создать покадровую анимацию, сознательно применяя не менее 5-7 ключевых принципов (например, сжатие и растяжение, упреждение, тайминг, через движение и дуговые траектории).

· Провести чистку линий и финальную отрисовку анимации, добившись плавности и выразительности движения.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Подготовка и планирование.

· Выбор действия: Определите простое, циклическое действие (например, шаг, прыжок, поднятие предмета).

· Раскадровка: Нарисуйте ключевые позы действия, определяющие его начало, кульминацию и конец.

· Аниматик: Создайте черновой, схематичный аниматик из ключевых кадров (5-7 кадров), чтобы проверить тайминг и композицию.

2. Этап 2: Создание ключевых кадров (Keys).

· Нарисуйте самые важные, экстремальные позы персонажа, которые полностью определяют действие. Это основа анимации.

3. Этап 3: Проработка промежуточных кадров (Inbetweens).

· Сначала добавьте крайние фазы (Breakdowns/Extremes): Нарисуйте кадры между ключевыми, которые показывают основную траекторию и форму движения.

· Затем заполните промежуточные кадры: Плавно "разберите" движение, добавляя кадры между ключами и крайними фазами. На этом этапе сознательно применяйте принципы:

· Сжатие и растяжение (Squash and Stretch): Придавайте объекту гибкость.

· Дуговая траектория (Arcs): Естественное движение по дуге.

· Тайминг (Timing): Количество кадров определяет скорость.

· Через движение (Follow Through) и Завершение действия (Overlapping Action): Движение второстепенных элементов (волосы, одежда) с запозданием.

· Упреждение (Anticipation): Подготовка к основному действию.

· Выразительность (Appeal): Делайте позу четкой и читаемой.

4. Этап 4: Чистовая отрисовка и проверка.

· Проведите чистку линий, убедившись, что все кадры выдержаны в едином стиле и контур плавный.

· Прокрутите анимацию в режиме реального времени, чтобы проверить плавность. Внесите корректировки, добавляя или убирая кадры там, где это необходимо.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой папку с файлами и пояснительной запиской:

1. Финальный видеофайл: Цикл анимации (GIF или видео-ролик) в хорошем качестве, демонстрирующий готовую работу.

2. Подборка рабочих материалов:

· Скан/фото раскадровки и аниматика.

· Лист с ключевыми кадрами (Keys).

· Лист, демонстрирующий процесс создания промежуточных кадров (например, ключ -> крайняя фаза -> промежуточный).

3. Пояснительная записка (кратко):

· Описание действия.

1 курс 2 семестр

Практическая работа №15 Визуальный поиск стиля (общий) (поиск референсов, ключевые скетчи персонажей и локаций, общая стилистика).

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в поиске стилистики, умение работать с заданным стилем, создании персонажей и локаций обьединенных общей стилистикой.

Задачи: разработать визуальную стилистику проекта, создать эскизы персонажей , локаций и собрать итоговую линейку персонажей согласно подобранным референсам , соблюдая общую стилистику.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

подбор референсов;
эскизы персонажей и локаций;
чистовая отрисовка

Изображение компонуют , но с соблюдением правила поля. Рисунок выполняют от руки. При работе с референсами нельзя копировать источник. На линейке, персонажи должны стоять на горизонтальной линии, всей стопой, соотноситься размером друг к другу. Локации должны поддерживать и быть в одном стиле с персонажами. Персонажи не должны теряться на фоне локаций.

5. Форма отчета:

Чистовые линейки персонажей на формате А3, чистовые локации на формате А4.

Практическая работа №16 Анализ и эксперимент со стилями.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить метод сравнительного визуального анализа для обоснованного выбора стилевого решения, которое наилучшим образом раскрывает концепцию и историю проекта.

Задачи:

Разработать концепцию проекта, выделив ключевые элементы истории, настроения и персонажей. Выполнить серию быстрых скетчей ключевых элементов проекта в 2-3 разных стилях. Провести сравнительный анализ вариантов по заданным критериям (соответствие истории, атмосфера, характер и т.д.). Сформулировать обоснованный вывод о выборе финального стиля или их синтезе.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1 Этап 1.

Придумать и расписать основную идею, настроение, ключевых персонажей и сеттинг вашего проекта.

· Определитть 2-3 контрастных стилевых направления для эксперимента (например: реализм vs. стилизация, минимализм vs. детализация).

2. Этап 2: Создание стилевых скетчей.

· Для каждого из выбранных стилей выполнить на отдельном листе серию быстрых скетчей:

· Персонаж: 1-2 позы, выражение лица.

· Локация: ключевая сцена или окружение.

· Объект: важный для истории предмет или символ.

3. Этап 3: Формулировка вывода.

· На основе анализа сделайте заключение: какой стиль выбран как основной и почему. Аргументируйте свой выбор, ссылаясь на проведенный анализ. Отметьте возможные гибридные решения.

5. Форма отчета:

Концепт-арт персонажа.

Практическая работа №17 Разработка главного персонажа: силуэт, форма, характерные детали

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Создать узнаваемого и визуально выразительного главного персонажа для конкретного проекта, используя инструменты силуэта, формы и характерных деталей в рамках выбранного стиля.

Задачи:

· Закрепить теоретические знания о роли силуэта, формы и акцентных деталей в создании визуального образа.

· Разработать вариации базовой формы и силуэта персонажа, обеспечивающие его мгновенную читаемость.

· Интегрировать в дизайн характерные детали, раскрывающие историю, характер и роль персонажа.

· Выполнить итоговый рисунок персонажа в выбранном стиле, демонстрирующий единство всех пройденных этапов.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1:
· Описание персонажа: Кратко описать персонажа (1-2 абзаца): его историю, характер, цели, сильные и слабые стороны.
· Выбор стиля: Четко определить, в каком стиле будет вестись работа . Собрать референсы.
2. Этап 2: Силуэтные заливки .
· Создать 10-15 небольших (3-5 см в высоту) и быстрых черных заливок, представляющих собой силуэты вашего персонажа.
· Цель: Экспериментировать с пропорциями (длинные/короткие, худые/толстые) и общей формой. Силуэт должен быть читаемым и уникальным даже без внутренних деталей.
3. Этап 3: Проработка формы и пропорций.
· Выберать 2-3 самых удачных силуэта из предыдущего этапа.
· Проработать их дальше, намечая внутренние формы и основные объемы (голова — шар, туловище — цилиндр/груша и т.д.). Уделите внимание пропорциям, характерным для выбранного стиля.
4. Этап 4: Добавление характерных деталей.
· Выбрать один самый перспективный вариант из этапа 3.
· Добавить 2-3 ключевые детали, которые раскрывают личность и историю персонажа (например, шрам, особый головной убор, стиль одежды, уникальное оружие, необычная прическа). Важно: детали не должны "ломать" читаемый силуэт.
5. Этап 5: Финальная визуализация.
· На основе лучшего проработанного наброска создать чистый, законченный арт персонажа.
· Изобразить его в статичной позе . · Работа должна быть выполнена в выбранном на этапе 1 стиле, демонстрируя владение его особенностями (линия, цвет, светотень).

6. Форма отчета.

Концепт-арт персонажа.

Практическая работа №18 «Цветовая палитра персонажа»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться создавать осмысленную и функциональную цветовую палитру для персонажа, которая визуально раскрывает его характер, роль в истории и эмоциональное воздействие.

· Задачи:

· Изучить основы теории цвета (психология цвета, цветовые гармонии).

· Провести анализ характера и роли персонажа для обоснованного выбора цвета.

· Сформировать ограниченную палитру (3-5 основных цветов) и определить их иерархию (доминирующий, дополнительный, акцентный).

· Грамотно обосновать символическое и нарративное значение каждого цвета в палитре.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ персонажа.

· Запишите ключевые характеристики: личность (добрый/злой, активный/пассивный), роль в истории (герой, злодей, наставник, комический персонаж), его прошлое, мотивацию и ключевую эмоцию.

· Пример: Персонаж — «Заблудшая душа, ищущая искупления. Меланхоличный, но с внутренней надеждой».

2. Этап 2: Теоретическое обоснование палитры.

· Основываясь на анализе, подберите 1-2 ключевых цвета, которые лучше всего передают суть персонажа. Изучите их символическое значение.

· Пример: Для «заблудшей души» доминирующим может быть серо-синий (меланхолия, холод, тайна), а акцентным — теплый золотой (надежда, искра света, ценность).

· Выберите тип цветовой гармонии (комплементарная, аналоговая, триада и т.д.) для обеспечения визуальной целостности.

3. Этап 3: Формирование палитры.

· Создайте палитру из 3-5 основных цветов, четко определив их роли:

· Базовый/Доминирующий (60-70% площади): основной цвет костюма, волос.

· Дополнительный (20-30%): второй крупный цвет в одежде, аксессуарах.

· Акцентный (5-10%): небольшое пятно, привлекающее внимание (украшение, элемент одежды, цвет глаз).

· Нейтральный (по необходимости): фоновые или разделительные цвета (белый, черный, серый, бежевый).

4. Этап 4: Визуализация и апробация.

· Сделайте заливку заранее нарисованного контурного рисунка персонажа (линейки) созданной палитрой. Протестируйте, как цвета взаимодействуют друг с другом.

· Убедитесь, что палитра работает в оттенках серого (проверка на контрастность).

18. Форма отчета.

Эскизы персонажей в цвете.

Практическая работа №19 «Эмоции персонажа»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться передавать внутреннее состояние и характер персонажа через осознанное использование выражения лица и микрожестов, сохраняя целостность стиля.

· Задачи:

· Изучить анатомические основы мимики (работа мышц лица при основных эмоциях).

· Освоить принцип «от общей формы к деталям» при рисовании эмоций.

· Разработать 3-4 узнаваемых и стилистически consistent выражения лица для выбранного персонажа.

· Добавить к каждому выражению тела характерный микрожест, усиливающий эмоциональное воздействие.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Подготовка и анализ.

· Выберите персонажа, для которого будут прорабатываться эмоции (желательно того, чей дизайн уже разработан).

· Определите 3-4 ключевые эмоции, важные для его истории (например: Нейтральное состояние, Радость, Гнев, Печаль).

· Изучите референсы: найдите фотографии и видео людей, испытывающих эти эмоции. Проанализируйте, какие мышцы лица задействованы.

2. Этап 2: Быстрые наброски и поиск форм.

· Сделайте несколько быстрых (не более 2-3 минут каждый) скетчей каждой эмоции на основе референсов. Не прорисовывайте детали.

· Сфокусируйтесь на: изменении формы бровей, рта и глаз; общем наклоне головы; крупных складках на лице.

3. Этап 3: Стилизация и адаптация.

· Перенесите найденные формы мимики на дизайн вашего персонажа, адаптируя их под выбранный стиль (реализм, аниме, мультяшный и т.д.).

· Пример: В мультяшном стиле глаза могут увеличиваться, а рот — упрощаться до одной линии.

· Прорисуйте каждую эмоцию чисто, следя за сохранением узнаваемости персонажа.

4. Этап 4: Добавление микрожестов.

· Для каждой эмоции придумайте и нарисуйте небольшой жест, который ее дополняет и раскрывает характер.

· Примеры микрожестов:

· Радость: Поднятые плечи, легкий наклон головы набок, рука, прижатая к гручу.

· Гнев: Сжатые кулаки, отведенный в сторону взгляд («кипящий» гнев), резкий наклон корпуса вперед.

· Печаль: Опущенные плечи, взгляд в пол, руки, бессильно лежащие на коленях или обнимающие себя.

5. Форма отчета

Эскизы эмоций персонажей.

Практическая работа №20 «Позы и действия персонажа»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться передавать характер, настроение и действия персонажа через осознанное построение статичных и динамичных поз, используя принципы линии действия и читаемого силуэта.

· Задачи:

· Изучить и применить принцип «линии действия» (Line of Action) для придания позе динамики и выразительности.

· Освоить технику быстрого скетчинга (жестового рисунка) для захвата основного движения.

· Разработать статичные позы, раскрывающие характер персонажа через осанку и пластику.

· Создать динамичные позы, ясно передающие конкретное действие.

· Сохранять узнаваемость персонажа и целостность стиля во всех позах.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и поиск жеста.

· Четко определите характер персонажа (уверенный, робкий, ленивый, энергичный) и 2-3 действия, которые он совершает (прыжок, чтение, напряжение, наблюдение).

· Используя принцип жестового рисунка, сделайте 5-7 быстрых (15-30 секунд) набросков, фиксируя только линию действия и общие пропорции. Цель — поймать движение, а не детали.

2. Этап 2: Проработка статичных поз.

· Выберите 1-2 лучших жестовых наброска, передающих характер в состоянии покоя.

· Разработайте их в законченные статические позы. Уделите внимание:

· Центру тяжести: Равновесие позы должно быть правдоподобным.

· Осанке: Ссутуленные плечи выдают неуверенность, расправленные — уверенность.

· Контрапосту: Естественное положение тела, делающее позу живой.

· Проверьте силуэт позы на читаемость.

3. Этап 3: Проработка динамичных поз.

· Выберите 1-2 жестовых наброска, передающих активное действие.

· Разработайте их в законченные динамичные позы. Уделите внимание:

· Экстремальности: Используйте крайние точки движения для большей выразительности (сильный изгиб, максимальное растяжение).

· Ракурсу: Изменение угла зрения усиливает динамику.

· Инерции и напряжению: Покажите, какие мышцы напряжены, как вес распределяется в движении.

4. Этап 4: Чистовая визуализация.

· Выберите 2-3 самые удачные позы (сочетание статичных и динамичных).

· Выполните их в чистовом варианте, соблюдая особенности выбранного стиля. Прорисуйте основные детали, сохраняя энергию первоначального жеста.

5. Форма отчета

Эскизы персонажей в выразительных позах.

Практическая работа № 21 «Поиск ключевых локаций»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться создавать концепт-арты ключевых локаций, которые визуально передают основную идею, настроение и атмосферу истории, служа мощным инструментом нарратива.

· Задачи:

· Провести анализ сценария/истории для выявления ключевых мест действия и их нарративной роли.

· Освоить методы быстрого скетчинга (тамблинга) для поиска композиции и атмосферы.

· Научиться использовать цвет, свет, композицию и детализацию для целенаправленного создания настроения (например, тревоги, надежды, ностальгии).

· Создать финальный концепт-арт локации, который служит наглядным воплощением истории.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ истории и постановка задачи.

· Выберите ключевую локацию из истории. Ответьте на вопросы:

· Какова ее роль в сюжете? (Место покоя, конфликта, открытия?)

· Какое настроение она должна нести? (Перечислите 3-5 ключевых слов: Подавляющее, Торжественное, Тайное).

· Какие визуальные ключи (объекты, символы) должны в ней присутствовать? (Заброшенный алтарь, одинокое дерево, следы борьбы).

2. Этап 2: Сбор референсов и создание мудборда.

· Соберите изображения, которые передают нужную атмосферу, даже если они не соответствуют локации буквально (фотографии тумана, старых фабрик, закатов в лесу). Это настроенческий референс.

3. Этап 3: Тамблинг (Thumbnailing) – поиск композиции.

· Создайте 8-12 небольших (5х7 см) черно-белых или монохромных скетчей-зарисовок.

· Цель: Экспериментировать с композицией (правило третей, ведущие линии), расположением ключевых объектов и распределением света и тени. Не прорисовывайте детали.

4. Этап 4: Цветовой и световой сценарий.

· Выберите 2-3 самых удачных тамбнейла.

· Сделайте для каждого быстрый цветовой скетч, определяя:

· Цветовую гамму (теплая/холодная, насыщенная/приглушенная).

· Источник и характер света (резкий луч сквозь окно, рассеянный туманный свет, огонь костра).

· Цвет и свет должны работать на создание заданного настроения.

5. Этап 5: Финальная визуализация.

· Выберите самый выразительный вариант и создайте на его основе чистый, детализированный концепт-арт.

· Убедитесь, что итоговое изображение отвечает на все вопросы, поставленные на Этапе 1.

5. Форма отчета

Эскизы локаций.

Практическая работа № 22 «Поиск ключевых локаций»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться создавать концепт-арты ключевых локаций, которые визуально передают основную идею, настроение и атмосферу истории, служа мощным инструментом нарратива.

· Задачи:

· Провести анализ сценария/истории для выявления ключевых мест действия и их нарративной роли.

· Освоить методы быстрого скетчинга (тамблинга) для поиска композиции и атмосферы.

· Научиться использовать цвет, свет, композицию и детализацию для целенаправленного создания настроения (например, тревоги, надежды, ностальгии).

· Создать финальный концепт-арт локации, который служит наглядным воплощением истории.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ истории и постановка задачи.

· Выберите ключевую локацию из истории. Ответьте на вопросы:

· Какова ее роль в сюжете? (Место покоя, конфликта, открытия?)

· Какое настроение она должна нести? (Перечислите 3-5 ключевых слов: Подавляющее, Торжественное, Тайное).

· Какие визуальные ключи (объекты, символы) должны в ней присутствовать? (Заброшенный алтарь, одинокое дерево, следы борьбы).

2. Этап 2: Сбор референсов и создание мудборда.

· Соберите изображения, которые передают нужную атмосферу, даже если они не соответствуют локации буквально (фотографии тумана, старых фабрик, закатов в лесу). Это настроенческий референс.

3. Этап 3: Тамблинг (Thumbnailing) – поиск композиции.

· Создайте 8-12 небольших (5х7 см) черно-белых или монохромных скетчей-зарисовок.

· Цель: Экспериментировать с композицией (правило третей, ведущие линии), расположением ключевых объектов и распределением света и тени. Не прорисовывайте детали.

4. Этап 4: Цветовой и световой сценарий.

· Выберите 2-3 самых удачных тамбнейла.

· Сделайте для каждого быстрый цветовой скетч, определяя:

· Цветовую гамму (теплая/холодная, насыщенная/приглушенная).

· Источник и характер света (резкий луч сквозь окно, рассеянный туманный свет, огонь костра).

· Цвет и свет должны работать на создание заданного настроения.

5. Этап 5: Финальная визуализация.

· Выберите самый выразительный вариант и создайте на его основе чистый, детализированный концепт-арт.

· Убедитесь, что итоговое изображение отвечает на все вопросы, поставленные на Этапе 1.

5. Форма отчета

Эскизы локаций.

Практическая работа № 23 «Персонаж в локации»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться органично интегрировать персонажа в среду, создавая единое визуальное и нарративное пространство, где герой и место действия взаимно усиливают друг друга.

· Задачи:

· Закрепить навык согласования масштаба и перспективы между персонажем и окружением.

· Научиться передавать взаимодействие персонажа со средой (тактильный контакт, следы, использование объектов).

· Развивать умение использовать среду для усиления настроения и раскрытия характера персонажа.

· Создать целостную композицию, где локация является продолжением истории героя.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и выбор ключевого момента.

· Выберите персонажа и локацию, чье взаимодействие наиболее важно для истории.

· Определите: Что делает персонаж в этой локации? (Отдыхает, исследует, прячется, сражается).

· Сформулируйте основное настроение сцены (Одиночество, Тревога, Удивление, Покой).

2. Этап 2: Эскизирование композиции и масштаба.

· Создайте 3-5 быстрых композиционных набросков, экспериментируя с:

· Ракурсом (вид сверху, снизу, с уровня глаз).

· Планировкой (крупный план на фоне деталей среды, общий план, показывающий маленькую фигуру в огромном пространстве).

· Размещением персонажа (по правилу третей, в центре, уходящий из кадра).

· Убедитесь, что масштаб персонажа относительно объектов локации передан верно.

3. Этап 3: Проработка взаимодействия и настроения.

· В выбранной композиции детально проработайте:

· Взаимодействие: Покажите, как персонаж физически контактирует со средой (опирается на стену, оставляет следы на песке, отталкивается от ветки, его одежда развевается на ветру).

· Настроение: Используйте цвет, свет и атмосферные эффекты (туман, пыль, лучи света) для объединения персонажа и локации в единое эмоциональное поле. Цветовая палитра и освещение должны быть общими.

4. Этап 4: Финальная визуализация.

· Выполните чистовик, уделяя внимание:

· Целостности стиля: Персонаж и среда должны быть нарисованы в одной манере.

· Читаемости: Силуэт персонажа должен ясно читаться на фоне локации.

· Атмосфере: Добиться нужного настроения через финальные детали.

5. Форма отчета

Эскиз персонажа в локации.

Практическая работа № 23 «Взаимодействие с предметом».

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться передавать характер, эмоции и сюжетный контекст через визуальное изображение взаимодействия персонажа со значимым предметом, используя принцип «рассказа действием» (storytelling through action).

· Задачи:

· Выбрать или создать значимый для истории предмет (объект) и понять его символическое и функциональное значение.

· Разработать позу и жест персонажа, которые ясно передают конкретное действие (исследует, бережно хранит, бросает, чинит и т.д.).

· Передать эмоциональное состояние персонажа через его взаимодействие с предметом (мимика, напряжение мышц, пластика тела).

· Создать композицию, где фокусом является именно взаимодействие, объединяющее персонажа и объект в единый повествовательный момент.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и постановка нарративной задачи.

· Определите предмет и его значение в истории (например, «старый ключ» = «наследие, тайна, выход из ситуации»).

· Четко сформулируйте действие и эмоцию: «Персонаж (кто?) с удивлением и опаской (как?) впервые поворачивает ключ в замочной скважине (что делает?)».

2. Этап 2: Поисковый скетчинг жестов и хватов.

· Выполните 5-7 быстрых (30-60 секунд) набросков, фокусируясь только на взаимодействии рук и предмета. Проработайте разные типы хвата (нежный, силовой, точный).

· Сделайте 2-3 быстрых скетча всей фигуры, чтобы найти общую позу, поддерживающую действие (например, легкий наклон корпуса вперед от любопытства или отшатывание назад от неожиданности).

3. Этап 3: Проработка эмоционального и физического контакта.

· Выберите самый удачный скетч. Детально проработайте его, уделив внимание:

· Мимике: Выражение лица должно соответствовать действию и эмоции.

· Напряжению мышц: Покажите, расслаблена ли рука или напряжена, все ли тело участвует в действии.

· Вниманию персонажа: Взгляд должен быть сфокусирован на предмете или на результате действия.

4. Этап 4: Финальная визуализация и компоновка.

· Создайте чистый, законченный рисунок. Постройте простую, но убедительную композицию, где персонаж и предмет являются главными героями.

· Используйте свет и тень, чтобы подчеркнуть область взаимодействия и создать нужное настроение.

5. Форма отчета

Эскиз в цвете.

Практическая работа № 24 «Черновая раскадровка истории»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить базовые принципы визуального повествования путем создания черновой раскадровки, которая передает ключевые сцены, композицию кадров и развитие истории.

· Задачи:

· Проанализировать сценарий или текст, выделив ключевые narrative beats (сюжетные точки).

· Разработать серию кадров, ясно передающих последовательность событий и действия персонажей.

· Использовать основные принципы кинематографии (план, ракурс, композицию) для усиления драматизма и ясности повествования.

· Создать черновой вариант раскадровки, пригодный для обсуждения, критики и дальнейшей доработки.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ сценария и разбивка на кадры.

· Внимательно прочитайте сценарий/историю. Разбейте ее на ключевые сцены (секвенции).

· Внутри каждой сцены выделите отдельные narrative beats (моменты) и решите, сколько кадров потребуется для каждого из них. Пронумеруйте кадры.

2. Этап 2: Эскизирование "черновиков кадров" (Thumbnailing).

· В рамках каждого пронумерованного кадра сделайте небольшой (5х7 см) быстрый набросок.

· Сфокусируйтесь на: Композиции, расположении персонажей, типе плана (крупный, общий, средний), направлении движения. Не прорисовывайте детали.

3. Этап 3: Проработка кадров и добавление текстовых пояснений.

· На основе удачных эскизов создайте более четкие, но все еще черновые рисунки в рамках раскадровки.

· Под каждым кадром обязательно укажите:

· Описание действия: Что происходит в кадре? ("Герой поворачивает ключ", "Дверь медленно открывается").

· Реплики/звук: Ключевые фразы персонажей или важные звуковые эффекты.

· Примечания по камере (опционально): "Наезд", "Отъезд", "Смена плана".

4. Этап 4: Проверка на читаемость и последовательность.

· Просмотрите всю раскадровку целиком, как короткий мультфильм. Убедитесь, что:

· История излагается логично и понятно.

· Переходы между кадрами ясны.

· Действие и эмоции персонажей читаются.

5. Форма отчета

Раскадровка содержащая :

1. Название проекта/сцены.

2. Серия из 6-12 пронумерованных кадров, выполненных в черновом стиле, но с читаемой композицией.

3. Текстовые пояснения под каждым кадром (Действие, Реплики/Звук).

4. Краткое текстовое резюме (3-4 предложения) с самоанализом: какие сильные стороны получившейся раскадровки и какие моменты требуют доработки.

Практическая работа № 25 «Ключевые кадры в цвете/свете»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Научиться создавать эмоционально насыщенные и нарративно значимые цвето-световые решения для ключевых кадров истории, используя цвет и свет как инструменты визуального повествования.

· Задачи:

· Проанализировать эмоциональную и сюжетную нагрузку выбранных ключевых кадров.

· Разработать цветовой сценарий (цветовую драматургию) для истории, определив палитры для разных настроений.

· Освоить приемы создания атмосферы и расстановки акцентов через управление светом (источник, интенсивность, температура).

· Создать 2-3 финальных ключевых кадра в цвете, где цвет и свет целенаправленно работают на раскрытие истории.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и выбор ключевых кадров.

· Из готовой раскадровки выберите 2-3 кадра, наиболее важных для сюжета и эмоционального восприятия (кульминация, переломный момент, введение в атмосферу).

· Для каждого кадра письменно определите: главную эмоцию, сюжетную задачу и желаемое настроение.

2. Этап 2: Разработка цветового сценария.

· Определите, как цвет будет работать на протяжении всей истории. Создайте общую палитру проекта.

· Назначьте каждой ключевой сцене свою доминирующую палитру, которая отражает ее драматургию (например, для спокойной сцены — аналоговая гармония, для конфликта — комплементарные цвета).

3. Этап 3: Световой скетчинг (Lighting Thumbnails).

· Для каждого ключевого кадра сделайте 3-4 небольших монохромных или ограниченных по цвету скетча.

· Экспериментируйте с: расположением и типом источника света (боковой, контровой, рассеянный), формой и плотностью теней. Цель — найти наиболее выразительное световое решение.

4. Этап 4: Финальная цветовая визуализация.

· Выберите лучший световой скетч для каждого кадра.

· Выполните итоговую работу в цвете, совмещая разработанную палитру и световую схему.

· Уделите внимание тому, как свет и цвет взаимодействуют с персонажами и окружением, создавая целостное впечатление.

5. Форма отчета

Раскадровка , общая цветовая палитра проекта (набор цветовых пятен).

2-3 финальных ключевых кадра в цвете, подписанные по смыслу (например: "Кадр 5: Момент откровения").

Краткая аннотация к каждому кадру (2-3 пункта), объясняющая:

· Выбор цветовой гаммы и ее связь с эмоцией/сюжетом.

· Световое решение (тип света, направление).

Практическая работа № 26 «Колорскрипт (Color Script) истории»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать единый визуальный язык для истории, разработав колорскрипт — последовательность упрощенных цветовых кадров, который управляет эмоциональным ритмом, подчеркивает драматургию и показывает эволюцию настроения через цвет и свет.

· Задачи:

· Проанализировать сценарий/историю и выделить ключевые эмоциональные и сюжетные повороты.

· Определить цветовую драматургию (эволюцию палитр) для всей истории или выбранной сцены.

· Создать серию упрощенных цветовых пятен (3-5 основных цветов на кадр), где каждый кадр передает настроение, а их последовательность создает визуальный ритм.

· Научиться использовать цвет и свет как основные инструменты повествования, независимо от детализации.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Драматургический анализ.

· Разбейте историю/сцену на ключевые narrative beats (сюжетные точки). Например: «Завязка», «Надежда», «Конфликт», «Кульминация», «Развязка».

· Для каждой точки определите доминирующую эмоцию и настроение. Запишите это.

2. Этап 2: Создание «раскадровки настроений».

· Нарисуйте 8-12 упрощенных прямоугольников (кадров), представляющих собой последовательность вашей истории.

· Внутри каждого прямоугольника нужно передать только настроение с помощью 3-5 основных цветовых пятен. Не рисуйте детали! Фокус на абстрактном восприятии: тепло/холод, ярко/приглушенно, контрастно/монохромно.

3. Этап 3: Разработка цветовой драматургии и ритма.

· Выстраивая кадры в ряд, проанализируйте общий поток цвета:

· Где происходит смена «дневного» света на «ночной»?

· Где вспышка контрастного цвета для кульминации?

· Где используется плавный переход аналоговых цветов для спокойной сцены?

· Добейтесь того, чтобы визуальный ритм смены цветов соответствовал эмоциональному ритму истории.

4. Этап 4: Итоговая визуализация и проверка.

· Создайте чистый, окончательный вариант колорскрипта. Под каждым цветовым кадром можно подписать его сюжетную функцию (например: «Сцена 3: Тревога. Ночной город, холодные синие тени, акцент — неоновое красное пятно»).

· Просмотрите всю последовательность целиком. Убедитесь, что она читается как единая, эмоционально насыщенная визуальная история.

5. Форма отчета

Колорскрипт

Практическая работа № 27 «Ключевой кадр истории»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать финальный, детализированный арт ключевого кадра истории, который является визуальной и эмоциональной кульминацией всего предшествующего визуального исследования (колорскрипта, раскадровки, разработки персонажей и локаций).

· Задачи:

· Выбрать самый нарративно и эмоционально значимый момент истории для финальной визуализации.

· Интегрировать в работу все наработки: стилистику, цветовую драматургию колорскрипта, характер персонажей и атмосферу локации.

· Применить продвинутые техники работы с цветом, светом и композицией для создания максимально выразительного и завершенного произведения.

· Продемонстрировать осознанное использование всех инструментов художника для целенаправленного воздействия на зрителя.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Синтез и выбор момента.

· Проанализируйте весь пройденный материал: колорскрипт, раскадровку, разработку персонажей. Выберите один кадр, который является кульминацией истории, содержит главный конфликт или самую сильную эмоцию.

· Четко сформулируйте основную идею кадра: «Что зритель должен почувствовать и понять, глядя на эту работу?»

2. Этап 2: Создание детализированной компоновки.

· На основе черновой раскадровки создайте тщательно проработанный линейный рисунок. Уделите внимание деталям персонажей, окружения, перспективе.

· Проверьте композицию на устойчивость, наличие читаемого центра и направляющих линий, удерживающих внимание.

3. Этап 3: Цветовое и световое решение (на основе Колорскрипта).

· Определите, какая цветовая палитра и тип освещения из вашего колорскрипта соответствуют выбранному моменту.

· Начните с подмалевка, задав основные цветовые пятна и источник света. Постепенно усложняйте цвет, добавляя рефлексы, полутона и насыщенные тени.

4. Этап 4: Детализация и финализация.

· Проработайте текстуры, материалы, фактуры (металл, ткань, кожа, камень).

· Расставьте финальные акценты с помощью света и цвета: подсветите главное, углубите тени в второстепенных областях.

· Сведите все элементы в единое целое, убедившись, что ни одна деталь не выбивается из общего стиля и настроения.

5. Форма отчета

Детализированная, полноценная иллюстрация/концепт-арт ключевого кадра истории.

2 курс 3 семестр

Практическая работа № 1-6 : «Создание звукового оформления фильма»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать целостное и выразительное звуковое сопровождение для фильма, которое усиливает драматургию, создает атмосферу и эмоционально воздействует на зрителя.

· Задачи:

· Провести аудио-анализ смонтированного видео, выделив ключевые сцены и их эмоциональные акценты.

· Подобрать или создать музыкальные композиции, соответствующие настроению и ритму фильма.

· Разработать и записать шумовое оформление (фоны, атмосферы, звуковые эффекты) для создания достоверной звуковой среды.

· Записать и обработать чистовую озвучку (диалоги, закадровый голос).

· Свести все звуковые дорожки в единый гармоничный микс.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и планирование (Аудио-мапинг).

· Просмотрите готовый видеоряд несколько раз. Создайте монтажный лист (spotting notes), где для каждой сцены укажите:

· Необходимые диалоги/голос.

· Музыкальные треки (где начинаются, заканчиваются, их характер).

· Ключевые звуковые эффекты (Foley, специфичные действия).

· Фоновые звуки (атмосфера локации).

2. Этап 2: Работа с музыкой.

· Исходя из аудио-мапинга, подберите треки из библиотек или создайте оригинальную музыку.

· Критерии выбора: темп, настроение, инструментовка, соответствие визуальному ряду. Музыка должна поддерживать, а не перекрывать историю.

· Редактируйте треки, чтобы они точно ложились в тайминг сцен (обрезка, наложение, плавные переходы).

3. Этап 3: Шумовое оформление и звуковые эффекты.

· Создайте слой атмосферы для каждой локации (шум города, ветер в лесу, гул помещения). Это основа звукового поля.

· Добавьте синхронные звуковые эффекты (Foley): шаги, скрип дверей, звон посуды. Их лучше записывать самостоятельно для максимального соответствиа картинке.

· Добавьте специфические эффекты (SFX): выстрелы, магические звуки, технологичные гулы. Используйте библиотеки или синтезируйте их.

4. Этап 4: Запись и обработка диалогов.

· Организуйте сессию записи в тихом помещении. Используйте поп-фильтр для избежания взрывных согласных.

· Обработайте записанный голос:

· Шумоподавление (Noise Reduction).

· Нормализация или компрессия для выравнивания громкости.

· Эквализация (EQ) для придания ясности и отсечения лишних низких частот.

· Добавление реверберации для соответствия акустике локации.

5. Этап 5: Сведение и финальный микс.

· Сбалансируйте громкость всех дорожек: диалоги должны быть четко слышны, музыка и эффекты — их дополнять.

· Используйте панорамирование (распределение звука между левым и правым каналами) для создания пространства.

· Проверьте микс на разных устройствах (наушники, колонки, телефон) и внесите корректировки.

· Экспортируйте финальную звуковую дорожку в нужном формате (например, Stereo WAV, 48 кГц, 24 bit).

5. Форма отчета

Аудио файл для звукового оформления фильма.

Практическая работа № 7-11 «Создание тизера и постера для фильма»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать эффективные маркетинговые материалы (тизер и постер), которые визуально и концептуально отражают ключевую идею, жанр и атмосферу фильма, привлекая целевую аудиторию.

· Задачи:

· Провести анализ фильма, выделив его ключевые визуальные образы и настроение.

· Разработать концепцию и ключевую визуализацию для постера, создающего интригу и передающего суть фильма одним изображением.

· Создать динамичный тизер (видео-аннонс), который кратко и эмоционально представляет историю, используя монтаж, звук и графику.

· Обеспечить стилистическое единство постера и тизера для формирования целостного образа проекта.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

· «Дизайн постеров. Искусство визуальной коммуникации» (авторы-составители: 3DTotal Publishing). — Основы композиции, типографики и создания образа.

· «Киноплакат. Визуальная история кино» — Анализ классических и современных работ.

· Дополнительная:

· «Монтаж. Искусство кино» (авторы-составители: 3DTotal Publishing). — Принципы монтажа для создания напряжения и ритма.

· «Шрифт и дизайн» (авторы-составители: 3DTotal Publishing). — Понимание роли типографики в визуальной коммуникации.

· Онлайн-ресурсы: Behance, D&AD, ArtStation — для анализа современных трендов в дизайне и моушн-графике.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и брейншторминг.

· Ответьте на вопросы: В чем главная идея фильма? Кто его целевая аудитория? Какое должно быть настроение? Какие 3 ключевых кадра/образа лучше всего его представляют?

· Создайте мудборд с референсами успешных постеров и тизеров в том же жанре.

2. Этап 2: Разработка концепции постера.

· Создайте 3-5 скетчей-вариантов постера с разными композициями и акцентами (персонаж, символ, атмосфера).

· Выберите лучший вариант и выполните его в чистовом варианте, уделив внимание:

· Композиции и иерархии: Что видно первым, что — вторым?

· Цвету и свету: Созданию нужного настроения.

· Типографике: Читаемость, соответствие жанру, расположение названия и ключевой информации.

3. Этап 3: Разработка концепции тизера.

· Напишите монтажный лист (раскадровку) тизера на 30-60 секунд. Структура: Завязка (погружение в атмосферу) -> Конфликт (нарастание напряжения) -> Кульминация (эмоциональный пик) -> Калл-ту-экшен (выходные данные, где и когда смотреть).

· Отберите наиболее эффектные и информативные кадры из фильма согласно монтажному листу.

4. Этап 4: Производство и монтаж тизера.

· Смонтируйте кадры, соблюдая ритм. Используйте динамичный монтаж для экшна или плавный для драмы.

· Добавьте звуковое оформление: атмосферную музыку, ключевые реплики, мощные звуковые эффекты.

· Используйте графику для надписей (название, имя режиссера, дата выхода), стилистически перекликающуюся с постером.

5. Этап 5: Синхронизация и финализация.

· Убедитесь, что постер и тизер используют общую цветовую палитру, шрифты и визуальные элементы (логотип, ключевой образ).

· Презентуйте материалы как единый пакет.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой презентацию или PDF-документ, содержащий:

1. Аналитическую часть:

· Логлайн фильма (1-2 предложения, раскрывающие суть).

· Описание целевой аудитории и ключевого настроения.

· Мудборд с референсами.

2. Финальные работы:

· Файл постера в высоком качестве (JPEG/PNG).

· Видеофайл тизера (MP4, длительность до 60 секунд).

3. Пояснительную записку к каждому материалу (2-3 предложения на каждый пункт):

· Для постера: Объяснение выбранной композиции, цветового решения и того, как он передает идею фильма.

· Для тизера: Описание концепции (о чем он, какая эмоция), обоснование выбора ключевых кадров и музыки.

Практическая работа № 12-17 «Работа в Adobe After Effects»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить базовые принципы работы в программе Adobe After Effects для создания видеомонтажа, анимации графики и применения визуальных эффектов.

· Задачи:

· Изучить интерфейс и основные панели программы (Project, Timeline, Composition, Effects & Presets).

· Освоить работу со слоями, ключевыми кадрами (Keyframes) и основными трансформациями (Position, Scale, Rotation, Opacity).

· Научиться применять визуальные эффекты (Effects) и освоить базовые принципы анимации текста.

· Выполнить практическое задание по созданию простого моушн-ролика и освоить процесс рендера (экспорта) готового проекта.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Знакомство с интерфейсом и создание проекта.

· Запуск программы, создание нового проекта.

· Изучение основных рабочих областей: Панель Project (Проект), Timeline (Таймлайн), Composition (Композиция).

· Импорт исходных материалов (видео, аудио, изображений) в панель Project.

2. Этап 2: Работа с композицией и слоями.

· Создание новой композиции (Composition) с настройками разрешения и длительности.

· Добавление импортированных файлов на шкалу времени (Timeline) в качестве слоев.

· Освоение управления слоями: порядок, видимость, блокировка.

3. Этап 3: Основы анимации с помощью ключевых кадров.

· Изучение панели инструментов и панели преобразований (Transform) для слоя.

· Практика создания ключевых кадров (Keyframes) для свойств Position, Scale, Rotation, Opacity.

· Работа с графиками анимации (Graph Editor) для плавности движений: изменение кривых Easy Ease, скорость, ускорение.

4. Этап 4: Применение эффектов и анимация текста.

· Использование панели Effects & Presets для поиска и применения визуальных эффектов.

· Анимация текстового слоя: использование аниматоров (Animators) для свойств текста.

· Использование готовых анимационных пресетов (Presets).

5. Этап 5: Сведение и экспорт проекта.

· Добавление звуковой дорожки и синхронизация анимации со звуком.

· Настройка параметров рендера через меню Composition -> Add to Render Queue.

· Выбор кодека и формата выходного файла, экспорт готового ролика.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой архив с файлами проекта и итоговый ролик:

1. Папка проекта:

· Файл проекта Adobe After Effects (.aep).

· Все использованные исходные материалы (видео, картинки, звук).

· Использованные шрифты (если применялись нестандартные).

2. Итоговый видеофайл:

· Готовый ролик в формате MP4 или MOV (длительность 10-30 секунд).

3. Краткое текстовое описание (3-4 пункта):

· Тема ролика.

· Перечень использованных инструментов и эффектов (например: «анимация текста с помощью аниматоров, эффект Gaussian Blur, работа с ключевыми кадрами положения и прозрачности»).

· Ключевые навыки, полученные в ходе работы.

2 курс 4 семестр

Практическая работа № 18-25 «Финальная монтажная сборка фильма»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать целостную финальную версию фильма, в которой видеоряд, звуковое оформление и ритм смонтированы в единое художественное произведение, максимально раскрывающее авторский замысел.

· Задачи:

· Объединить все отснятые материалы и ранее созданные сцены в единую временную шкалу.

· Выстроить драматургический ритм фильма через работу с длительностью планов, монтажные переходы и акценты.

· Интегрировать и сбалансировать все компоненты звукового оформления (диалоги, шумы, музыку) с видеорядом.

· Провести цветокоррекцию и финальную обработку изображения для достижения визуальной целостности.

· Экспортировать проект в финальный формат, готовый к демонстрации.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Подготовка и организация проекта.

· Импорт всех исходных материалов в программу монтажа.

· Структурирование материалов в бинах (папках) по типам (видео, музыка, шумы) или сценам.

· Создание черновой сборки (Assembly Cut) — расстановка основных сцен в хронологическом порядке согласно сценарию.

2. Этап 2: Работа с ритмом и акцентами.

· Редакторская работа над черновой сборкой: укорочение планов, изменение их последовательности для усиления драматургии.

· Создание монтажных акцентов: использование крупных планов в ключевые моменты, создание напряженности через короткий монтаж или разрядки через длинные планы.

· Синхронизация видеоряда с музыкальным ритмом и эмоциональными кульминациями.

3. Этап 3: Интеграция и балансировка звука.

· Чистка и расстановка диалогов на дорожках.

· Наложение фоновых шумов (атмосфер) и звуковых эффектов для создания достоверной среды.

· Расстановка музыки, ensuring она подчеркивает, а не заглушает диалоги и не перегружает общую звуковую картину.

· Сведение звуковых дорожек: выравнивание громкости, панорамирование, добавление реверберации.

4. Этап 4: Финальная обработка и экспорт.

· Цветокоррекция и цветоградинг для придания фильму целостного визуального стиля.

· Добавление титров и графики.

· Финальный просмотр всего фильма, внесение правок.

· Экспорт проекта в согласованный формат (например, MP4 H.264) с оптимальным качеством.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой готовый фильм и сопроводительную документацию:

1. Финальный видеофайл:

· Фильм в формате MP4 или MOV, готовый к демонстрации.

2. Текстовый документ (пояснительная записка):

· Название фильма и его краткий синопсис.

· Монтажный лист (список сцен с тайм-кодами).

· Творческий отчет: Анализ 2-3 ключевых решений (например: «Для создания напряжения в сцене погони использовал короткий монтаж и контрастную цветокоррекцию. Музыкальное сопровождение в финале выбрано для усиления чувства облегчения»).

· Самоанализ: Какие цели были достигнуты, с какими трудностями столкнулся, что можно улучшить.

Практическая работа № 26-38 «Завершение анимационного фильма, работа с правками»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Завершить производство анимационного фильма, привести все компоненты к единому стандарту качества и эффективно интегрировать правки от руководителя проекта или заказчика в финальную версию.

· Задачи:

· Провести финальный контроль качества (Quality Assurance) всего проекта: целостность анимации, синхронизация звука, чистота видеоряда.

· Систематизировать и приоритизировать полученные правки.

· Организованно внести необходимые корректировки в видеоряд и звуковое сопровождение.

· Создать финальные версии проекта в необходимых форматах для демонстрации и архивации.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Финальная сборка и первичный просмотр.

· Сборка всех сцен в единый таймлайн.

· Проведение предварительного просмотра «свежим взглядом» или с небольшой фокус-группой для выявления очевидных недочетов.

· Составление собственного списка правок (цвет, звук, анимация, монтаж).

2. Этап 2: Систематизация внешних правок.

· Получение списка правок от руководителя/заказчика.

· Фиксация всех замечаний в едином документе (таблица, трекер).

· Приоритизация правок: Критические (ошибки, баги), Важные (ухудшают восприятие), Второстепенные (косметические улучшения).

3. Этап 3: Работа с правками.

· Последовательное внесение изменений, начиная с критических.

· После исправления каждой группы правок — сохранение новой версии проекта и проверка.

· Важно: Вносить правки не механически, а творчески, предлагая альтернативные решения, если правка противоречит общей стилистике.

4. Этап 4: Финальный рендеринг и приемка.

· После утверждения всех правок — финальный рендеринг в максимальном качестве (мастер-копия).

· Создание производных версий для разных целей: высококачественный файл для архива, сжатая версия для интернета, версия с субтитрами.

· Формальная приемка работы руководителем/заказчиком.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой пакет финальных материалов и документов:

1. Финальные видеофайлы:

· Мастер-копия в высоком качестве (например, ProRes 422 HQ).

· Файл для демонстрации (MP4, H.264).

2. Документация:

· Референс-лист (перечень всех использованных источников: музыка, шрифты, звуки с указанием лицензий).

· Краткий отчет о проделанной работе: хронология и описание основных этанов внесения правок.

· Анализ работы: 2-3 пункта с ответами на вопросы: «Какие были самые сложные правки и почему?», «Как работа с правками повлияла на конечное качество фильма?».

3 курс 5 семестр

Практическая работа №1-2 «Создание актерских работ по картинам (шедевры мировой живописи). Создание режиссерских раскадровок событий до и после обозначенной мизансцены»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Развить навыки актерского и режиссерского анализа художественного произведения через погружение в зафиксированный в живописи эмоциональный момент и создание на его основе целостной истории.

· Задачи:

· Проанализировать выбранную картину как «застывший кадр»: определить взаимоотношения персонажей, их эмоции, предлагаемые обстоятельства.

· Создать актерский этюд (вербальный или пластический), воспроизводящий и развивающий мизансцену, изображенную на полотне.

· Разработать режиссерскую раскадровку, визуализирующую 2-3 ключевых события, которые привели к ситуации на картине («до»).

· Разработать режиссерскую раскадровку, визуализирующую 2-3 ключевых события, которые произошли после момента, изображенного на картине («после»).

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ картины.

· Выбор картины. Обоснование выбора (сильная история, эмоциональность, многофигурность).

· Визуальный анализ. Определение композиционного центра, цветового решения, жестов и взглядов персонажей. Ответ на вопросы: Кто эти люди? Что они чувствуют в данный момент? Что только что произошло? О чем они молчат?

2. Этап 2: Актерский этюд.

· Вживание в роль. Выбор одного из персонажей картины. Разработка его биографии, мотивов, отношений с другими героями.

· Воспроизведение мизансцены. Создание немой сцены (фотографии) или короткого импровизационного этюда, точно воспроизводящего позу, жест и выражение лица выбранного персонажа. Передача его внутреннего состояния.

3. Этап 3: Создание режиссерских раскадровок «Событие ДО».

· Разработка 2-3 кадров, которые являются непосредственной предысторией момента на картине.

· Фокус на: Действии, которое привело к замершей сцене. Эмоциональном состоянии персонажей «до». Смене планов (общий, средний, крупный) для драматизма.

4. Этап 4: Создание режиссерских раскадровок «Событие ПОСЛЕ».

· Разработка 2-3 кадров, которые показывают развитие действия после замершего момента.

· Фокус на: Разрешении конфликта или его усугублении. Изменении в персонажах. Визуальной кульминации или развязке.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой портфолио, содержащее:

1. Титульный лист с указанием названия картины, ее автора и выбранного для этюда персонажа.

2. Аналитическая справка (1 страница):

· Краткое описание ситуации на картине и анализ внутреннего состояния выбранного персонажа.

· Логлайн (1-2 предложения) всей придуманной истории.

3. Визуальный ряд:

· Репродукция исходной картины.

· Фотография актерского этюда (или серия фото).

· Две раскадровки («ДО» и «ПОСЛЕ») по 2-3 кадра каждая, с краткими пояснениями под каждым кадром (действие, реплика, если есть).

4.

Заключение (3-4 предложения): Резюме о том, как работа с живописным первоисточником помогла глубже понять механизмы создания драматической ситуации.

Практическая работа №3 «Создание сольных актерских работ на основе фрагментов драматургических произведений. Создание раскадровок на основе актерских работ»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить на практике взаимосвязь актерского и режиссерского искусства, преобразовав текст драматургического произведения в сольную актерскую работу, а затем — в визуальную режиссерскую раскадровку.

· Задачи:

· Выбрать и проанализировать монолог или сцену из пьесы, выделив ключевые конфликты, сверхзадачу и сквозное действие персонажа.

· Создать и исполнить сольный актерский этюд, воплощающий характер и эмоциональное состояние персонажа в рамках выбранного фрагмента.

· На основе видеозаписи этюда разработать режиссерскую раскадровку, визуализирующую мизансцены, планы, ракурсы и эмоциональные акценты исполнения.

· Синхронизировать вербальный текст, физическое действие и визуальный ряд в единой творческой работе.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Аналитический. Выбор и разбор материала.

· Выбор монолога или сцены из пьесы, содержащей яркий внутренний или внешний конфликт.

· Анализ текста: определение предлагаемых обстоятельств, сверхзадачи персонажа, конфликта, ключевых событий и физических действий в рамках фрагмента.

2. Этап 2: Актерский. Создание и запись этюда.

· Разработка актерского решения: поиск характерных черт, пластики, голоса, эмоционального наполнения.

· Репетиционный процесс и фиксация итогового варианта на видео. Этюд должен представлять собой законченный отрывок, раскрывающий суть персонажа в данной ситуации.

3. Этап 3: Режиссерский. Анализ видеозаписи и создание раскадровки.

· Просмотр записанного этюда. Выявление наиболее выразительных моментов (жесты, мимика, паузы, кульминация).

· Перевод актерской работы в режиссерский план: разработка серии из 6-12 кадров, где определяется:

· Крупность плана (крупный, средний, общий) для акцента на эмоциях или действии.

· Ракурс и движение воображаемой камеры.

· Мизансцена на основе найденной актером пластики.

· Под каждым кадром указывается реплика (если есть) и краткое описание действия/настроения.

4. Этап 4: Синтез и самоанализ.

· Сопоставление видеозаписи и раскадровки. Проверка, насколько визуальный ряд соответствует и усиливает актерскую игру.

· Формулировка выводов о проделанной работе.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой портфолио, содержащее:

1. Титульный лист: Название пьесы, автор, выбранный фрагмент.

2. Аналитическая записка (1 стр.):

· Краткий анализ персонажа и ситуации.

· Обоснование актерского и режиссерского решения.

3. Визуальный ряд:

· Ссылка на видео с актерским этюдом.

· Режиссерская раскадровка (6-12 кадров) с пояснительными надписями.

4. Заключение (3-4 пункта):

· Как актерская работа повлияла на визуальное решение раскадровки?

· Какие новые грани текста открылись в процессе двойной работы (актер-режиссер)?

· Трудности и найденные решения в ходе работы.

Практическая работа №4 «Разработка сюжета на основе драматургической структуры. Наброски сюжетной раскадровки»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить принципы построения сюжета по законам драматургии и научиться визуализировать его ключевые моменты через создание сюжетной раскадровки.

· Задачи:

· Изучить базовые элементы драматургической структуры (экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка).

· Разработать оригинальный сюжет (или адаптировать существующий), четко следуя выбранной драматургической структуре.

· Создать серию набросков (тамблингов) сюжетной раскадровки, визуально отображающих ключевые сцены и поворотные точки истории.

· Обеспечить повествовательную целостность и визуальную ясность последовательности кадров.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы.

1. Этап 1: Драматургический анализ и структурирование.

· Выберите основную драматургическую структуру (например, трехактную или «Путь Героя»).

· Разработайте краткий сюжет (1-2 абзаца), выделив в нем:

· Экспозицию (представление героя и мира).

· Завязку (событие, меняющее жизнь героя).

· Развитие действия (серия препятствий и рост конфликта).

· Кульминацию (момент наивысшего напряжения).

· Развязку (решение конфликта).

2. Этап 2: Создание карточек сцен (фабулы).

· Разбейте сюжет на отдельные сцены. Для каждой сцены на отдельной карточке (или в документе) укажите:

· Краткое описание происходящего.

· Цель сцены в развитии сюжета или персонажа.

· Ключевые эмоции или конфликт.

3. Этап 3: Создание набросков сюжетной раскадровки (Тамблинги).

· Создайте 8-12 небольших (5х7 см) черно-белых набросков, которые соответствуют ключевым сценам из фабулы.

· Фокус на: Композиции кадра, эмоциях персонажей, передаче действия. Не детализируйте, работайте линиями и пятнами.

· Убедитесь, что раскадровка визуально передает развитие сюжета: от спокойствия к нарастанию напряжения и к разрядке.

4. Этап 4: Проверка на целостность и ритм.

· Разложите или просмотрите все тамблинги в последовательности.

· Проверьте, ясен ли переход от кадра к кадру, соблюден ли драматургический ритм (чередование напряженных и спокойных сцен).

· Внесите корректировки в композицию или порядок кадров для усиления повествовательного эффекта.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой один документ (PDF или презентацию), содержащий:

1. Название проекта и логлайн (1-2 предложения, раскрывающие суть истории).

2. Драматургическая структура: Схема или текстовое описание с выделением актов и ключевых точек сюжета.

3. Фабула: Список сцен с кратким описанием (можно в виде таблицы).

4. Сюжетная раскадровка: Лист с 8-12 пронумерованными тамблингами, подписанными по смыслу (например: «Кадр 3: Завязка. Герой получает загадочное письмо»).

5. Аналитический комментарий (3-4 пункта): Как визуальное решение раскадровки (композиция, планы) поддерживает драматургию каждой ключевой сцены (завязки, кульминации, развязки)?

3 курс 6 семестр.

Практическая работа №5 «Создание предлагаемых обстоятельств персонажей. Наброски персонажей, исходя из предыдущих наработок»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать психологически достоверные и визуально выразительные образы персонажей на основе глубокой проработки их предлагаемых обстоятельств и синтеза предыдущих этапов проекта (сюжета, сеттинга, колорскрипта).

· Задачи:

· Проанализировать драматургическую функцию персонажа в разработанном сюжете.

· Разработать детальную биографию и систему мотиваций персонажа (его предлагаемые обстоятельства).

· Создать серию набросков, визуально отражающих характер, социальный статус и личную историю персонажа через его внешность, одежду и детали.

· Обеспечить стилистическое соответствие персонажа общему визуальному решению проекта.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и синтез. Работа с предлагаемыми обстоятельствами.

· Опираясь на сюжет, определите ключевую драматургическую роль персонажа (герой, антагонист, помощник и т.д.).

· Составьте подробное досье персонажа, ответив на вопросы:

· Биография: Происхождение, ключевые события прошлого, образование.

· Мотивация: Чего он хочет достичь в рамках истории (сверхзадача)? Что им движет (страх, любовь, жажда власти)?

· Характер: Темперамент, привычки, достоинства и недостатки.

· Социальный статус: Род занятий, финансовое положение, окружение.

2. Этап 2: Визуальный перевод характера в образ.

· На основе досье начните поиск визуального решения. Сделайте 5-7 быстрых скетчей, экспериментируя с:

· Силэтом и пропорциями: Худой/полный, высокий/низкий, угловатый/округлый.

· Формами лица и чертами: Резкие черты для жесткого характера, мягкие — для доброго.

· Важно: Каждая черта внешности должна иметь обоснование в биографии (шрам от старой травмы, сутулость от многолетней работы за станком).

3. Этап 3: Детализация и интеграция в проект.

· Выберите наиболее удачный вариант и детализируйте его.

· Продумайте одежду и аксессуары, которые отражают род занятий, статус и вкус персонажа. Сверьтесь с колорскриптом для определения его цветовой палитры.

· Создайте 1-2 чистых арта персонажа в разных ракурсах или в характерной позе, демонстрирующих его нрав.

4. Этап 4: Проверка на соответствие.

· Поместите готового персонажа в эскиз локации из предыдущих наработок. Убедитесь, что он смотрится органично в этом мире и соответствует общему стилю проекта.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой персонажный лист (А4 или цифровой аналог), содержащий:

1. Имя персонажа и его ключевая драматургическая роль в сюжете.

2. Текстовое досье: Краткое, но емкое описание предлагаемых обстоятельств (2-3 самых важных пункта из биографии, мотивация, характер).

3. Визуальный ряд:

· Подборка из 3-4 поисковых скетчей.

· 1-2 финальных, более детализированных арта персонажа (лицо, фигура в полный рост).

4. Пояснительная записка (3-4 пункта), связывающая внешность и детали с характером:

· Пример: «Расстегнутый воротник и растрепанные волосы подчеркивают его неухоженность и погруженность в работу. Потертый ранец указывает на его скромное финансовое положение, описанное в биографии».

Практическая работа №6 «Создание персонажей, исходя из их характеристик и драматургического анализа выбранного сюжета»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать визуально выразительных и драматургически обоснованных персонажей, чей внешний облик, костюм и детали напрямую вытекают из их роли в сюжете, личных характеристик и мотивации.

· Задачи:

· Провести драматургический анализ сюжета для определения функций и архетипов персонажей.

· На основе анализа разработать детальные характеристики персонажей (биография, темперамент, мотивы, роль в истории).

· Создать серию визуальных набросков, переводя текстовые характеристики в узнаваемый визуальный образ (силуэт, форма, детали).

· Обеспечить визуальную дифференциацию персонажей и их соответствие общему стилю и сеттингу проекта.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Драматургический анализ сюжета.

· Выделите главных и второстепенных персонажей. Определите их архетип (Герой, Мудрый Старец, Трикстер, Антагонист и т.д.) и драматургическую функцию (что этот персонаж делает для развития сюжета?).

· Определите основной конфликт и как каждый персонаж в нем участвует.

2. Этап 2: Разработка характеристик персонажа.

· Для каждого ключевого персонажа составьте краткое, но емкое досье:

· Биография и ключевые события прошлого.

· Цели и мотивация (Что движет персонажем? Чего он хочет?).

· Внутренние противоречия и страхи.

· Социальный статус, род занятий, привычки.

3. Этап 3: Визуальный поиск образа.

· На основе досье начните визуальный поиск. Создайте 5-10 быстрых скетчей-силуэтов, экспериментируя с пропорциями и общей формой.

· Выберите 2-3 наиболее удачных силуэта и детализируйте их:

· Продумайте форму лица, прическу, особенности фигуры, исходя из характера и биографии.

· Разработайте костюм и аксессуары, которые отражают статус, профессию и личность персонажа. Каждая деталь должна работать на образ.

4. Этап 4: Создание финальных листов персонажей.

· Для каждого главного героя создайте итоговый концепт-арт, включающий:

· Изображение в полный рост (спереди, сбоку).

· Крупный план лица с разными эмоциями.

· Несколько ключевых аксессуаров или элементов одежды.

· Убедитесь, что персонажи визуально контрастируют друг с другом и легко узнаваемы.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой персонажный паспорт проекта, содержащий:

1. Титульный лист с названием проекта.

2. Раздел по драматургическому анализу: Краткое описание сюжета, таблица с архетипами и функциями персонажей.

3. Персонажные листы (для каждого главного героя):

· Имя и архетип.

· Ключевые характеристики (3-4 пункта из досье).

· Подборка поисковых скетчей (силуэты, наброски).

· Финальный концепт-арт.

2. Заключение (2-3 предложения на персонажа): Краткое обоснование, как итоговый визуальный образ отражает его драматургическую роль и личные характеристики.

Практическая работа №7 «Проработка мизансцен и реквизита в локациях дипломного мультфильма»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать детализированные и функциональные мизансцены для ключевых локаций мультфильма, где реквизит и расположение персонажей активно работают на раскрытие сюжета, характеров и атмосферы.

· Задачи:

· На основе раскадровки и сценария определить драматургические задачи для каждой ключевой локации.

· Разработать реквизит, который является органичной частью мира, раскрывает характер персонажей и может использоваться в действии.

· Спроектировать динамичные и статичные мизансцены, определяющие расположение и движение персонажей в пространстве локации.

· Интегрировать мизансцены и реквизит в единую визуальную и нарративную структуру фильма.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и инвентаризация локаций.

· Выберите 3-5 ключевых локаций из фильма. Для каждой определите:

· Драматургическую функцию (место конфликта, откровения, покоя).

· Основное и второстепенные действия, которые происходят в этой локации.

· Эмоциональное настроение сцены.

2. Этап 2: Разработка и каталогизация реквизита.

· Составьте список реквизита для каждой локации, разделив его на:

· Фоновый (создает атмосферу).

· Характерный (раскрывает личность хозяина локации).

· Функциональный (используется персонажами по ходу действия).

· Создайте быстрые скетчи ключевых предметов, продумав их внешний вид, материал и историю.

3. Этап 3: Проектирование мизансцен.

· Для каждой ключевой сцены в локации создайте 2-3 варианта мизансцены в виде схем или скетчей "сверху".

· Экспериментируйте с:

· Глубиной кадра и расположением персонажей в пространстве (передний, средний, задний план).

· Направлением движения и жестами персонажей.

· Взаимодействием с реквизитом (опирается, использует, передвигает).

· Цель — найти наиболее выразительную композицию, которая ясно передает отношения между персонажами и суть сцены.

4. Этап 4: Интеграция и финальная визуализация.

· Соедините лучшие мизансцены с проработанным реквизитом в чистовых скетчах или цифровых рисунках.

· Убедитесь, что реквизит логично вписан в пространство и не мешает запланированному действию.

· Создайте итоговые арты для ключевых локаций с расставленным реквизитом и обозначенными основными мизансценами.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой альбом мизансцен и реквизита, содержащий:

1. Титульный лист с названием мультфильма.

2. Раздел для каждой ключевой локации:

· Название локации и ее роль в сюжете.

· Каталог реквизита: 3-5 скетчей ключевых предметов с подписями (название, назначение).

· Схемы мизансцен: 2-3 проработанных варианта расположения персонажей и движения для ключевой сцены (можно в виде плана сверху).

· Финальный арт локации с расставленными персонажами по выбранной мизансцене.

3. Пояснительная записка (1-2 предложения на локацию): Краткое обоснование, как разработанные мизансцены и реквизит работают на раскрытие сюжета и характеров.

Практическая работа №8 «Работа над ракурсами и планами в раскадровке для режиссерской разработки»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Освоить принципы использования различных ракурсов и планов в раскадровке как основных инструментов режиссуры для управления вниманием зрителя, создания драматизма и визуального повествования.

· Задачи:

· Изучить классификацию кинематографических планов (крупный, средний, общий и т.д.) и ракурсов (низкий, высокий, уровень глаз).

· Научиться анализировать сцену с точки зрения режиссера и выбирать оптимальные планы и ракурсы для передачи эмоций, действия и значимости объектов.

· Создать режиссерскую раскадровку ключевой сцены, осознанно используя смену планов и ракурсов для усиления драматургического эффекта.

· Развить навык визуального повествования, где кадр становится выразительным высказыванием.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ сцены и определение драматургических задач.

· Выберите ключевую сцену из вашего проекта. Определите:

· Главную эмоцию или идею сцены.

· Ключевое действие или момент, который должен запомниться зрителю.

· Отношения между персонажами и их статус в данной сцене.

2. Этап 2: Подбор и экспериментирование с планами.

· Для каждого значимого момента внутри сцены подберите 2-3 варианта плана и проанализируйте, как они меняют восприятие:

· Общий план (Establishing Shot): Для показа места действия.

· Средний план (Medium Shot): Для диалога и взаимодействия.

· Крупный план (Close-Up): Для передачи эмоций, акцента на детали.

· Деталь (Extreme Close-Up): Для максимального драматического усилия.

3. Этап 3: Выбор и обоснование ракурсов.

· Определите, как ракурс повлияет на восприятие персонажа или события:

· Низкий ракурс: Придает величие, мощь, доминирование.

· Высокий ракурс: Может создавать ощущение уязвимости, малости, обзора.

· Наклонный ракурс (Dutch Angle): Передает напряжение, беспокойство, дисбаланс.

4. Этап 4: Создание режиссерской раскадровки.

· Создайте последовательность из 8-12 кадров для выбранной сцены.

· Для каждого кадра укажите:

· Рисунок, ясно передающий композицию.

· Подпись с типом плана и ракурса.

· Краткое описание действия или реплики.

· Проследите за логикой монтажного перехода от кадра к кадру.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой режиссерскую раскадровку с пояснительной запиской:

1. Титульный лист: Название проекта и сцены.

2. Режиссерская раскадровка: Лист с 8-12 пронумерованными кадрами, каждый из которых содержит рисунок и текстовую аннотацию с указанием плана, ракурса и действия.

3. Пояснительная записка (структурированный список):

· Драматургическая задача сцены.

· Анализ 2-3 ключевых кадров: Подробное обоснование, почему был выбран именно этот план и ракурс, и какой эффект он создает (например: "Кадр 5: Низкий ракурс и крупный план на лицо антагониста использованы, чтобы подчеркнуть его подавляющее присутствие и усилить страх героя").

· Общий вывод: Как работа с планами и ракурсами помогла раскрыть замысел сцены.

Практическая работа №9 «Проработка звукового оформления мультфильма»

1. Цель и задачи практической работы

· Цель: Создать целостное и выразительное звуковое сопровождение для мультфильма, которое усиливает драматургию, создает атмосферу и эмоционально воздействует на зрителя.

· Задачи:

· Провести аудио-анализ готового видеоряда, выделив ключевые сцены и их эмоциональные акценты.

· Создать и подобрать звуковые эффекты (SFX), соответствующие действию на экране.

· Записать и/или подобрать музыкальное сопровождение, отражающее настроение и ритм фильма.

· Создать и записать шумы (Foley), обеспечивающие тактильную достоверность анимации (шаги, движение одежды, взаимодействие с предметами).

· Провести сведение и мастеринг всех звуковых дорожек в единую гармоничную фонограмму.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Этап 1: Анализ и планирование (Аудио-мапинг).

· Просмотрите готовый видеоряд несколько раз. Создайте монтажный лист (spotting notes), где для каждой сцены укажите:

· Необходимые звуковые эффекты (синхронные и фоновые).

· Музыкальные треки (где начинаются, заканчиваются, их характер).

· Участки для шумов (Foley).

· Общую атмосферу и ключевые эмоции.

2. Этап 2: Создание звукового ландшафта.

· Работа с атмосферами (ambience): Создайте слой фонового звука для каждой локации (шум города, ветер в лесу, гул космического корабля). Это основа звукового поля.

· Подбор и создание звуковых эффектов (SFX): Найдите или создайте звуки для специфических действий (выстрелы, магия, технологичные гулы). Важно, чтобы звук соответствовал визуальному стилю.

3. Этап 3: Запись и создание шумов (Foley).

· Организуйте сессию записи. Используйте подручные средства для воссоздания звуков, которые не удалось найти в библиотеках:

· Шаги на разных поверхностях.

· Шуршание одежды, звон ключей, хруст бумаги.

· Взаимодействие с предметами (скрип двери, звон посуды, удар).

· Синхронизируйте записанные звуки с видеорядом.

4. Этап 4: Работа с музыкой.

· Подберите музыкальные треки, исходя из аудио-мапинга. Музыка должна поддерживать, а не перекрывать историю.

· Редактируйте треки, чтобы они точно ложились в тайминг сцен (обрезка, наложение, плавные переходы).

5. Этап 5: Сведение и мастеринг.

· Сбалансируйте громкость всех дорожек: диалоги (если есть) должны быть четко слышны, музыка и эффекты — их дополнять.

· Используйте панорамирование и эквализацию для создания пространства и чистоты звучания.

· Проверьте микс на разных устройствах (наушники, колонки, телефон) и внесите корректировки.

· Экспортируйте финальную звуковую дорожку в нужном формате (например, Stereo WAV, 48 кГц, 24 bit).

5. Форма отчета

Отчет представляет собой папку с файлами и текстовый документ:

1. Текстовый документ (отчет):

· Название фильма и список выполненных работ.

· Аудио-мапинг (таблица с ключевыми сценами и использованными звуковыми элементами).

· Ссылки на источники музыки и звуков (с указанием лицензии).

· Краткий анализ: какие творческие задачи решались с помощью звука и насколько это удалось.

2. Файлы проекта:

· Финальный звуковой файл (микс), синхронизированный с видео.

· Папка с исходными материалами: записанные шумы (Foley), подобранные музыкальные треки и звуковые эффекты (по желанию).

4 курс 7 семестр

Практическая работа №1: «Создание персонажей с уникальными цветовыми палитрами»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоить методику создания осмысленных цветовых решений для персонажей, где палитра становится инструментом визуальной характеристики, отражающей личность, роль в истории и эмоциональное воздействие.

Задачи:

· Изучить основы психологии цвета и принципы цветовых гармоний

· Провести анализ характера и narrative-функции персонажа

· Разработать уникальную ограниченную палитру (3-5 основных цветов)

· Создать визуализацию персонажа с применением разработанной цветовой схемы

· Обеспечить стилистическое единство и узнаваемость персонажа

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ персонажа

· Определение ключевых характеристик (темперамент, мотивация, роль в сюжете)

· Анализ биографии и психологического портрета

· Формулировка основной эмоции, которую должен передавать персонаж

Этап 2: Разработка цветовой концепции

· Подбор доминирующего цвета, отражающего суть персонажа

· Выбор типа цветовой гармонии (комплементарная, аналоговая, триада)

· Определение ролей цветов в палитре:

  · Базовый (60-70% площади)

  · Дополнительный (20-30%)

  · Акцентный (5-10%)

  · Нейтральный (баланс)

Этап 3: Создание цветовых вариантов

· Разработка 3-4 альтернативных палитр

· Тестирование палитр на силуэте персонажа

· Проверка читаемости в оттенках серого

Этап 4: Финальная визуализация

· Создание чистового арта с применением выбранной палитры

· Тестирование персонажа в среде проекта

· Внесение корректировок по результатам тестирования

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Титульный лист с названием проекта и персонажа

2. Аналитический раздел:

· Описание характера и роли персонажа

· Обоснование выбора цветовой палитры

· Психологическая интерпретация цветов

3. Визуальный раздел:

· Цветовая палитра с указанием кодов и процентов использования

· Поисковые эскизы и варианты

· Финальный арт персонажа в полный рост

· Демонстрация персонажа в среде

4. Приложения:

· Референсы и мудборд

· Рабочие эскизы и заметки

Практическая работа №2 «Визуализация характера через дизайн одежды и пропорции персонажей разных типажей»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоить методы визуальной характеристики персонажа через осознанное использование пропорций тела и дизайна одежды для передачи характера, социального статуса и психологических особенностей.

Задачи:

· Изучить принципы создания выразительных пропорций для разных типажей

· Освоить методику анализа характера персонажа для визуальной интерпретации

· Разработать дизайн одежды как отражение личности, статуса и образа жизни персонажа

· Создать серию персонажей с контрастными характеристиками

· Научиться создавать узнаваемый визуальный образ через силуэт и детали

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Аналитическая подготовка

· Выбор 3-4 контрастных типажей (например: воин-защитник, хитрый торговец, мудрый старец, юная ученица)

· Составление психологического портрета для каждого персонажа

· Определение ключевых визуальных характеристик для каждого типажа

Этап 2: Работа с пропорциями

· Создание схем пропорций для каждого типажа:

· Героический типаж: 8-9 голов, широкие плечи

· Комический типаж: 3-4 головы, округлые формы

· Интеллектуальный типаж: 7-8 голов, удлиненные конечности

· Поиск выразительного силуэта для каждого персонажа

· Создание листа пропорций с разными ракурсами

Этап 3: Дизайн одежды и атрибутов

· Подбор костюма в соответствии с:

  · Характером и профессией персонажа

  · Историческим и культурным контекстом

  · Практичностью и функциональностью

· Разработка системы деталей и аксессуаров

· Создание цветового решения, подчеркивающего характер

Этап 4: Интеграция и проверка

· Создание финальных артов персонажей в характерных позах

· Проверка читаемости силуэта

· Тестирование взаимодействия персонажей в общей сцене

· Финальная корректировка и чистовое исполнение

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Титульный лист с указанием темы работы

2. Аналитический раздел:

· Описание разработанных типажей с обоснованием выбора

· Психологические портреты персонажей

· Обоснование выбранных пропорций и элементов костюма

3. Визуальный раздел:

· Листы пропорций для каждого типажа

· Поисковые эскизы костюмов и аксессуаров

· Финальные арты персонажей в полный рост (3-4 персонажа)

· Сравнительная таблица персонажей

4. Приложения:

· Референсные материалы

· Рабочие эскизы и заметки

· Пример использования персонажей в сцене

Практическая работа №3 «Разработка линейки героев с использованием ярких силуэтов»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать серию взаимосвязанных персонажей с уникальными и легко узнаваемыми силуэтами, которые визуально передают их характер, роль в команде и индивидуальность.

Задачи:

· Освоить технику создания выразительных силуэтов

· Разработать систему визуальной дифференциации персонажей

· Создать баланс между уникальностью каждого героя и единством стиля всей линейки

· Научиться передавать характер через форму и пропорции

· Разработать 4-6 персонажей, составляющих cohesive группу

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и планирование

· Определение ролей в команде (лидер, защитник, интеллектуал и т.д.)

· Составление кратких характеристик для каждого персонажа

· Создание мудборда с референсами

Этап 2: Силуэтный скетчинг

· Быстрое создание 20-30 вариантов силуэтов (30-60 секунд на скетч)

· Эксперименты с разными пропорциями и формами

· Выбор 2-3 наиболее удачных вариантов для каждого персонажа

Этап 3: Детализация и унификация

· Проработка выбранных силуэтов

· Создание системы визуальных элементов, объединяющих линейку

· Проверка читаемости силуэтов в уменьшенном масштабе

Этап 4: Финальная визуализация

· Создание чистовиков персонажей

· Демонстрация персонажей вместе для проверки гармонии

· Подготовка итоговой презентации

5. Форма отчета

Отчет включает:

1. Титульный лист с названием проекта
2. Аналитическая часть:
   · Описание команды и ролей персонажей
   · Обоснование выбора силуэтов
3. Визуальная часть:
   · Лист с поисковыми силуэтными скетчами
   · Финальные арты 4-6 персонажей
   · Сравнительная таблица силуэтов
4. Приложения:
   · Референсы
   · Рабочие заметки

Практическая работа №4 «Разработка раскадровки к дипломному фильму»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать детализированную раскадровку дипломного фильма, которая служит визуальным сценарием и основой для дальнейшей производственной работы.

Задачи:

· Визуализировать режиссерский замысел фильма

· Определить композицию, планы и ракурсы каждого кадра

· Проработать движение камеры и персонажей

· Установить хронометраж и ритм фильма

· Создать техническое задание для аниматоров и художников

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
бумага размер А-3,
Карандаши цветные, маркеры, гуашь, линеры.

3. Учебная и специальная литература:

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовительный анализ

· Детальное изучение сценария

· Разбивка на сцены и эпизоды

· Определение ключевых визуальных тем и мотивов

· Создание режиссерского сценария с указанием планов и длительности

Этап 2: Создание эскизов

· Разработка быстрых набросков (тамблингов) для каждой сцены

· Экспериментирование с композицией и ракурсами

· Определение основных линий движения в кадре

· Проработка переходов между кадрами

Этап 3: Детализированная раскадровка

· Создание чистовых рисунков для каждого кадра

· Указание номеров кадров и сцен

· Описание действия, диалогов, звукового сопровождения

· Обозначение движения камеры и персонажей

Этап 4: Создание аниматика

· Сканирование или оцифровка раскадровки

· Монтаж кадров в хронологической последовательности

· Настройка длительности каждого кадра

· Добавление чернового звука и диалогов

Этап 5: Ревизия и корректировка

· Просмотр аниматика с учетом временных параметров

· Внесение изменений в ритм и композицию

· Согласование с руководителем дипломного проекта

· Подготовка финальной версии

5. Форма отчета

1. Титульный лист с названием фильма и автора

2. Режиссерский сценарий:

   · Разбивка на сцены с тайм-кодами

   · Описание визуального решения

3. Визуальная часть:

   · Полная раскадровка (50-100 кадров)

   · Ключевые сцены в цвете

   · Схемы движения камеры

Практическая работа №5 «Продолжение работы над раскадровкой к дипломному фильму»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Доведение черновой раскадровки до уровня производственного документа, готового к использованию на всех этапах создания фильма.

Задачи:

· Детализация и усовершенствование ранее созданной раскадровки

· Проработка сложных сцен и визуальных эффектов

· Создание технических спецификаций для каждого кадра

· Подготовка окончательной версии раскадровки для защиты диплома

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет и компьютер

· Программное обеспечение для раскадровки (Storyboard Pro, Photoshop)

· Программы для монтажа видео (Premiere Pro, DaVinci Resolve)

Дополнительные материалы:

· Распечатанная черновая раскадровка

· Цветные маркеры для выделения ключевых элементов

3. Учебная литература

Основная:

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и критика черновой версии

· Детальный разбор полученных замечаний от руководителя

· Выявление слабых мест в композиции и повествовании

· Составление плана доработки проблемных участков

Этап 2: Детализация ключевых сцен

· Проработка мимики персонажей в эмоциональных моментах

· Уточнение движения камеры и объектов в кадре

· Добавление временных указаний для каждого кадра

· Проработка световых и цветовых акцентов

Этап 3: Создание технических спецификаций

· Разметка планов (крупный, средний, общий)

· Указание типов движения камеры (наезд, отъезд, панорама)

· Обозначение визуальных эффектов и спецэффектов

· Разработка системы обозначений для производственной команды

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Титульный лист с полной информацией о проекте

2. Итоговую раскадровку:

· Полный набор пронумерованных кадров

· Технические комментарии к каждому кадру

· Схемы движения камеры

4. Пояснительную записку:

· Описание внесенных изменений

· Обоснование творческих решений

· Ответы на замечания руководителя

Практическая работа №6 «Внесение правок к раскадровке к дипломному фильму»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Систематизировать и реализовать правки в раскадровке на основе замечаний руководителя и консультантов для повышения качества визуального повествования.

Задачи:

· Проанализировать и систематизировать полученные замечания

· Разработать план внесения изменений в раскадровку

· Реализовать правки с сохранением целостности режиссерского замысла

· Проверить эффективность внесенных изменений

· Подготовить обновленную версию раскадровки

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Компьютер с графическим планшетом

· Программное обеспечение для раскадровки

· Распечатанная версия раскадровки с пометками

· Цветные стикеры для маркировки изменений

3. Учебная литература

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и систематизация замечаний

· Сбор всех полученных замечаний от руководителя и консультантов

· Группировка правок по типам (композиция, хронометраж, ясность действия)

· Определение приоритетности изменений

· Составление ревизионного листа

Этап 2: Разработка стратегии внесения правок

· Определение кадров, требующих полной переработки

· Выявление сцен, нуждающихся в незначительной корректировке

· Планирование последовательности внесения изменений

· Создание бэкапа оригинальной версии

Этап 3: Реализация правок

· Внесение изменений в композицию проблемных кадров

· Корректировка хронометража сцен

· Улучшение читаемости действий персонажей

· Оптимизация переходов между кадрами

Этап 4: Проверка и валидация

· Сравнительный анализ до и после внесения правок

· Проверка целостности визуального повествования

· Тестирование обновленного аниматика

· Сбор обратной связи на исправленную версию

Этап 5: Финальная доработка

· Внесение окончательных корректировок

· Подготовка финальной версии раскадровки

· Обновление сопроводительной документации

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Ревизионную документацию:
   · Таблицу полученных замечаний
   · План внесения правок
   · Описание реализованных изменений
2. Сравнительные материалы:
   · Сопоставление кадров до и после правок
   · Анализ эффективности изменений
   · Визуализация улучшений
3. Обновленную раскадровку:
   · Финальную версию с внесенными правками
   · Аннотации к измененным кадрам
   · Сводку по всем изменениям
4. Пояснительную записку:
   · Обоснование принятых решений
   · Анализ влияния правок на общее качество
   · Выводы по процессу ревизии

Практическая работа №7 «Начало работы над колор-скриптом на основе раскадровки»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать базовую структуру колор-скрипта, определяющую цветовую драматургию фильма и визуальную эволюцию настроения через последовательность сцен.

Задачи:

· Проанализировать раскадровку с точки зрения эмоционального развития сюжета

· Определить ключевые цветовые темы для основных сюжетных арков

· Создать систему цветовых переходов между сценами

· Разработать базовую палитру для основных локаций и персонажей

· Установить взаимосвязь между цветом и драматургией

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет и компьютер

· Программа для работы с цветом (Photoshop, Clip Studio Paint)

· Цифровая версия раскадровки

· Инструменты для создания палитр (Adobe Color, Coolors)

3. Учебная литература

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни

· "Искусство цвета" Иоханнес Иттен

· "The Color Script in Animation" - профессиональные гайды

· "Visual Storytelling" Bruce Block

· Кейсы цветовых решений известных анимационных студий

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ раскадровки

· Разбивка раскадровки на смысловые блоки и эмоциональные фазы

· Выявление ключевых сцен, определяющих цветовое решение

· Определение эмоциональной кривой фильма

· Составление карты настроений

Этап 2: Определение цветовых тем

· Назначение доминирующих цветов для основных сюжетных арок

· Разработка системы контрастов (теплый/холодный, насыщенный/приглушенный)

· Создание палитр для разных типов сцен (драматические, комедийные, напряженные)

· Установление цветовых лейтмотивов для персонажей и локаций

Этап 3: Создание базового колор-скрипта

· Разработка последовательности цветовых решений для ключевых кадров

· Проработка переходов между цветовыми состояниями

· Создание системы обозначений для цветовых решений

· Разработка легенды колор-скрипта

Этап 4: Тестирование и корректировка

· Проверка читаемости цветовых решений в уменьшенном масштабе

· Тестирование эмоционального воздействия цветовых комбинаций

· Корректировка на основе визуального восприятия

· Согласование базового решения с руководителем

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Аналитический раздел:
   · Карта эмоционального развития сюжета
   · Описание цветовых тем для основных арков
   · Обоснование выбранных цветовых решений
2. Визуальный раздел:
   · Базовая версия колор-скрипта (10-15 ключевых кадров)

· Палитры для основных сцен и персонажей

· Схема цветовых переходов

3. Рабочие материалы:

· Референсы и мудборд

· Цветовые схемы и гармонии

· Промежуточные эскизы

4. Пояснительную записку:

· Принципы построения колор-скрипта

· Связь цветовых решений с драматургией

· План дальнейшей работы

П**рактическая работа№ 8** «Внесение правок к работе над колор-скриптом»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Углубленная разработка и детализация колор-скрипта, превращение базовой цветовой структуры в полноценный визуальный инструмент управления эмоциональным восприятием фильма.

Задачи:

· Детализировать цветовые решения для всех сцен фильма

· Разработать систему светотеневых отношений

· Создать альтернативные цветовые варианты ключевых сцен

· Интегрировать цветовые решения с другими визуальными элементами

· Подготовить колор-скрипт к использованию в производстве

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет высокого разрешения

· Программы для продвинутой работы с цветом (Photoshop с расширенными палитрами)

· Монитор с качественной цветопередачей

· Цифровые библиотеки текстур и эффектов

Дополнительные материалы:

· Полная версия раскадровки

· Концепт-арты персонажей и локаций

· Аналитические материалы по психологии цвета

3. Учебная литература

Основная:

· "Color and Light in Nature" David K. Lynch

· "The Elements of Color" Иоханнес Иттен

Дополнительная:

· "Color Design Workbook" Sean Adams

· Профессиональные статьи по колор-скриптингу в анимации

· Кейсы цветовых решений от ведущих анимационных студий

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и углубление базового варианта

· Критический разбор созданного базового колор-скрипта

· Выявление слабых мест и противоречий в цветовых решениях

· Уточнение эмоциональных акцентов через цвет

· Создание детализированной карты цветовых переходов

Этап 2: Детализация цветовых решений

· Проработка цветовых палитр для каждой сцены

· Разработка системы освещения и его влияния на цвет

· Создание вариаций цветовых решений для разных времени суток и погодных условий

· Детализация цветовых взаимодействий между персонажами и окружением

Этап 3: Интеграция с другими элементами

· Согласование цветовых решений с дизайном персонажей

· Интеграция с визуальными эффектами и атмосферными явлениями

· Проработка цветовых акцентов для важных сюжетных моментов

· Создание системы цветовых контрастов для усиления драматургии

Этап 4: Создание производственной версии

· Подготовка финального колор-скрипта в производственном формате

· Создание палитр для передачи в отделы анимации и фонов

· Разработка технических спецификаций по цвету

· Подготовка презентационных материалов

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Детализированный колор-скрипт:
   · Полная версия с цветовыми решениями для всех сцен
   · Детализированные палитры для ключевых моментов
   · Схемы светотеневых отношений
2. Аналитический раздел:
   · Обоснование всех цветовых решений
   · Анализ цветовой драматургии
   · Описание системы цветовых контрастов и переходов
3. Производственные материалы:
   · Цветовые палитры в производственных форматах
   · Спецификации по использованию цвета
   · Рекомендации для отделов производства

4. Презентационные материалы:

· Ключевые кадры в цвете

· Сравнительные таблицы цветовых решений

· Визуализация цветовой эволюции фильма

Практическая работа №9 «Создание цикла походки главного персонажа»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать естественный и выразительный цикл походки главного персонажа, отражающий его характер, физические особенности и эмоциональное состояние.

Задачи:

· Изучить анатомические основы движения человека при ходьбе

· Освоить принципы создания циклической анимации

· Разработать характерную походку, соответствующую личности персонажа

· Отработать применение принципов анимации (тайминг, ритм, вес)

· Создать плавный и бесшовный цикл походки

2. Материальное оснащение

Традиционный вариант:

· Анимационная бумага или скетчбук

· Карандаши различной мягкости (2B-6B)

· Световой планшет (просвет)

· Калька для проверки траекторий движения

Цифровой вариант:

· Графический планшет

· ПО для 2D-анимации (Adobe Animate, TVPaint, Clip Studio Paint)

· Настройка временной шкалы и onion skinning

Дополнительно:

· Зеркало для самонаблюдения

· Видеореференсы различных типов походки

· Таймер для работы с ритмом

3. Учебная литература

Основная:

· "Анимация: Уроки для начинающих" (The Animator's Survival Kit) Ричард Уильямс

· "Основы анимации" (The Illusion of Life) Фрэнк Томас и Олли Джонстон

Дополнительная:

· "Анатомия для художников" Хэмптон

· "Сила позы" (Force: Dynamic Life Drawing) Майкл Мэттези

· Видеоуроки по созданию цикличной анимации

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовка и анализ

· Изучение анатомии ходьбы: фазы переноса веса, движения таза и плеч

· Анализ характера персонажа для определения особенностей походки

· Сбор видеореференсов подходящего типа походки

· Создание быстрых набросков ключевых поз

Этап 2: Создание ключевых поз

· Проработка основных фаз походки:
  · Контакт (соприкосновение с землей)
  · Приземление (перенос веса)
  · Проходное положение
  · Отталкивание
· Определение крайних положений рук и ног

· Установление ритма и темпа походки

Этап 3: Проработка промежуточных кадров

· Добавление крайних фаз между ключевыми позами

· Создание плавных переходов между положениями

· Контроль дуговых траекторий движения конечностей

· Корректировка тайминга для достижения естественности

Этап 4: Добавление вторичной анимации

· Анимация волос, одежды, аксессуаров

· Проработка мелких деталей (мимика, движение пальцев)

· Добавление индивидуальных особенностей походки

· Проверка цикличности и бесшовности

Этап 5: Чистовая обработка и тестирование

· Очистка линий и финальная отрисовка

· Тестирование цикла в различных ракурсах

· Проверка соответствия характеру персонажа

· Финальная корректировка и экспорт

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Исследовательскую часть:

· Анализ характера персонажа и обоснование выбранного типа походки

· Референсы и наброски с натуры

· Описание примененных принципов анимации

2. Рабочие материалы:

· Лист с ключевыми позами (8-12 кадров)

· Схемы движения с траекториями

· Промежуточные этапы работы

3. Финальный результат:

· Видеофайл с циклом походки (GIF или видео)

· Демонстрация цикла в разных ракурсах (при необходимости)

Практическая работа № 10 «Работа над позингом первого персонажа»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоить технику создания выразительных поз персонажа, передающих его характер, эмоциональное состояние и действие в кадре.

Задачи:

· Изучить основы анатомии и баланса тела в различных позах

· Освоить принципы создания динамичных и статичных поз

· Научиться передавать характер персонажа через язык тела

· Разработать серию поз для основного персонажа

· Отработать технику чистого и четкого позинга

2. Материальное оснащение

Базовый вариант:

· Скетчбук формата А4

· Карандаши различной мягкости (HB, 2B, 4B)

· Ластик и клячка

· Деревянная манекен-кукла для быстрых набросков

Цифровой вариант:

· Графический планшет

· Программное обеспечение (Photoshop, Clip Studio Paint)

· Библиотека поз и жестов

Дополнительно:

· Зеркало для изучения собственных поз

· Таймер для быстрых набросков

· Референсы поз из фильмов и анимации

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Анимация: Уроки для начинающих" Ричард Уильямс

· "Сила позы" (Force: Dynamic Life Drawing) Майкл Мэттези

Дополнительная:

· "Анатомия для художников" Хэмптон

· "Рисование фигуры: конструкция и жесты"

· "Язык тела в искусстве" профессиональные руководства

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и подготовка

· Изучение анатомических основ: скелет, мышечные группы, точки опоры

· Анализ характера персонажа и его физических особенностей

· Сбор референсов для различных эмоциональных состояний

· Создание быстрых жестовых набросков (30-60 секунд на скетч)

Этап 2: Работа с силуэтом

· Создание 10-15 вариантов силуэтных заливок

· Анализ читаемости позы через силуэт

· Выбор наиболее выразительных вариантов для детализации

· Проверка баланса и устойчивости поз

Этап 3: Детализация поз

· Проработка анатомии в выбранных позах

· Передача веса и напряжения мышц

· Работа с направлением взгляда и мимикой

· Добавление характерных жестов и деталей

Этап 4: Создание серии поз

· Разработка поз для различных состояний:

  · Статичные позы (ожидание, отдых)

  · Динамичные позы (действие, движение)

  · Эмоциональные позы (радость, гнев, удивление)

· Обеспечение единства стиля при разнообразии поз

· Проверка узнаваемости персонажа в разных позах

Этап 5: Финальная обработка

· Чистка линий и приведение к единому стилю

· Создание итогового листа с лучшими позами

· Подготовка презентационных материалов

· Самоанализ и выявление областей для улучшения

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Аналитический раздел:
   · Описание характера персонажа
   · Обоснование выбранных поз
   · Анализ примененных принципов
2. Рабочие материалы:
   · Лист с жестовыми набросками
   · Силуэтные заливки
   · Промежуточные этапы работы
3. Финальные позы:
   · 8-10 проработанных поз персонажа
   · Демонстрация в разных ракурсах (при необходимости)
   · Пояснения к каждой позе
4. Приложения:
   · Референсы и источники вдохновения
   · Рабочие заметки и наблюдения

Практическая работа № 11 «Внесение правок в позинги персонажей»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Систематическое улучшение выразительности и анатомической точности поз персонажей на основе анализа и критики.

Задачи:

· Критически проанализировать созданные позы персонажей

· Выявить и исправить анатомические и композиционные ошибки

· Улучшить передачу характера и эмоций через язык тела

· Оптимизировать силуэт и читаемость поз

· Создать окончательные, улучшенные версии позингов

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет и компьютер

· Программное обеспечение для цифрового рисования

· Распечатанные версии поз с пометками и замечаниями

Дополнительные материалы:

· Цветные маркеры для разметки правок

· Калька для вариантов перерисовки

· Анатомические схемы и референсы

· Зеркало для проверки естественности поз

3. Учебная литература

Основная:

· "Анимация: Уроки для начинающих" Ричард Уильямс

· "Анатомия для художников" Хэмптон

Дополнительная:

· "Сила позы" Майкл Мэттези

· "Язык тела в визуальном повествовании"

· Профессиональные гайды по исправлению поз

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и диагностика

· Систематизация полученных замечаний от руководителя

· Выявление повторяющихся ошибок в позинге

· Анализ соответствия поз характеру персонажа

· Оценка анатомической правильности

Этап 2: Разработка стратегии исправлений

· Создание приоритетного списка правок

· Разработка альтернативных вариантов проблемных поз

· Определение оптимального подхода к переработке

· Подготовка референсов для исправлений

Этап 3: Поэтапное внесение правок

· Корректировка основных анатомических ошибок

· Улучшение баланса и центра тяжести

· Уточнение жестов и мимики

· Оптимизация силуэта и композиции

Этап 4: Проверка и валидация

· Сравнительный анализ исходных и исправленных поз

· Тестирование читаемости и выразительности

· Проверка единства стиля всех поз

· Сбор обратной связи на исправленные варианты

Этап 5: Финальная доработка

· Интеграция успешных решений во все позы

· Приведение к единому графическому стилю

· Подготовка финальной версии позингов

· Документирование процесса правок

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Диагностический раздел:
   · Таблицу выявленных проблем
   · Анализ исходных ошибок
   · Приоритетный список правок
2. Сравнительные материалы:
   · Наложение версий до и после правок
   · Визуализация процесса исправлений
   · Примеры улучшенных поз
3. Финальные результаты:
   · Исправленные позы персонажей
   · Аннотации к внесенным изменениям
   · Демонстрация улучшений
4. Аналитическую записку:
   · Обоснование принятых решений
   · Анализ эффективности правок
   · Выводы и рекомендации

Практическая работа №12 «Начало работы над бэкграундами. Эскизы»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать базовые эскизы бэкграундов, определяющие визуальную атмосферу, композицию и стилистическое решениеenvironments проекта.

Задачи:

· Изучить принципы композиции и перспективы в созданииenvironments

· Разработать визуальную концепцию ключевых локаций

· Создать серию быстрых эскизов для определения атмосферы

· Установить взаимосвязь между бэкграундами и повествованием

· Определить базовые цветовые и световые решения

2. Материальное оснащение

Базовый вариант:

· Скетчбук формата А4-А3

· Карандаши различной мягкости (2B-6B)

· Уголь, сангина для тональных sketch

· Ластик и клячка

Цифровой вариант:

· Графический планшет

· Программное обеспечение (Photoshop, Clip Studio Paint)

· Кисти для скетчинга и текстур

Дополнительно:

· Линейка и лекала для построения перспективы

· Референсы архитектуры и природных ландшафтов

· Палитры для цветовых эскизов

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Искусство цвета" Иоханнес Иттен

· "Композиция в живописи" Н. М. Тарабукин

Дополнительная:

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни

· "The Skillful Huntsman" - визуальное развитиеenvironments

· "Фрамминг: Композиция и раскадровка"

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и планирование

· Изучение раскадровки и определение ключевых локаций

· Анализ narrative-функции каждой локации

· Сбор референсов по архитектуре, природе, атмосфере

· Определение эмоционального настроения для каждого environment

Этап 2: Композиционный поиск

· Создание быстрых тамблингов (5x7 см) для каждой локации

· Экспериментирование с точками зрения и ракурсами

· Построение базовых перспективных схем

· Определение композиционных центров

Этап 3: Детализация эскизов

· Разработка 2-3 вариантов для каждой ключевой локации

· Проработка планов: передний, средний, задний

· Определение тональной схемы (свет-тень)

· Наброски ключевых архитектурных и природных элементов

Этап 4: Атмосферные решения

· Создание mood-эскизов с передачей времени суток

· Эксперименты с погодными условиями

· Определение цветовой температуры сцен

· Наброски световых акцентов и источников освещения

Этап 5: Интеграция и проверка

· Согласование эскизов с общим стилем проекта

· Проверка взаимодействия персонажей с environment

· Тестирование читаемости сцен в уменьшенном масштабе

· Подготовка к презентации и обсуждению

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Концептуальный раздел:
   · Описание локаций и их narrative-функции
   · Обоснование выбранных композиционных решений
   · Анализ референсов и источников вдохновения
2. Эскизные материалы:
   · Лист с тамблингами (15-20 quick sketches)
   · 5-7 детализированных эскизов ключевых локаций
   · Схемы перспективы и композиции
3. Атмосферные наброски:
   · Варианты освещения и времени суток
   · Цветовые палитры для разных состояний
   · Эскизы с различной погодой
4. Рабочие материалы:
   · Референс-борд

· Промежуточные варианты и заметки

· Список для дальнейшей детализации

Практическая работа № 13 «Внесение правок в фоны. Покрас»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Систематическое улучшение и доведение до финального качества фонов проекта через корректировку композиции, цвета и световоздушной перспективы.

Задачи:

· Проанализировать и систематизировать замечания к эскизам фонов

· Откорректировать композиционные и перспективные недочеты

· Разработать и применить согласованную цветовую схему

· Создать финальные версии фонов в соответствии с техническими требованиями

· Обеспечить единство визуального стиля всех фонов проекта

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет (Wacom, Huion)

· Компьютер с профессиональным ПО (Photoshop, Clip Studio Paint)

· Калиброванный монитор для точной цветопередачи

Дополнительные материалы:

· Распечатанные версии фонов с пометками
· Цветовые палитры проекта
· Референсы материалов и текстур
· Чек-листы технических требований

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни
· "Искусство цвета" Иоханнес Иттен

Дополнительная:

· "Динамическое освещение" Richard Yot
· "The Digital Matte Painting Handbook" David B. Mattingly
· Профессиональные гайды по созданию фонов в анимации

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и систематизация правок

· Детальный разбор замечаний от руководителя и консультантов

· Создание таблицы необходимых исправлений для каждого фона

· Определение приоритетности задач

· Составление плана-графика работы

Этап 2: Корректировка композиции и перспективы

· Исправление ошибок построения перспективы

· Балансировка композиции через кадрирование

· Корректировка масштаба и расположения объектов

· Проверка читаемости планов (передний, средний, задний)

Этап 3: Работа с цветом и освещением

· Настройка цветового баланса согласно общей палитре проекта

· Корректировка светотеневых отношений

· Проработка световоздушной перспективы

· Создание единой системы освещения для всех фонов

Этап 4: Детализация и текстурирование

· Добавление и уточнение деталей согласно техническому заданию

· Проработка материалов и фактур

· Создание единства стиля в проработке деталей

· Оптимизация уровня детализации для анимации

Этап 5: Финальная проверка и подготовка

· Тестирование фонов с персонажами
· Проверка соответствия техническим требованиям
· Подготовка файлов к передаче в производство
· Создание финальной документации

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Документацию по правкам:
   · Таблицу выявленных замечаний
   · План выполненных исправлений
   · Сравнительный анализ "до/после"
2. Финальные материалы:
   · Исправленные фоны в требуемых форматах
   · Цветовые палитры и шаблоны освещения
   · Технические спецификации
3. Рабочие материалы:
   · Промежуточные версии фонов
   · Слоевые структуры файлов
   · Использованные референсы

Практическая работа № 14 Методические рекомендации по практической работе: «Начало работы над созданием аниматика»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать первичную анимированную версию раскадровки (аниматик) для проверки хронометража, композиции и базовой динамики фильма.

Задачи:

· Объединить статичные кадры раскадровки в временную последовательность

· Установить предварительный хронометраж сцен и всего фильма

· Проверить композиционные переходы между кадрами

· Синхронизировать визуальный ряд с черновым звуковым сопровождением

· Выявить потенциальные проблемы монтажного ритма

2. Материальное оснащение

Базовый вариант:

· Компьютер с программой для монтажа (Adobe Premiere, DaVinci Resolve)

· Сканированные или цифровые версии кадров раскадровки

· Базовые навыки работы с монтажными программами

Профессиональный вариант:

· Специализированное ПО для аниматиков (Storyboard Pro, Toon Boom)

· Графический планшет для возможных дорисовок

· Библиотека временных звуковых эффектов и музыки

Дополнительно:

· Таймкоды раскадровки

· Список планов и длительностей кадров

· Черновой звуковой ряд

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Раскадровка: Основы и техники" Джон Харт

· "Искусство монтажа" (разделы по временной организации материала)

Дополнительная:

· "The Animatic Handbook" профессиональные руководства

· "Timing for Animation" Harold Whitaker

· Видеоуроки по созданию аниматиков

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовка материалов

· Сбор всех кадров раскадровки в цифровом формате

· Проверка нумерации и последовательности кадров

· Подготовка папок с организованными материалами

· Создание рабочего проекта в монтажной программе

Этап 2: Сборка временной шкалы

· Импорт кадров раскадровки в монтажную программу

· Расстановка кадров в хронологическом порядке

· Предварительная настройка длительности кадров

· Проверка логичности переходов между сценами

Этап 3: Настройка хронометража

· Установка точной длительности для каждого кадра

· Балансировка ритма между быстрыми и медленными сценами

· Проверка общего времени фильма

· Корректировка темпа повествования

Этап 4: Добавление базового звука

· Настройка чернового звукового сопровождения

· Синхронизация реплик с соответствующими кадрами

· Добавление временной музыки и звуковых эффектов

· Балансировка громкости звуковых дорожек

Этап 5: Предварительный просмотр и анализ

· Просмотр собранного аниматика от начала до конца

· Выявление проблемных мест в ритме и композиции

· Внесение первичных корректировок

· Подготовка к презентации и обсуждению

5. Форма отчета

Файлы проекта:

· Видеофайл аниматика

· Исходный файл монтажного проекта

· Папку с использованными материалами

Практическая работа № 15-16 «Продолжение работы над созданием аниматика»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Углубленная доработка аниматика до уровня производственного инструмента через детализацию временны́х параметров, уточнение монтажной структуры и совершенствование синхронизации с звуковым рядом.

Задачи:

· Детализировать временны́е параметры каждого кадра

· Уточнить монтажные переходы и ритмическую структуру

· Улучшить синхронизацию визуального ряда со звуковым сопровождением

· Внедрить базовые элементы камерной работы (наезды, отъезды, панорамы)

· Подготовить аниматик к использованию в производственном процессе

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Компьютер с профессиональным ПО для монтажа (Premiere Pro, Final Cut Pro)

· Графический планшет для точной работы с временно́й шкалой

· Качественные наушники для работы со звуком

Дополнительные материалы:

· Предыдущая версия аниматика с комментариями

· Уточненные раскадровки и схемы камеры

· Библиотека звуковых эффектов и музыкальных тем

· Чек-листы для проверки качества

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Искусство монтажа" (разделы по ритмической организации)

· "Timing for Animation" Harold Whitaker

Дополнительная:

· "The Filmmaker's Guide to Digital Imaging" Blain Brown

· Профессиональные руководства по созданию аниматиков

· Видеоуроки по продвинутым техникам монтажа

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ предыдущей версии

· Детальный разбор замечаний и предложений по первой версии

· Выявление проблемных мест в ритме и синхронизации

· Составление плана доработки с приоритезацией задач

· Подготовка рабочих материалов для внесения изменений

Этап 2: Уточнение временны́х параметров

· Корректировка длительности кадров согласно режиссерскому замыслу

· Настройка плавности переходов между сценами

· Оптимизация общего хронометража фильма

· Проверка темпа повествования в ключевых сценах

Этап 3: Внедрение элементов камерной работы

· Добавление базовых движений камеры (наезды, отъезды)

· Настройка плавности панорам и тревелингов

· Синхронизация движения камеры с действием в кадре

· Оптимизация параметров движения для анимации

Этап 4: Доработка звукового сопровождения

· Уточнение синхронизации звуковых эффектов с визуальным рядом

· Настройка музыкального сопровождения согласно эмоциональному настроению

· Балансировка громкости и панорамирования звука

· Добавление временных реплик и закадрового текста

Этап 5: Финальная проверка и оптимизация

· Комплексный просмотр аниматика от начала до конца

· Тестирование на различных устройствах воспроизведения

· Внесение финальных корректировок

· Подготовка к передаче в производство

5. Форма отчета

Отчет должен содержать

· Видеофайл аниматика в производственном качестве

Практическая работа № 17 «Подготовка к просмотру аниматика»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Организовать и провести эффективный просмотр аниматика для получения конструктивной обратной связи и выявления направлений дальнейшей работы.

Задачи:

· Провести финальный анализ качества аниматика

· Подготовить все необходимые материалы для презентации

· Организовать процесс просмотра и обсуждения

· Разработать систему фиксации обратной связи

· Сформировать план дальнейших доработок

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Компьютер с установленным ПО для демонстрации

· Проектор или большой монитор для коллективного просмотра

· Акустическая система для качественного воспроизведения звука

· Устройства для записи обсуждения (диктофон, камера)

Дополнительные материалы:

· Распечатанные копии раскадровки для заметок

· Бланки для фиксации замечаний

· Хронометражные листы

· Список вопросов для обсуждения

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Производство анимации" (разделы по презентации материалов)

· "Effective Feedback in Animation Production" профессиональные руководства

Дополнительная:

· "Presentation Zen" Garr Reynolds

· "The Art of Feedback" практические руководства

· Материалы по проведению творческих просмотров

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Предварительный анализ аниматика

· Финальный просмотр аниматика от начала до конца

· Проверка технического качества (звук, изображение, синхронизация)

· Составление списка потенциальных вопросов для обсуждения

· Подготовка вступительного слова и комментариев

Этап 2: Организационная подготовка

· Определение состава участников просмотра

· Подготовка помещения и оборудования

· Распечатка раздаточных материалов

· Составление регламента проведения просмотра

Этап 3: Содержательная подготовка

· Подготовка различных версий аниматика (полная, с остановками)

· Создание хронометражной таблицы с нотами

· Разработка системы категоризации замечаний

· Подготовка вопросов для направленного обсуждения

Этап 4: Проведение пробного просмотра

· Организация тестового просмотра с ограниченной аудиторией

· Апробация системы фиксации замечаний

· Корректировка формата проведения на основе пробного просмотра

· Доработка материалов по результатам тестирования

Этап 5: Финальная подготовка

· Проверка работоспособности всего оборудования

· Подготовка резервных копий всех материалов

· Распределение ролей среди участников процесса

· Составление плана действий на случай технических сбоев

5. Форма отчета

Отчет должен содержать: Готовый аниматик со всеми правками и звуковой дорожкой

4 курс 8 семестр

Практическая работа №18 «Рисовка основных компоновок из сцены»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создать чистые и детализированные компоновки ключевых кадров сцены, определяющие визуальное решение и служащие основой для дальнейшей анимации.

Задачи:

· Отобрать ключевые кадры сцены для детальной проработки

· Создать композиционно сбалансированные изображения

· Детализировать элементы фона и персонажей

· Определить светотеневые отношения и цветовую схему

· Подготовить материалы для передачи аниматорам

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет (Wacom Intuos/ Cintiq)

· Компьютер с Photoshop/ Clip Studio Paint

· Второй монитор для референсов

Дополнительные материалы:

· Раскадровка и аниматик сцены

· Референсы стиля и атмосферы

· Палитры проекта

· Эскизы и наброски

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Композиция в живописи" Н. М. Тарабукин

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни

Дополнительная:

· "The Art of Layout and Storyboarding"

· "Framed Ink" Marcos Mateu-Mestre

· Профессиональные гайды по компоновке сцен

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Отбор ключевых кадров

· Анализ раскадровки и выбор 3-5 ключевых моментов сцены

· Определение композиционных центров каждого кадра

· Составление списка необходимых элементов для каждого кадра

Этап 2: Построение композиции

· Создание линейных компоновок с проработкой перспективы

· Балансировка элементов переднего, среднего и заднего планов

· Проверка читаемости силуэтов и направляющих линий

· Уточнение расположения персонажей и объектов

Этап 3: Детализация

· Проработка архитектурных и природных элементов

· Добавление характерных деталей и текстур

· Уточнение анатомии персонажей и их взаимодействия с окружением

· Проверка масштаба и пропорций

Этап 4: Свет и цвет

· Определение источников освещения и их влияния на сцену

· Проработка светотеневых отношений

· Нанесение базового цвета согласно общей палитре проекта

· Создание атмосферных эффектов

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

1. Рабочие материалы:

· Линейные компоновки ключевых кадров

· Промежуточные этапы работы

· Использованные референсы

2. Финальные компоновки:

· 3-5 детализированных кадров в цвете

Практическая работа № 19 «Выполнение правок по ключевым кадрам в компоновках»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Систематическое исправление и совершенствование ключевых кадров компоновок на основе полученных замечаний для достижения максимального визуального качества и соответствия режиссерскому замыслу.

Задачи:

· Проанализировать и систематизировать замечания по ключевым кадрам

· Разработать стратегию внесения корректировок

· Исправить композиционные и стилистические недочеты

· Улучшить читаемость и выразительность кадров

· Подготовить финальные версии компоновок

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет с высоким разрешением

· Компьютер с графическим ПО (Photoshop, Clip Studio Paint)

· Калиброванный монитор для точной цветопередачи

Дополнительные материалы:

· Распечатанные компоновки с пометками

· Таблицы замечаний и рекомендаций

· Референсы для исправлений

· Чек-листы контроля качества

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни

· "Композиция в живописи" Н. М. Тарабукин

Дополнительная:

· "The Digital Art Tutorial Series" профессиональные руководства

· "Problem Solving in Digital Painting" практические пособия

· Материалы по работе с обратной связью в арт-производстве

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и систематизация замечаний

· Детальный разбор всех полученных комментариев и правок

· Группировка замечаний по типам (композиция, цвет, анатомия, перспектива)

· Определение приоритетности исправлений

· Составление плана-графика работы

Этап 2: Корректировка композиции

· Исправление ошибок в построении перспективы

· Балансировка элементов композиции

· Корректировка расположения персонажей и объектов

· Улучшение читаемости силуэтов

Этап 3: Работа с цветом и светом

· Настройка цветового баланса согласно общей палитре

· Корректировка светотеневых отношений

· Уточнение источников освещения и их влияния

· Проработка атмосферных эффектов

Этап 4: Детализация и уточнение

· Исправление анатомических неточностей персонажей

· Уточнение архитектурных и природных элементов

· Добавление или удаление деталей согласно замечаниям

· Проверка единства стиля

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

Исправленные материалы:

· Финальные версии ключевых кадров

· Слоевые структуры файлов

· Цветовые палитры и шаблоны

Практическая работа № 20 «Заливка. Компоузинг сцены. Продолжение работы над сценой»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание завершенной визуализации сцены через интеграцию цветового решения, компоузинг визуальных элементов и доведение работы до финального качества.

Задачи:

· Выполнить базовую заливку сцены согласно утвержденной цветовой палитре

· Интегрировать все визуальные элементы в единую композицию

· Настроить световые и атмосферные эффекты

· Провести финальную цветокоррекцию и балансировку изображения

· Подготовить сцену к финальному рендеру

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Графический планшет с поддержкой давления пера

· Компьютер с установленным ПО (Photoshop, After Effects, Nuke)

· Монитор с цветовым охватом sRGB/Adobe RGB

Дополнительные материалы:

· Утвержденные цветовые палитры проекта

· Референсы освещения и атмосферных эффектов

· Библиотеки текстур и визуальных элементов

· Чек-листы контроля качества

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Цвет и свет" Джеймс Гёрни

· "The Art and Science of Digital Compositing" Ron Brinkmann

Дополнительная:

· "Digital Lighting and Rendering" Jeremy Birn

· "After Effects for Designers" Chris Jackson

· Профессиональные гайды по компоузингу в анимации

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовка к заливке

· Организация слоев для эффективной работы

· Подготовка масок и выделений

· Проверка соответствия линейных контуров

· Настройка рабочих палитр и кистей

Этап 2: Базовая заливка

· Нанесение основных цветовых плоскостей

· Заливка персонажей и объектов переднего плана

· Работа с фоном и средним планом

· Проверка цветовой целостности сцены

Этап 3: Компоузинг элементов

· Интеграция всех визуальных компонентов сцены

· Настройка глубины резкости и фокусов

· Добавление атмосферных эффектов (дым, туман, пыль)

· Балансировка плотности и прозрачности элементов

Этап 4: Работа со светом и цветом

· Настройка источников освещения и их взаимодействия

· Добавление бликов, рефлексов и теней

· Цветокоррекция для достижения единства стиля

· Создание цветового баланса между планами

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

Финальные результаты:

· Завершенная сцена в различных разрешениях

· Варианты с разной степенью детализации

Практическая работа №21 «Подготовка к просмотру финального анимационного фильма»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Организовать и провести профессиональный показ финального анимационного фильма, обеспечив максимальное качество демонстрации и эффективное взаимодействие с аудиторией.

Задачи:

· Провести финальный контроль качества всех компонентов фильма

· Подготовить техническую инфраструктуру для показа

· Организовать содержательную часть презентации

· Обеспечить комфортные условия для просмотра и обсуждения

· Подготовить материалы для обратной связи и оценки

2. Материальное оснащение

Основное оборудование:

· Профессиональная система воспроизведения видео (проектор/большой экран)

· Качественная акустическая система с поддержкой стереозвука

· Резервные копии фильма на разных носителях (SSD, флеш-накопители)

· Ноутбук с установленными кодеками и программным обеспечением

Дополнительные материалы:

· Распечатанные программы просмотра

· Бланки для зрительской обратной связи

· Пресс-кит и информационные материалы о фильме

· Оборудование для записи обсуждения

3. Учебная литература

Обязательная:

· "Производство анимации" - разделы по финальной стадии проекта

· "Презентация анимационных проектов" профессиональные руководства

Дополнительная:

· "Public Speaking for Artists" практические пособия

· "The Filmmaker's Guide to Festivals and Distribution"

· Материалы по организации публичных показов

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Финальная проверка материалов

· Тестовый просмотр фильма на оборудовании для показа

· Проверка синхронизации звука и изображения

· Контроль качества экспорта и кодирования

· Подготовка резервных вариантов демонстрации

Этап 2: Техническая подготовка

· Настройка проекционной и звуковой аппаратуры

· Проверка освещения и акустики помещения

· Тестирование всех подключений и дублирующих систем

· Подготовка плана действий на случай технических сбоев

Этап 3: Содержательная подготовка

· Подготовка вступительного слова и комментариев о фильме

· Составление плана проведения мероприятия

· Подготовка ответов на возможные вопросы аудитории

· Распределение ролей среди команды проекта

5. Форма отчета

Отчет должен содержать:

Итоговый вариант фильма.



РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.02.01 Техники и технологии в анимации

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Пояснительная записка

Методические рекомендации по выполнению практических работ предназначены в качестве методического пособия при проведении практических работ по дисциплине **МДК.02.01 Техника и технологии в анимации** для специальности **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино** углубленной подготовки.

Практические работы являются неотъемлемым этапом изучения учебной дисциплины (междисциплинарного комплекса) ОП **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** (МДК.02.01 Техника и технологии в анимации) проводятся после изучения теоретического материала по соответствующим темам рабочей программы. Выполнение обучающимися практических работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание практических работ включает в себя следующие элементы: тема, цель выполнения работы, методические указания по выполнению работы, материальное оснащение, учебная и специальная литература, порядок выполнения работы, форма отчета, выводы, контрольные вопросы. Отчет о выполненной работе представляется студентом преподавателю для проверки, в том числе с защитой результатов, и оценивания. Отчет может быть представлен в электронном виде, посредством загрузки на указанный преподавателем онлайн диск, в папку с собственной фамилией, либо на твердом внешнем накопителе (флешка, внешний жесткий диск).

Целью практических работ является формирование, закрепление, развития практических навыков и компетенций на основе полученных теоретических знаний в части освоения дисциплины (междисциплинарного комплекса) ОП **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** (**МДК.02.01 Техника и технологии в анимации**)

В результате выполнения практических работ, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

− Создания анимации в различных техниках: классическая рисованная, предметная, сыпучая (песочная, сыпучие материалы), перекладка, пиксиляция, анимация из пластилина и моделируемых материалов.

− Построения покадровой съёмки с использованием штатива, светового оборудования и съёмочных установок для стоп-моушн.

− планирования работы над сценой;

− применения 12-ти принципов анимации на практике.

− настройки и работы в программах 2D, 3D;

– работы в профессиональных программах для создания анимации, аниматиков, раскадровок и композа мультфильма на финальном этапе: ToonBoom Harmony, ToonBoom Storyboard, Adobe After Effects.

– поэтапного создания анимации, используя подход «от позы к позе», принятые стандарты этапов работы над мультфильмом в индустрии(аниматик, лей-аут, блокинг, анимация, полишинг)

− использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;

− осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

− создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств.

уметь:

− работать в программах 2D, 3D;

− Создавать анимацию в различных традиционных и экспериментальных техниках.

− Проектировать визуальный стиль в зависимости от выбранной технологии: песочная, предметная, классическая и др.

− Работать с покадровыми программами: управлять экспозицией, таймингом, последовательностями кадров, оньон-скином.

− Выполнять покадровую съёмку вручную и с использованием специализированного софта.

− Организовывать рабочее место и соблюдать требования безопасности при работе с оборудованием, световыми приборами и мелкими объектами.

− конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

− находить интересные ракурсы

− выстраивать композицию кадра

− сохранять узнаваемый типаж персонажа из кадра в кадр и из сцены в сцену

– осуществлять постановку мизансцен

– разрабатывать отыгрыш сцен

− разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

− применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

− анимировать графические объекты и персонажи;

− применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

− применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;

знать:

− Основные виды и техники анимации: классическая рисованная, предметная, кукольная, пластилиновая, песочная, силуэтная, перекладка, пиксиляция, коллажная и др.

− Принципы покадровой анимации, тайминг, экспозиция, ключевые и промежуточные кадры.

− Основы кинематографии: композиция кадра, работа со светом, ракурс, фокус.

− Особенности использования разных материалов: поведение пластилина, песка, ткани, бумаги, проволочных каркасов.

− основы профессии художник-раскадровщик;

− принцип настройки света и тени для модели в программах 2D и 3D;

− принцип анимации объектов и персонажей в программах 2D и 3D;

− принцип создания процедурной анимации;

− текстурирование материалов;

− компьютерные анимационные программы 2D и 3D;

− средства обработки изображения с использованием современных программных средств;

− теорию и основы работы над чисткой и сборкой финального материала в компьютерных программах 2D и 3D;

− комбинации разнородных средств:

− принцип монтажа и согласования рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;

− технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;

− программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Перечень практических работ

(1 курс 1 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
	Тема 1.1. Введение: изучение оборудования колледжа. Существующие стоп-моушн техники в анимации.	Изучение стоп-моушн техники
	Тема 1.2 Анимационное задание «мячик».	Анимационное задание «мячик».
	Тема 1.3. Анимационное упражнение «Маятник».	Анимационное упражнение «Маятник».
	Тема 1.4. Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки.	Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки
	Тема 1.5. Анимационное задание «Кораблик по волнам».	Анимационное задание «Кораблик по волнам».
	Тема 1.6. Начало работы на бумаге. Задание “летающая птица”.	“Летающая птица”.
	Тема 1.7. Задание на отображение процесса посадки птицы на землю.	«Посадка птицы на землю»
	Тема 1.8. Анимационное задание «Походка кошки».	Анимационное задание «Походка кошки».
	Тема 1.9. Анимационное задание «Бег кошки».	Анимационное задание «Бег кошки».
	Тема 1.10. Анимационное задание «Прыжок кошачьего».	Анимационное задание «Прыжок кошачьего».
	Тема 1.11. Анимационное задание «бег зайца».	Анимационное задание «бег зайца».
	Тема 1.12. Анимационное упражнение “походка слона”.	Анимационное упражнение “походка слона”.

	Тема 1.13. «Пиксиляция», групповая анимационная работа.	«Пиксиляция»

(1 курс 2 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
	Тема 1.14. Вводный урок по программе ToonBoom Harmony, знакомство с интерфейсом, задание “прыгающий мячик”.	Задание “прыгающий мячик”.
	Тема 1.15. Анимационная разминка. Задание «виляющий хвост».	«Виляющий хвост»
	Тема 1.16. Анимационное задание «огонь».	«Огонь»
	Тема 1.17. Абстрактная анимация форм под музыку.	Абстрактная анимация форм под музыку
	Тема 1.18.1 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка раскадровки и идеи.	Подготовка раскадровки и идеи
	Тема 1.18.2 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка персонажей.	Подготовка персонажей
	Тема 1.18.3 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Черновая анимация.	Черновая анимация анимационного этюда
	Тема 1.18.4 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Чистка анимации. Сборка сцен в программе Adobe Premiere, Adobe After Effects, постобработка.	Финализация работы над анимационным этюдом

(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
2.1	**Задание «Походка голубя»**	«Походка голубя»
2.2	**Анимационное задание «Походка лошади»**	«Походка лошади»
2.3	**Задание на выбор: «Рысь лошади», «Галоп».**	«Рысь лошади» или «Галоп лошади»
2.4	**Задание «Походка человека»**	«Походка человека»
2.5	**Характерная походка прямоходящего с использованием готового персонажа. Бег с использованием готового персонажа.**	«Характерная походка персонажа»
2.6		«Характерный бег персонажа»
2.7	**Задание «Прыжок» с использованием готового персонажа.**	«Прыжок»
2.8	**Задание «Бросок мяча человеком»**	«Бросок мяча человеком»
2.9	**Задание на сложный липсинк с жестикуляцией «Отыгрыш реплики»**	«Отыгрыш реплики»
2.10	**Изучение программы Adobe Premiere Pro. Монтаж итогового анимационного риса с работами за семестр.**	Итоговый рил за семестр

(2 курс 4 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
2.11	**Работа над анимационным сюжетом 60 секунд в технике рисованной анимации**	«Анимационный сюжет 60 секунд в технике рисованной анимации»

(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	Тема 1. Основы работы в Blender, навигация	Установка программного обеспечения. Изучение интерфейса программы.
2.	Тема 2. Работа с объектами	Манипуляции с простыми объектами в программе.
3.	Тема 3. Основы моделирования в программе Blender	Работа с примитивами в режиме редактирования.
4.	Тема 4. Основы работы, навигация.	Моделируем стол.
5.	Тема 5. Основные приемы в моделировании, трансформации.	Моделируем рамку для картины.
6.	Тема 6.	Моделируем стул.

	Приемы моделирования, работа с объектами	
7.	Тема 7.1 Основные приемы работы в режиме редактирования	Моделируем картину.
8.	Тема 7.2 Округляем отверстие. Extrude to Cursor, Spin (Edit Mode) Тела вращения.	Создаем остров с пальмой
9.	Тема 7.3 Соединение точек. Заполнение геометрии	Моделируем обеденный стол
10.	Тема 7.4 Пересечение граней. Винтообразные формы	Моделируем древнегреческий храм
11.	ема 7.5 Повышение разрешения сетки и зачистка геометрии	Моделируем комод с ящиками
12.	Тема 7.6 Кривая Безье	Создаем неоновую вывеску
13.	Тема 7.7 Поверхность NURBS Surface. Metaball.	Моделируем элементы для сцены с паровозом
14.	Тема 7.8 Light Objects.	Настройка окружения и света в сцене с паровозом
15.	Тема 7.9 Камера.	Настройка камеры в сцене с паровозом

16.	Тема 8. Материалы в Blender.	Настройка рендера, композитинг и финальный рендер сцены с паровозом.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	Тема 1. 1 Графический редактор (Image Editor)	Нанесение текстуры на объект.
2.	Тема 1.2 Shape Keys (Ключи формы).	Настройка и анимация ключей формы.
3.	Тема 1.3 Timeline (Шкала времени).	Анимация настольной лампы
4.	Тема 1.4 Группы вершин. Арматура	Управление кубиком с помощью арматуры
5.	Тема 1.5 Weight Paint (Весовая раскраска). Quantize, Normalize, Smooth	Анимация бабочки с помощью кривой Безье
6.	Тема 1.6 Редактор графиков	Создание анимации маятника

7.	Тема 2.1 Скульптинг	Практическое применение инструментов лепки.
8.	Тема 2.2 Основы риггинга в Blender	Создаваем анимированные деревья
9.	Тема 2.3 Pull brushes Вытягивающие кисти (Sculpt mode).	Моделирование анимирующейся растительности
10	Тема 2.4 Маска. Face Sets Наборы граней.	Скульптим голову персонажа
11	Тема 2.5 Mesh Filter, Cloth Filter	Применить на практике фильтр для создания ткани.
12	Тема 3.1 Твердое тело и ограничители Constraints Ограничители	Реализация физики вращения колеса
13	Тема 3.2 Cloth Ткань. Fluid Жидкость.	Реализация физических принципов при создании объектов из ткани.
14	Тема 3.3 Soft Body Мягкое тело.	Реализация физических принципов в симуляции мягкого тела

15	Тема 3.4 Force Fields Силовые поля. Particle System Система частиц.	Создаем текстуру неба и земли для сцены с лесом
16	Тема 3.5 Частицы с ключами (по ключу) Keyed Physics	Рассаживаем растения и анимируем бабочку в сцене с лесом
17	Тема 3.6 Curve Guide Силовые поля. Просмотр работ	Композиция с летающей в лесу бабочкой

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	1.Тайминг и спейсинг	Настройка и корректировка анимации.
2.	2. Сжатие и растяжение	Создание анимации прыгающего мяча.
3.	3.Дуга и импульс	Прыжок мяча в сторону
4.	4. Мяч с хвостом. Перекрывающее действие	Прыжок с хвостом на месте
5.	Тема 5. Анимация плавного взмаха хвоста	Плавная анимация хвоста

6.	6. Боковое движение хвостом	Движение хвоста за мячом
7.	7. Анимация мяча за хвостом	Движение мяча за хвостом
8.	8. Анимация упругого и жесткого мяча	Анимация упругого и жесткого мяча
9.	9. Применение анимации мяча и хвоста на практике	Прыжок мяча с хвостом
10	Тема 10. Анимация походки	Анимация походки робота
11	11. Анимация от позы к позе	Анимация походки
12	12. Ключевые и дополнительные позы	Анимация бега
13	13. Индивидуальная походка и референсы	Анимация по референсу
14	14. Прямая (FK) и обратна (IK) кинематика	Упражнение на принципы работы FK и IK.
15	15. Смещение веса	Упражнения на смещение веса
16	16. Практическое применение приема переноса веса	Упражнения на смещение веса. Завершение

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	17 .Анимация прыжка, ключевые позы	Анимация прыжка
2.	18.Анимация прыжка, сплайсинг	Анимация прыжка завершение
3.	19. Анимация поднятия тяжести. Подготовительная часть	Анимация поднятия тяжести
4.	20. Анимация поднятия тяжести. Завершение.	Анимация поднятия тяжести завершение

1 курс 1 семестр

Практическая работа № 1 "Введение: изучение оборудования колледжа. Существующие стоп-моушн техники в анимации."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и подготовка к приобретению практических навыков в создании анимаций в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться определять и использовать съемочное оборудование: установка штатива на стол, установка штатива напольного, настройка света без теней, работа при шторах блек-аут, фокусировка

изображения. Уметь определять и различать стоп-моушн техники, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

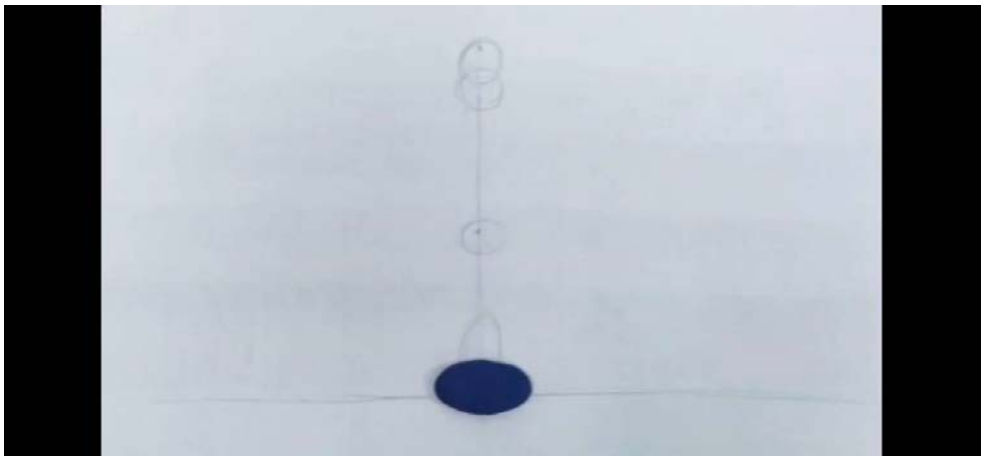
Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Создание цепочки тестовых кадров.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции.

5. Форма отчета:

Фотография или цепочка фотографий, сделанные студентом самостоятельно в программе, содержащие некий предмет или материал на нейтральном фоне.



Практическая работа № 2 "Анимационное задание «мячик»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием пластилина «Мячик».

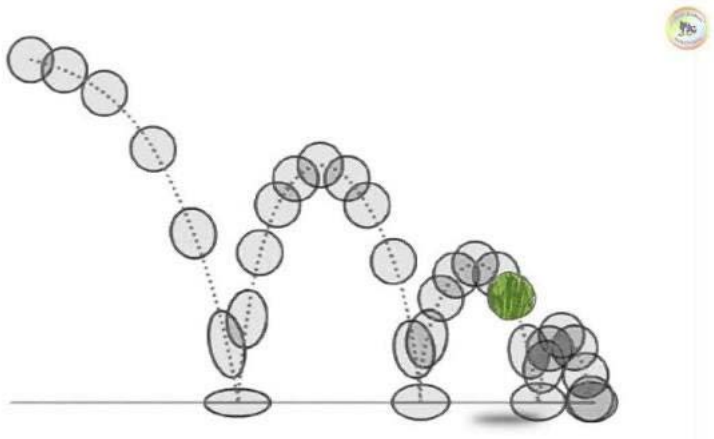
Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию с использованием пластилина, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при отскоке и при падении мяча(замедление сверху, ускорение при падении). Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер мяча из кадра в кадр, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать мяч по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа
пластилин

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Создание цепочки кадров, согласно предоставленной схеме, с прыгающим мячиком, сделанным из пластилина;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла прыжка.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-

аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Мячик должен замедляться сверху дуги прыжка и ускоряться при падении, быстро отскакивать от пола, быть выполнен из пластилина. Мячик из кадра в кадр должен сохранять свой объем, изменение спейсинга постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее анимационную сцену в технике стоп-моушн «прыгающий мячик».



Практическая работа № 3 " Анимационное упражнение «Маятник»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием пластилина или предмета «Маятник».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию с использованием пластилина, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при пролете маятника посередине дуги и на краях(замедление по бокам дуги качания, ускорение посередине), анимировать плавную смену направления у хвостика, без дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер маятника и его хвостика из кадра в кадр, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать маятник по центру, знать профессиональную терминологию.

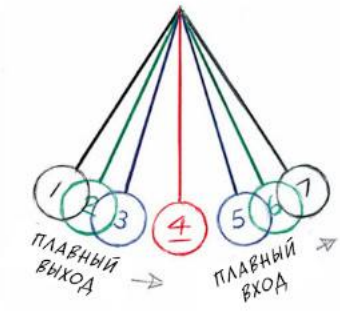
2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа
пластилин или произвольные предметы

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

Если мы хотим, чтобы маятник немного замедлялся у крайних фаз, придется сделать еще несколько промежуточных.

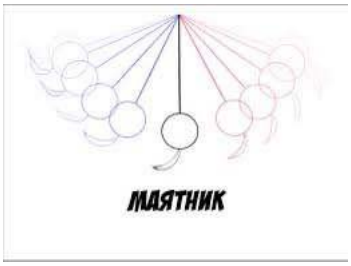


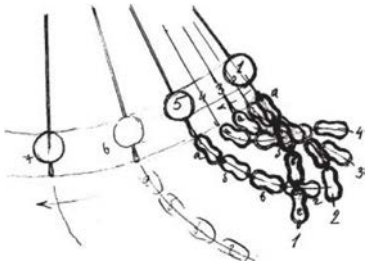
Теперь наш расчет будет выглядеть так:



То, что мы сделали, называется ускорением от и замедлением к крайнему положению. «Ускорение от» и «замедление к» — термины классической мультипликации, но лично я предпочитаю терминологию компьютерной анимации «плавный выход» и «плавный вход» соответственно.

Чтобы замедлить конец движения еще сильнее, добавим еще пару промежуточных фаз.





4. Порядок выполнения практической работы:

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

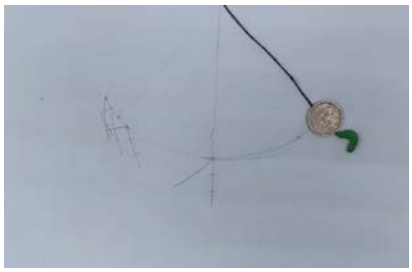
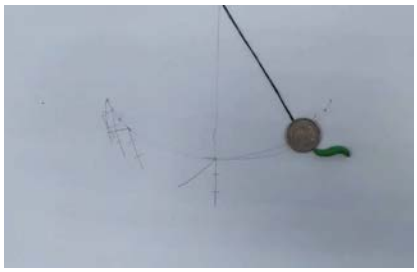
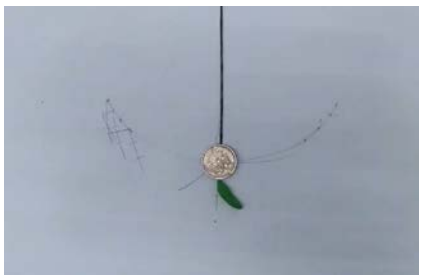
Создание цепочки кадров, согласно предоставленной схеме, с маятником, сделанным из пластилина или предметов;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Маятник должен замедляться по краям дуги движения и ускоряться по середине, хвостик плавно менять положение после смены движения маятника. Хвостик маятника из кадра в кадр должен сохранять свой объем, изменение спейсинга постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее анимационную сцену в технике стоп-моушн «маятник с хвостиком».

Практическая работа № 4 "Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием вырезанных из бумаги квадратов «Шар и кубики».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию с использованием бумажных плоских квадратов, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать логику поведения кубиков от удара о них шара. Уметь анализировать физические воздействия самостоятельно, соблюдать логику, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа
вырезанные из бумаги квадраты и шар

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.
«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

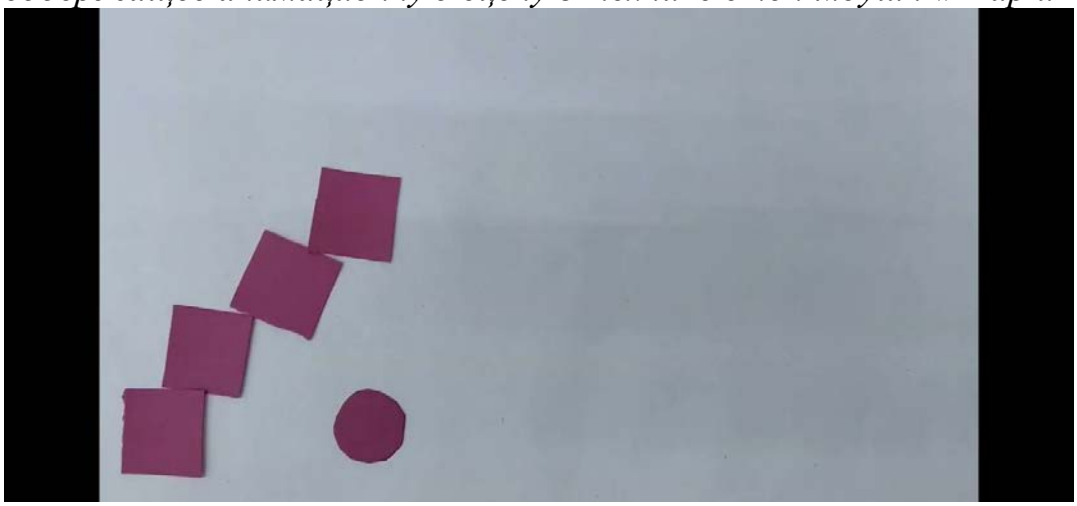
Создание цепочки кадров, согласно логике физических явлений, с шаром и кубиками, сделанными из бумаги;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Кубики должны логично разлетаться от воздействия шара, разрушаться соразмерно примененной силе и размеру шара. Изменение спейсинга должно быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее анимационную сцену в технике стоп-моушн «Шар и кубики».



Практическая работа № 5 "Анимационное задание «Кораблик по волнам»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием песка для волн и предметов для кораблика «Кораблик по волнам».

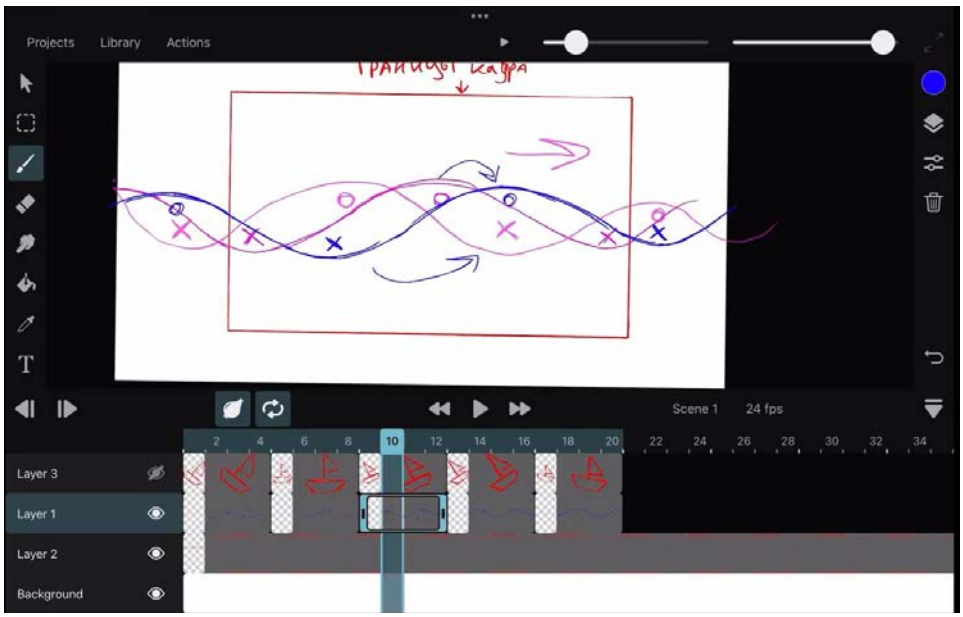
Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию с использованием комбинированной техники, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при покачиваниях на волнах, анимировать плавное движение волн из песка, без дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер кораблика из кадра в кадр, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

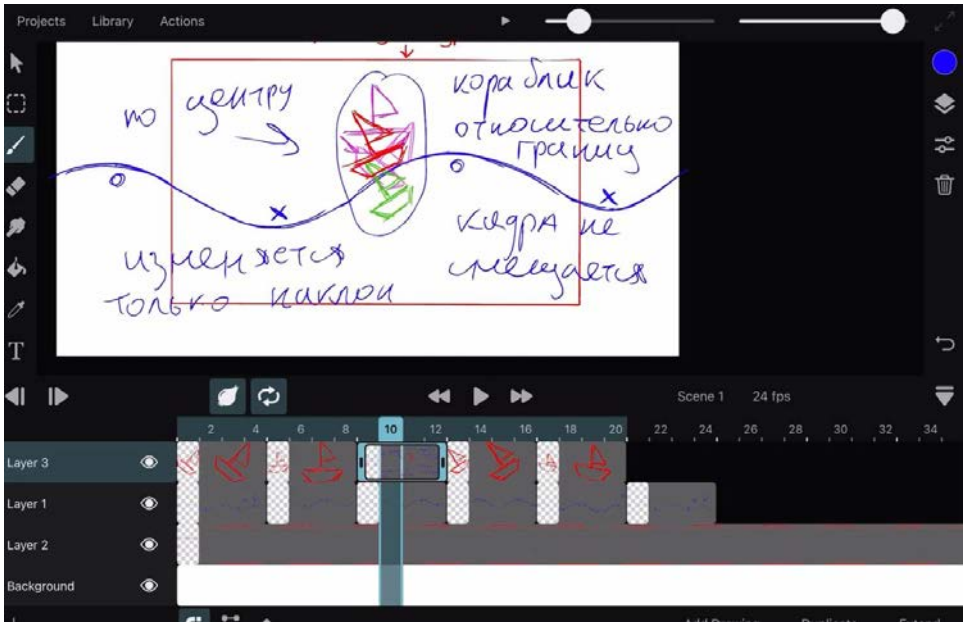
2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа
песок и произвольные предметы

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.
«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.





4. Порядок выполнения практической работы:

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Создание цепочки кадров, согласно предоставленной схеме, с корабликом, плывущим по волнам;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует

соблюдать аккуратность, правила композиции, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Кораблик должен равномерно покачиваться на волнах, волны с одинаковой скоростью двигаться в одном выбранном напрвлении, без дерганий. Кораблик из кадра в кадр должен сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее анимационную сцену в технике стоп-моушн «кораблик по волнам».



Практическая работа № 6 "Анимационное задание «Летающая птица»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при покачиваниях в полете, анимировать плавную смену движения крыльев, без дерганий. Уметь следовать схеме для создания

задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер птицы из кадра в кадр, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

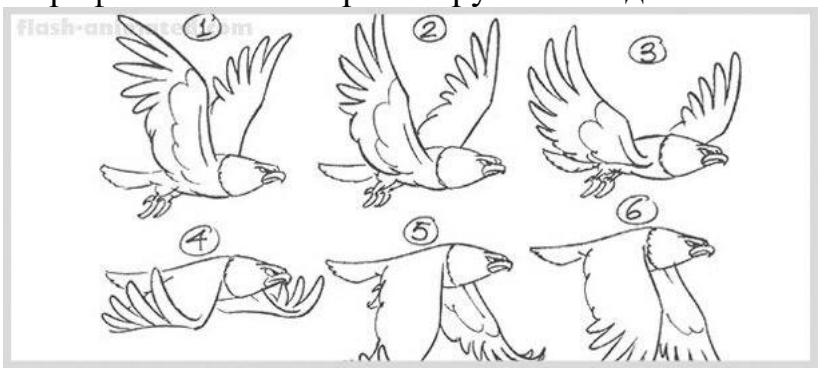
2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих полёт птицы с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

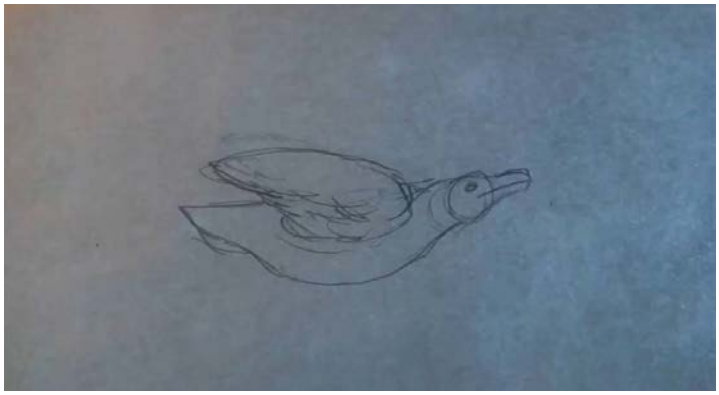
Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Птица должна равномерно покачиваться в полете вверх-вниз с замедлением в фазах сверху и снизу, положения крыльев сменяться постепенно, без дерганий. Птица из кадра в

кадр должна сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «летающая птица».





Практическая работа № 7 "Анимационное задание «Посадка птицы на землю»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при быстром вылете с ветки с замедлением перед посадкой, анимировать плавную смену движения крыльев, без дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер птицы из кадра в кадр, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих посадку птицы на землю с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с двумя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Птица должна быстро слетать с ветки и замедляться с помощью повторяющихся взмахов крыльев перед посадкой, положения крыльев сменяться постепенно, без дерганий. Птица из кадра в кадр должна сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «посадка птицы на землю».



Практическая работа № 8 "Анимационное задание «Походка кошки»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать равномерные подскоки бедер при походке, покачивание головы, проезд лап назад, без скольжения и дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер животного, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих походку кошки с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

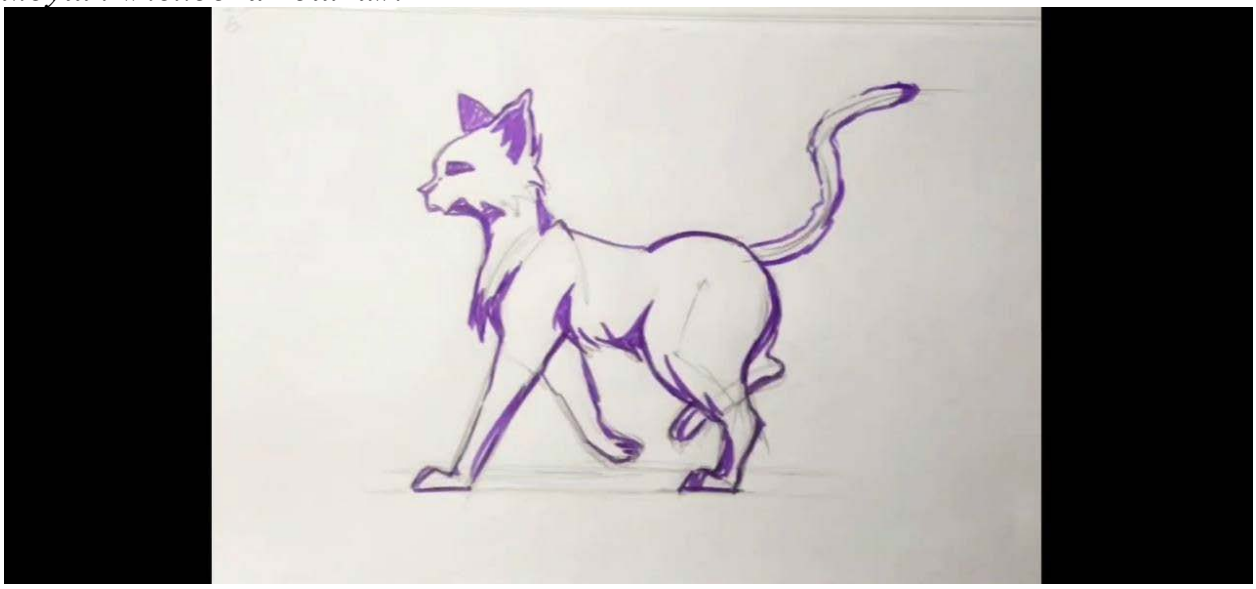
Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Кошка должна иметь одинаковый спейсинг проезда лап назад при позодке, соблюдаться равномерные подскоки бедер, без дерганий. Кошка из кадра в кадр должна сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «походка кошки».



Практическая работа № 9 "Анимационное задание «Бег кошки»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать равномерные подскоки бедер при беге, подскок тела, покачивание головы, проезд лап назад, без скольжения и дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер животного, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

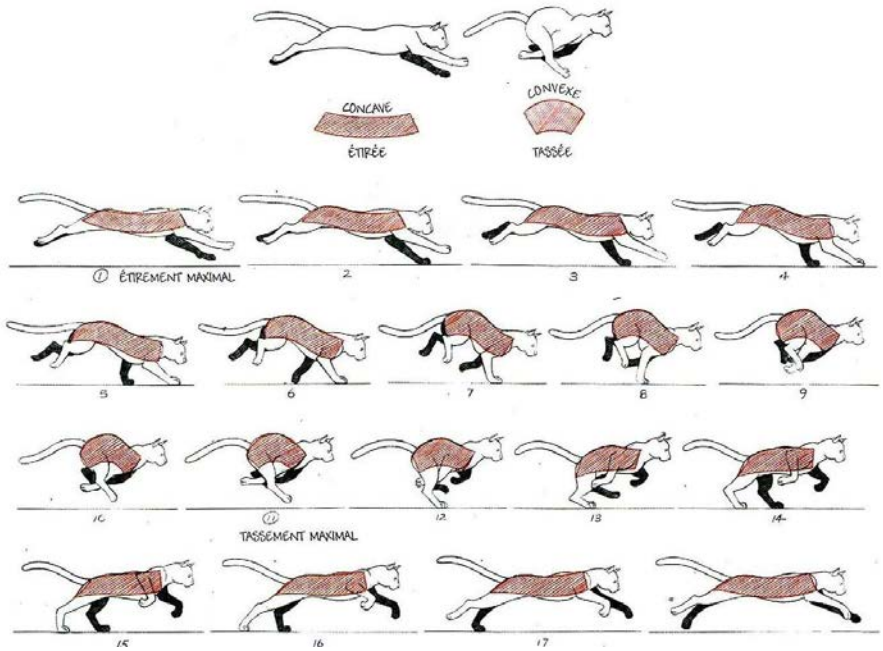
2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих бег кошки с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

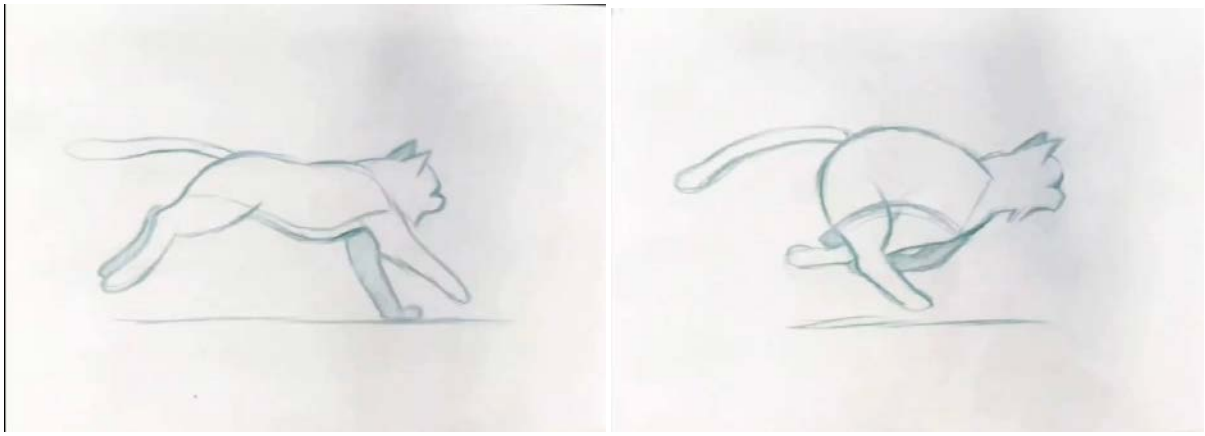
Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Кошка должна иметь одинаковый спейсинг проезда лап назад при беге, соблюдаться равномерные подскоки бедер, без дерганий. Кошка из кадра в кадр должна сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «бег кошки».



Практическая работа № 10 "Анимационное задание «Прыжок кошачьего»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать принцип «подготовка или упреждение», «сжатие и растяжение», «преувеличение», разность тайминга и спейсинга наверху и по краям дуги, аналогично схеме прыжка мячика. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер животного, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.



Хищник класса кошачьих подкрадывается, группируется и прыгает на свою жертву.

Как и в предыдущих заданиях, слушатели анализируют натурный материал, после этого приступают к выполнению задания.

4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих прыжок кошки с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Съемка отрисованных кадров анимации;

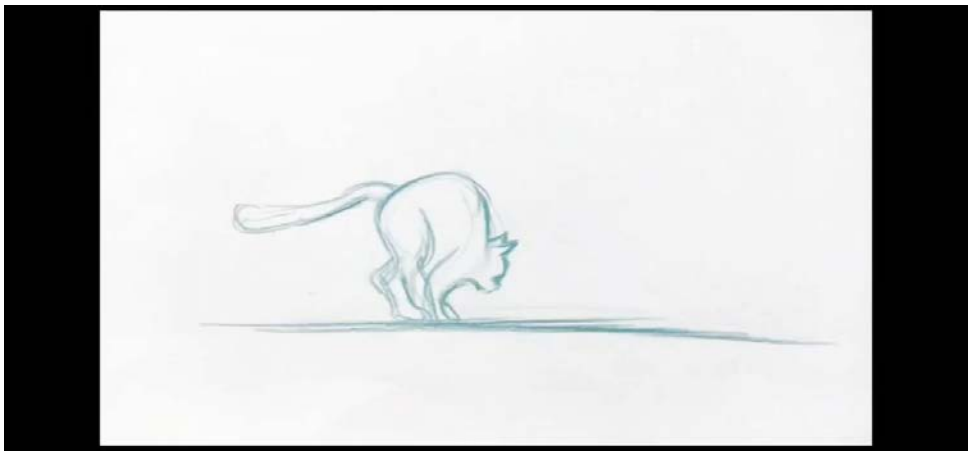
Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блекаут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Кошка должна сохранять замедление и сильное сжатие для подготовки к прыжку, вытягиваться всем телом при вылете и замедляться наверху дуги прыжка, возвращаться в положение «стоя» или «сидя» в конце сцены. Кошка из кадра в кадр должна сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «прыжок кошки».





Практическая работа № 11 "Анимационное задание «бег зайца»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать принцип «сжатие и растяжение», «преувеличение», разность тайминга и спейсинга наверху и по краям дуги, аналогично схеме прыжка мячика. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер животного, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих бег зайца с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Бег зайца должен следовать референсам с изображением реального бега животного, сохранять характер движения и анатомическое строение зайца. Животное из кадра в кадр должно сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий

и нелогичных ускорений-замедлений. Анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «бег зайца».

Практическая работа № 12 " Анимационное упражнение “походка слона”".

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании рисованной анимации на кальке в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в рисованной технике на кальке, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать принцип «преувеличение», разность тайминга и спейсинга. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, характер походки животного, сохранять объем и размер слона, аккуратно выставлять свет и штатив, чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих походку слона с основными и промежуточными фазами для последующей съемки в 12 fps;

Установка штатива для телефона, закрепление его на месте с повернутой камерой на стол;

Установка штатива для лампы, сохранение ровного света без лишних теней;

Опускание штор блек-аут;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

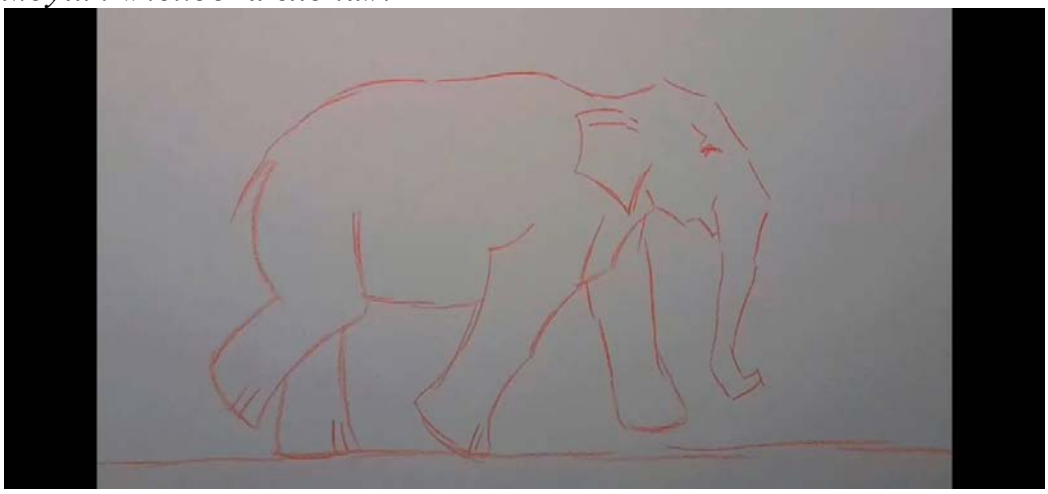
Съемка отрисованных кадров анимации;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, правила построения и рисунка, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Походка слона должна следовать референсам с изображением реальной походки животного, сохранять характер движения и анатомическое строение. Животное из кадра в кадр должно сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений. Анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе, содержащее рисованную на кальке анимационную сцену в технике стоп-моушн «походка слона».



Практическая работа № 13 " «Пиксиляция», групповая анимационная работа ".

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании Пиксиляции в технике «стоп-моушн».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию в технике пиксиляции, работать в команде, настраивать камеру и пользоваться программой Dragon Frame. Уметь следовать инструкциям, коллективно определять сюжет работы и костюмы, участвовать в качестве оператора и актера пиксиляционной анимации, аккуратно выставлять свет и штатив,

чтобы кадр не дергался и не менялся по цвету, не допускать лишнего в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion,
штатив для телефона,
штатив для лампы,
лампа,
калька,
материалы для рисования

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Профессия-аниматор» Хитрук Ф.С издательство «Клуб 36,6», 2007 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Определение сюжета, костюма и героев среди одногруппников;

Установка штатива для камеры, закрепление его на месте с повернутым объективом на место съемки актеров;

Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

Покадровое изменение позы актеров и последующая съемка;

Экспорт видео.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, выбор света и композиции зависеть от придуманного сюжета. Кадр снимают согласно выбранному художественному решению, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, не допускать нахождения ничего лишнего в кадре. Приобрести знания о работе с профессиональной камерой и программой. Анимация должна быть выполнена аккуратно и без спешки, люди-актеры сменять движения понемногу и покадрово сниматься.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентами совместно в программе Dragon Frame, содержащее ролик в технике пиксиляция с участием студентов.





1 курс 2 семестр

Практическая работа № 14 "Вводный урок по программе ToonBoom Harmony, знакомство с интерфейсом, задание “прыгающий мячик.""

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в программе ToonBoom Harmony «прыгающий мячик».

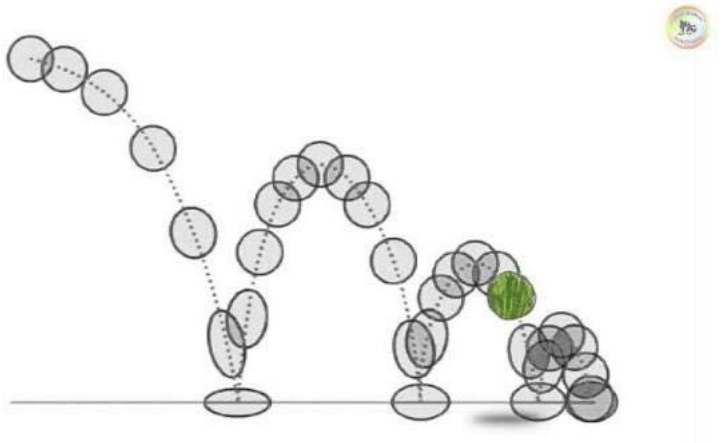
Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при отскоке и при падении мяча(замедление сверху, ускорение при падении). Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер мяча из кадра в кадр, не допускать лишнего в кадре, располагать мяч по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,
мышь компьютерная,
графический планшет,
стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы toonboom harmony, создание слоя для анимации;

Рисование черновой анимации по заданию;

Рисование чистовой версии анимации по заданию;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла прыжка.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают посередине. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции и 12 принципов анимации, не допускать нахождения лишних пометок и элементов построения в кадре. Мячик должен замедляться сверху дуги прыжка и ускоряться при падении, быстро отскакивать от пола. Мячик из кадра в кадр должен сохранять свой объем, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе ToonBoom Harmony, содержащее анимационную сцену «прыгающий мячик».

Практическая работа № 15 "Анимационная разминка. Задание «виляющий хвост»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в программе ToonBoom Harmony «прыгающий мячик».

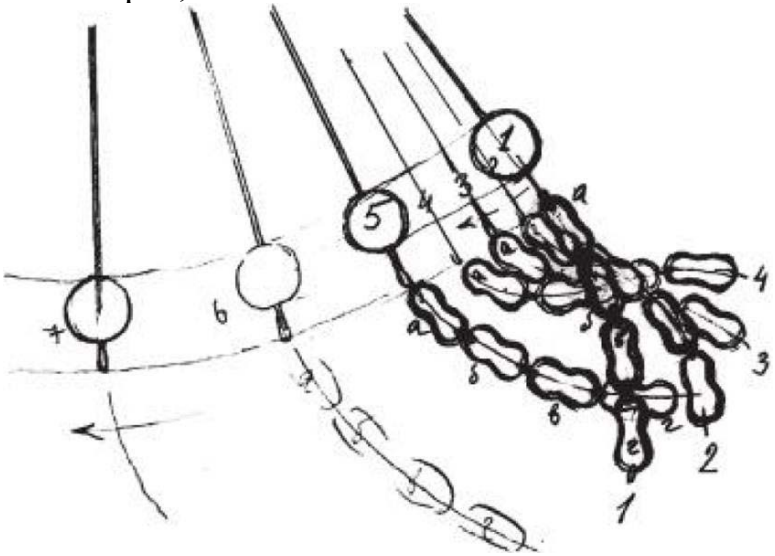
Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», принципы follow-through и overlap на примере движения хвоста. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер персонажа из кадра в кадр, не допускать лишнего в кадре, располагать персонажа по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,
мышь компьютерная,
графический планшет,
стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.



4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы toonboom harmony, создание слоя для анимации;
Рисование черновой анимации по заданию;
Рисование чистовой версии анимации по заданию;
Экспорт видео с тремя повторениями цикла прыжка.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают посередине. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции и 12 принципов анимации, не допускать нахождения лишних пометок и элементов построения в кадре. Животное выполняется с помощью живой статики (цикл из 6 рисунков), а хвостик анимируется покадрово с соблюдением замедления на краях дуги, ускорением посередине дуги движения, хвостик меняет направление движения плавно и постепенно от основания к кончику по принципу «захлест». хвостик из кадра в кадр должен сохранять свой объем и длину, изменение спейсинга быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе ToonBoom Harmony, содержащее анимационную сцену «Виляющий хвост».

Практическая работа № 16 "Анимационное задание «огонь»."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании fx анимации в программе ToonBoom Harmony «огонь».

Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», принципы создания анимации эффектов, метод «прямо вперед». Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять логику движения и направленность костра вверх из кадра в кадр, не допускать лишнего в кадре, располагать костер по центру, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,
мышь компьютерная,
графический планшет,
стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы toonboom harmony, создание слоя для анимации;
Рисование черновой анимации по заданию;
Рисование чистовой версии анимации по заданию;
Экспорт видео с тремя повторениями цикла огня.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают посередине. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, анимации 2D эффектов и 12 принципов анимации, не допускать нахождения лишних пометок и элементов построения в кадре. Цикл горения должен проигрываться бесконечное количество раз без скачков и немотивированных замедлений, сохраняться общее движение всех элементов огня вверх, форма быть текучей и изменчивой, но не создающей ощущения дергания. Изменение спейсинга должно быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений, анимация должна быть цикличной, то есть иметь возможность проигрываться множество раз подряд, последний кадр органично переходить в первый.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе ToonBoom Harmony, содержащее анимационную сцену «огонь».

Практическая работа № 17 " Абстрактная анимация форм под музыку."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании абстрактной анимации в программе ToonBoom Harmony.

Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», принципы создания анимации эффектов, методы «прямо вперед» и «от позы к позе», принципы «преувеличение», «подготовка или упреждение». Уметь произвольно применять принципы анимации при абстрактном изображении, синхронизировать происходящее со звуком, соблюдать предписанные замедления и ускорения, знать профессиональную терминологию и принципы работы со звуком.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,
мышь компьютерная,
графический планшет,
стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы toonboom harmony, создание слоя для анимации;
Импорт звуковой дорожки
Выставление пометок на ключевых моментах звука
Рисование черновой анимации по заданию, синхронизация со звуком;
Рисование чистовой версии анимации по заданию;
Постобработка
Экспорт видео со звуком.

Изображение компонуют согласно художественному решению, абстрактные формы и цвета должны быть выбраны, исходя из стиля и темпа выбранного саундтрека. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, теорию цвета и 12 принципов анимации, не допускать нахождения лишних пометок и элементов построения в кадре. Абстрактные формы должны иметь выразительные движения, быть согласованы с музыкой и передавать соответствующее настроение. Изменение спейсинга должно быть постепенным, без дерганий и нелогичных ускорений-замедлений.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентом самостоятельно в программе ToonBoom Harmony, содержащее анимационную сцену с абстрактной анимацией под музыку.

Практическая работа № 18.1 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка раскадровки и идеи."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании раскадровки и разработки идеи короткого анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.

Задачи: научиться разрабатывать идею и раскадровку на заданную тему для последующего создания этюда в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «frame», «storyboard», принципы создания раскадровки, методы разработки и выбора идеи, подбора референсов, определения общей тематики и дизайна. Знать профессиональную терминологию по теме раскадровки и аниматика и принципы работы с анимационным этюдом.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой для рисования или ToonBoom Harmony,

мышь компьютерная,

графический планшет,

стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Как работают над сценарием в Южной Калифорнии» Говард Дэвид, Мабли Эдвард издательство «Альпина pro», 2022 г.

«Framed ink» Маркос Матеу-Местре издательство «Питер», 2023 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы для рисования раскадровки, создание слоя;

Определение идеи;

Создание раскадровки;

Внесение правок в сюжет и раскадровку;

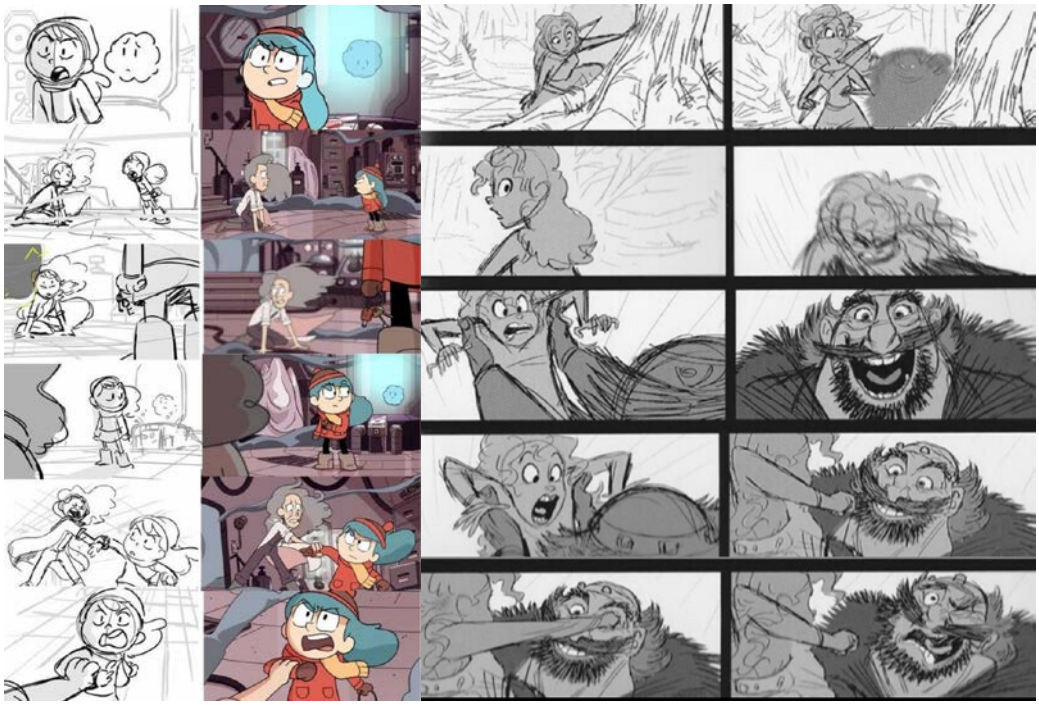
Определение основных поз и характера происходящего;

Экспорт изображения.

Последовательность кадров располагают на одном холсте для рисования в вертикальном или горизонтальном формате. Каждый кадр должен отображать новую сцену-план мультфильма и определять его композиционное и сюжетное решение. Кадры раскадровки должны следовать принятым правилам построения композиции кадра, пантомиме в анимационном кино, понятно излагать историю.

5. Форма отчета:

Изображение или несколько, содержащее последовательность кадров раскадровки на нем.



Практическая работа № 18.2 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка персонажей."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании дизайна персонажей для короткого анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.

Задачи: научиться разрабатывать дизайны персонажей для последующего создания этюда в программе ToonBoom Harmony, уметь работать с позингом, подбирать удобные и рабочие пропорции, строение костей, выбирать и поддерживать характер героя. Знать профессиональную терминологию по теме разработки персонажей и принципы работы с анимационным этюдом.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой для рисования или ToonBoom Harmony,

мышь компьютерная,

графический планшет,

стилус

3. Учебная и специальная литература:

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

«Как работают над сценарием в Южной Калифорнии» Говард Дэвид, Мабли Эдвард издательство «Альпина pro», 2022 г.

«Framed ink» Маркос Матеу-Местре издательство «Питер», 2023 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы для рисования, создание слоя;
Определение персонажа;
Создание эскизов персонажа;
Внесение правок и рисование финального дизайна персонажа;
Определение основных поз;
Экспорт изображения.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают посередине. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила композиции, уместность дизайна для анимации, не допускать нахождения лишних пометок и элементов построения в кадре. Персонаж должен выглядеть выразительно, иметь свой стиль, быть похожим на самого себя в разных позах. Персонаж правится и утверждается преподавателем, соответствующе теме анимационного этюда.

5. Форма отчета:

Изображение или несколько, содержащее покрашенные позы персонажа для анимационного этюда.

Практическая работа № 18.3 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Черновая анимация."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании черновой анимации персонажей для короткого анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.

Задачи: научиться разрабатывать подходящий характер движения для создания этюда в программе ToonBoom Harmony, уметь работать с позингом, подбирать выразительные позы, следить за динамикой, применять принятые этапы создания сцены: лей-аут, блокинг, анимация черновая, анимация чистовая. Знать профессиональную терминологию по теме черновой анимации в рисованной технике на компьютере и принципы работы с анимационным этюдом.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,
мышь компьютерная,
графический планшет,
стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы ToonBoom Harmony;
Определение характера движения;

Создание чернового лей-аута;

Внесение правок и рисование чернового блокинга;

Утверждение характера движения, завершение черновой анимации;

Экспорт видео в формате mp4 с fps 25.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают исходя из принятых законов композиции, соответственно с созданной ранее раскадровкой. При выполнении следует соблюдать аккуратность, поэтапность работы, использовать выразительные позы, осуществлять яркий отыгрыш персонажа, соответствующе его характеру, применять на практике все 12 принципов анимации . Персонаж должен выглядеть выразительно, иметь свой стиль, быть похожим на самого себя из кадра в кадр.

5. Форма отчета:

видео, содержащее черновую анимацию персонажа для анимационного этюда.

Практическая работа № 18.4 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Чистка анимации. Сборка сцен в программе Adobe Premiere, Adobe After Effects, постобработка."

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании чистовой анимации персонажей для короткого анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony, постобработки и монтаже в программах Adobe.

Задачи: научиться чистить и производить заливку чистовой анимации этюда в программе ToonBoom Harmony, уметь работать со слоями line и color, чистить черновую анимацию, держать типаж персонажа, добавлять эффекты и цветокоррекцию на финальный видеоряд. Знать профессиональную терминологию по теме анимации в рисованной технике на компьютере и принципы работы с анимационным этюдом.

2. Материальное оснащение:

ноутбук с установленной программой ToonBoom Harmony,

мышь компьютерная,

графический планшет,

стилус

3. Учебная и специальная литература*:*

«Аниматор: Набор для выживания.» Уильямс Ричард издательство «Бомбора», 2019 г.

4. Порядок выполнения практической работы:

Запуск программы ToonBoom Harmony;

Чистка черновой анимации;

Заливка чистовой анимации;

Запуск программы Adobe, постобработка;
Утверждение финального результата, редактирование эффектов;
Экспорт видео в формате mp4 с fps 25.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, располагают исходя из принятых законов композиции, соответственно с созданной ранее раскадровкой. При выполнении следует соблюдать аккуратность, поэтапность работы, производить заливку в соответствии с решением дизайна персонажа, убирать все лишние пометки и элементы построения из кадра, добавлять цветовые фильтры, фон, свечения, соответственно необходимому конкретной работе. работа должна выглядеть выразительно, иметь свой стиль, быть в завершенном виде.

5. Форма отчета:

видео, содержащее итоговую завершенную анимацию анимационного этюда.

2 КУРС 3 СЕМЕСТР

Практическая работа №2.1 «Походка голубя»

1. Цель и задачи

Цель: освоение механики движения птицы на примере походки голубя.
Задачи: изучить видео-референсы, обратить внимание на работу головы, корпуса и лап, выполнить эскизы поз, построить ключевые фазы походки, выполнить фазовку, передать характерное покачивание тела и движение головы,выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение

ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература

Раздаточный материал с референсами птиц, основная и доп. литература по анимации животных.

4. Порядок выполнения

1. Композиционное расположение голубя в кадре.
2. Определение ключевых фаз шага (контакт, опора, перенос).
3. Линейно-конструктивное построение движения корпуса и головы.
4. Создание дуг движения головы и корпуса.
5. Выполнение промежуточных фаз с учётом ритма шага.
6. Проработка вторичных движений (хвост, лёгкие покачивания).
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент представляет цикл походки голубя, в котором читается характерная манера движения: короткие шаги, покачивание корпуса и «клевание» головой. Анимация должна быть цикличной, плавной, без скачков, сцена — экспортирована в .mp4.

Практическая работа №2.2 «Походка лошади (шаг)»

1. Цель и задачи
Цель: освоение механики шага четвероногого животного.
Задачи: изучить схемы шага лошади, выполнить конструктивные наброски, выстроить последовательность опор и переноса ног, построить ключевые фазы шага, выполнить фазовку, передать работу корпуса, шеи и хвоста, выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература
Основная литература по анимации животных и таймингу, раздаточный материал с диаграммами шага.

4. Порядок выполнения

1. Композиционное расположение лошади в кадре.
2. Построение конструктивной схемы корпуса и конечностей.
3. Определение ключевых фаз шага (последовательность опор).
4. Создание дуг движения корпуса, головы и хвоста.
5. Выполнение промежуточных фаз с учётом веса и плавности.
6. Проработка вторичных движений (грива, хвост).
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент представляет анимационный цикл шага лошади, в котором корректно переданы опорные фазы, движение корпуса и головы, работа хвоста и гривы. Цикл должен быть плавным и многократно повторяемым, сцена — экспортирована в .mp4.

Практическая работа №2.3 «Рысь лошади / Галоп»

1. Цель и задачи
Цель: изучение и отработка механики рыси или галопа лошади.
Задачи: выбрать один тип аллюра (рысь или галоп), изучить схемы движения, построить конструкцию, определить ключевые фазы, выполнить фазовку, передать динамику и ритм движения, выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература
Основная литература по таймингу и анимации животных.

4. Порядок выполнения

1. Анализ референсов рыси/галопа.
2. Композиционное расположение лошади в кадре.
3. Построение схемы конечностей и корпуса.
4. Определение ключевых фаз (контакт, толчок, полёт и др.).
5. Фазовка.
6. Чистовая анимация
7. Заливка
8. Экспорт.

5. Форма отчёта
Студент представляет черновую анимацию рыси или галопа, в которой читается правильная последовательность фаз, ощущается скорость и динамика. Сцена должна быть готова к дальнейшему клинапу, представлена в .mp4.

Практическая работа №2.4 «Походка человека»

1. Цель и задачи
Цель: освоение механики походки прямоходящего персонажа.
Задачи: изучить фазы походки, выполнить эскизы поз, построить ключевые кадры (contact, down, passing, up), выполнить фазовку, отработать работу рук, корпуса и таза, добиться естественности шага, выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература
Раздаточный материал по фазам походки, основная литература по анимации человека.

4. Порядок выполнения

1. Композиционное расположение фигуры в кадре.
2. Выбор темпа походки и длины шага.
3. Построение ключевых фаз цикла.
4. Прорисовка дуг движения рук и ног.

5. Выполнение промежуточных фаз.
6. Проработка наклонов корпуса и работы таза.
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент представляет цикличную анимацию походки человека, в которой корректно переданы фазы шага, баланс, работа рук и корпуса. Цикл должен воспроизводиться плавно, сцена — экспортирована в .mp4.

Практическая работа №2.5 «Характерная походка прямоходящего.»

1. Цель и задачи
Цель: научиться передавать характер персонажа через походку.
Задачи: на основе готового персонажа изучить его типаж, подобрать референсы характерных походок, построить ключевые позы, отражающие темперамент и психологию героя, выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература
Раздаточный материал с примерами характерных походок, основная литература по персонажной анимации.

4. Порядок выполнения

1. Анализ дизайна и характера выбранного персонажа.
2. Подбор и просмотр референсов.
3. Композиционное расположение персонажа в кадре.
4. Построение ключевых поз с ярко выраженным характером.
5. Фазовка с учётом выбранного ритма и пластики.
6. Проверка читаемости характера в движении.
7. Заливка анимации.
8. Экспорт.

5. Форма отчёта
Студент сдаёт чистовой цикл характерной походки, в котором движение и позинг ясно передают характер персонажа, сцена экспортирована в .mp4.

Практическая работа №2.6 «Бег с использованием готового персонажа»

1. Цель и задачи
Цель: освоение базовой механики бега на готовом персонаже.
Задачи: изучить схемы бега, проанализировать референсы, построить ключевые фазы (контакт, опора, толчок, полёт), выполнить фазовку, передать динамику и скорость движения, сохранить типаж и пропорции персонажа, выполнить чистку анимации цикла, выполнить заливку и экспорт.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, стилус, Toon Boom Harmony.

3. Литература
Раздаточный материал по фазам бега, основная литература по анимации движения.

4. Порядок выполнения

1. Анализ готового персонажа и его пропорций.
2. Изучение схем бега и видео-референсов.
3. Построение ключевых фаз бега.
4. Прорисовка дуг движения рук и ног.
5. Выполнение промежуточных фаз с учётом скорости.
6. Проверка баланса и динамики.
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент представляет цикличную анимацию бега персонажа, в которой корректно переданы фазы движения, ощущение скорости и веса, а также сохранены типаж и пропорции героя. Анимация должна быть технически чистой и экспортирована в .mp4.

Практическая работа №2.7 «Прыжок персонажа»

1. Цель и задачи практической работы
Цель: изучение механики прыжка и отработка принципов импульса, инерции и фазы полёта.
Задачи: изучить референсы прыжков, построить ключевые фазы (подготовка, толчок, полёт, приземление), проработать дугу движения и ритм, добиться убедительности поз и плавности переходов, выполнить чистовой вариант сцены.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, Toon Boom Harmony.

3. Учебная и специальная литература
Раздаточный материал с примерами прыжков, электронные пособия по таймингу и весу, учебники по анимации.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Композиционное расположение персонажа в кадре.
2. Построение ключевых фаз прыжка.
3. Линейно-конструктивное построение движения.
4. Создание дуги и тайминга полёта.
5. Выполнение промежуточных фаз.
6. Проработка деталей (реакция тела, баланс, вторичные движения).
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент должен представить короткую анимацию прыжка персонажа, в которой читаются все фазы движения — подготовка, отрыв, полёт и приземление. Движение должно быть динамичным, вес персонажа — убедительным, сцена — экспортирована в формате .mp4.

Практическая работа №2.8 «Бросок предмета персонажем»

1. Цель и задачи
Цель: изучение механики взаимодействия персонажа с предметом — передача силы, массы и инерции.
Задачи: изучить референсы бросков, проанализировать последовательность движений тела и рук, построить ключевые фазы (замах, бросок, реакция), передать импульс, выполнить плавную фазовку и чистовую обработку.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, Toon Boom Harmony.

3. Учебная и специальная литература
Раздаточный материал с примерами движения рук и корпуса, учебники по механике движения, референсы спортивных и бытовых действий.

4. Порядок выполнения

1. Композиционное расположение персонажа и предмета.
2. Определение ключевых фаз (подготовка, бросок, реакция).
3. Построение дуг движения рук и тела.
4. Выполнение промежуточных фаз.
5. Проработка динамики, массы, импульса.
6. Уточнение деталей движения.
7. Обобщение и чистка.
8. Экспорт и рендер.

5. Форма отчёта
Студент должен представить короткую анимацию броска предмета, в которой убедительно передана сила и масса действия. В движении персонажа должна чувствоваться физическая логика, импульс и плавность, сцена — корректно отрендерена в .mp4.

Практическая работа № 2.9 «Монтаж шоурила»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: сформировать навыки структурирования и презентации собственных анимационных работ;

Задачи: выстраивать последовательность кадров так, чтобы ролик смотрелся профессионально и динамично; применять основные монтажные приёмы: склейки, ритмическое построение, эстетичная подача сцен; подбирать подходящую музыку, корректировать звук, соблюдать авторские права; оформлять титры, структуру шоурила и визуальную подачу; выполнять финальный экспорт в технически корректном формате;

2. Материальное оснащение:

ПК,

мышка,

Adobe Premiere Pro

3. Учебная и специальная литература*:*

раздаточный материал,

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Собрать все выполненные анимационные работы за семестр/год;
2. Сформировать логичную композицию ролика.
3. Синхронизировать движение и ритм.
4. Добавить вступительные титры (имя, специализация, контакты).
5. При необходимости — короткие текстовые метки к блокам работ.
6. Добавить финальные титры.
7. экспортировать шоурил в формате .mp4, 1080p, 24fps.

5. Форма отчета:

В результате выполнения практической работы студент должен представить завершённый, профессионально оформленный демонстрационный видеоролик (шоурил), демонстрирующий уровень владения анимационными техниками, композиционным мышлением и навыками подачи своих работ.

2 КУРС 4 СЕМЕСТР

Практическая работа №2.11 «Сюжет 60 секунд в технике 2D компьютерной рисованной анимации»

1. Цель и задачи
Цель: создание законченного короткого анимационного сюжета.
Задачи: разработать идею, сценарий, раскадровку, аниматик, выполнить анимацию, цвет, монтаж и финальный экспорт; продемонстрировать владение всеми этапами 2D-производства.

2. Материальное оснащение
ПК, графический планшет, Toon Boom Harmony, Adobe Premiere Pro или DaVinci Resolve.

3. Литература
Раздаточный материал, методические рекомендации по созданию аниматиков и монтажу, литература по режиссуре анимации.

4. Порядок выполнения

1. Разработка идеи и сценария.
2. Создание раскадровки.
3. Сборка аниматика.
4. Черновая анимация.
5. Чистовик и цвет.
6. Композитинг и монтаж.
7. Озвучка и сведение звука.
8. Экспорт финального ролика.

5. Форма отчёта
Студент должен представить завершённый анимационный ролик длиной 60 секунд, выполненный в технике 2D рисованной компьютерной анимации. Ролик должен быть закончен с точки зрения сюжетной линии, композиции, анимации и звукового оформления. Работа должна быть технически чистой, демонстрируя владение анимационными принципами, такими как тайминг, спейсинг, ритм и выразительность движений. Визуальная составляющая ролика должна быть яркой и выразительной, соответствующей выбранной стилевой направленности. Все движения персонажей и объектов должны быть синхронизированы с музыкой и звуковыми эффектами, обеспечивая целостность и гармонию ролика.

Анимация должна быть плавной и логичной, с точной синхронизацией всех фаз движения и звука. Работы должны быть выполнены с использованием профессиональных анимационных инструментов, а каждая сцена должна быть тщательно прорисована и вычищена. В итоге анимация должна чётко передавать физику движений и эмоциональную окраску сцен.

Студент должен предоставить анимационный ролик в формате .mp4, экспортированный с разрешением не ниже 1920×1080, с корректно обработанным звуковым сопровождением и титрами. Вместе с роликом должны быть предоставлены исходные файлы проекта, а

также, если требуется, референсы, объясняющие художественные решения и процесс разработки работы.

3 курс 5 семестр

Практическая работа № 1 Установка программного обеспечения. Изучение интерфейса программы.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучить структуру программного обеспечения и способы взаимодействия с ней.
Задачи: Установить на личный компьютер программу для 3D моделирования Blender

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

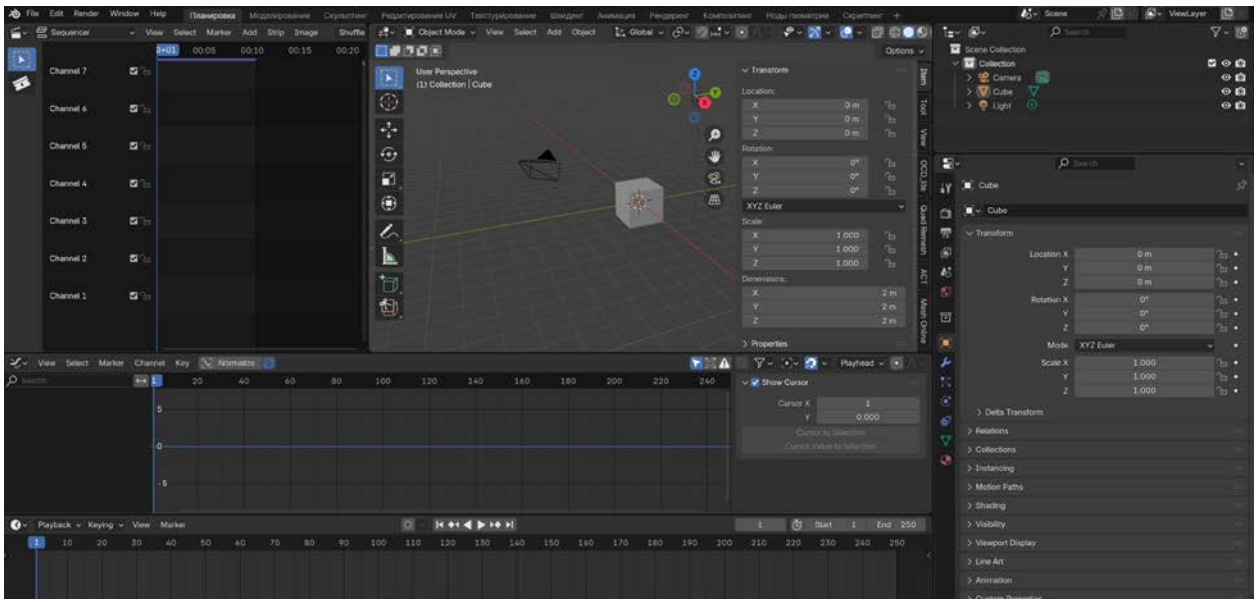
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С сайта производителя скачивается установочный файл и после этого программа устанавливается на компьютер. Далее последовательно изучается набор инструментов представленных на интерфейсе данной программы

5. Форма отчета:

Демонстрация на личном компьютер студента



Практическая работа № 2 Манипуляции с простыми объектами в программе.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучить способ манипуляции простыми объектами в программе.
Задачи: Используя простые объекты представленные в программе в виде стандартных геометрических сеток изучить способы их перемещения в пространстве.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

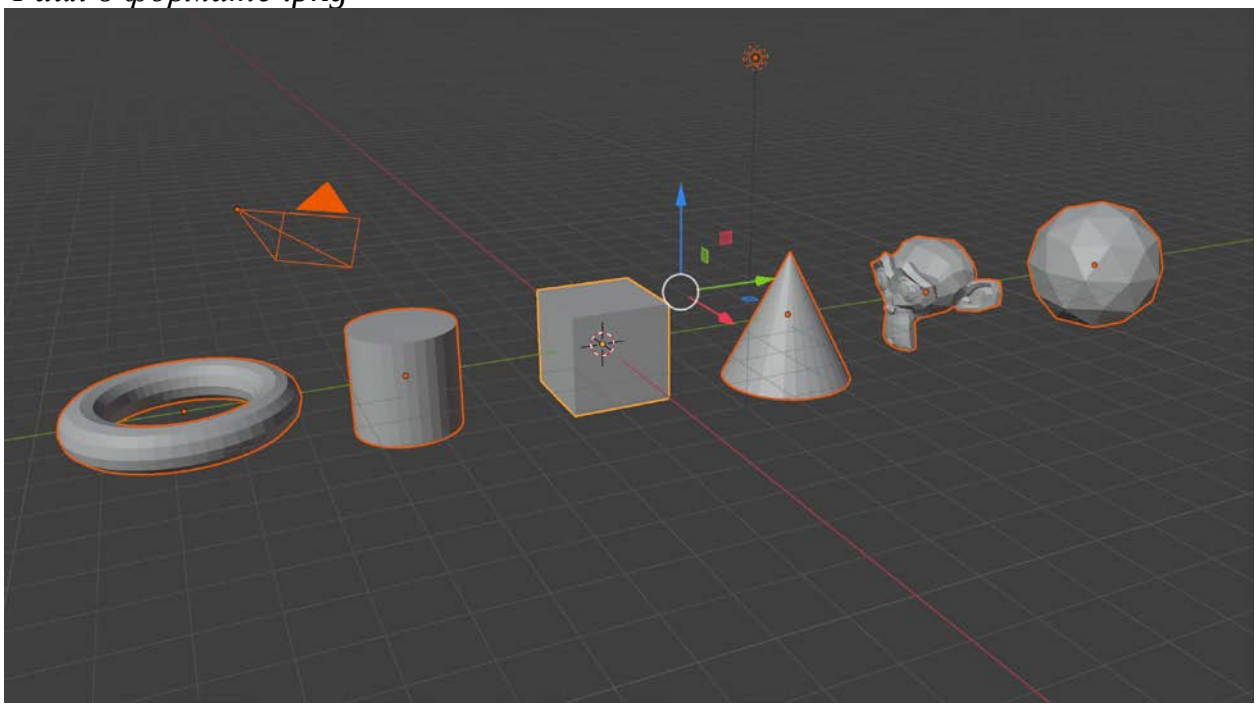
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Расположить в рабочем пространстве монитора программы несколько простых объектов и рассмотреть способы их перемещения, вращения и изменения масштаба с помощью стандартных инструментов.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 3 Работа с примитивами в режиме редактирования.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучить принципы манипулирования объектами в режиме редактирования.
Задачи: Разместить стандартные примитвы в рабочем пространстве программы рассмотреть особенности работы с ними в режиме редактирования.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

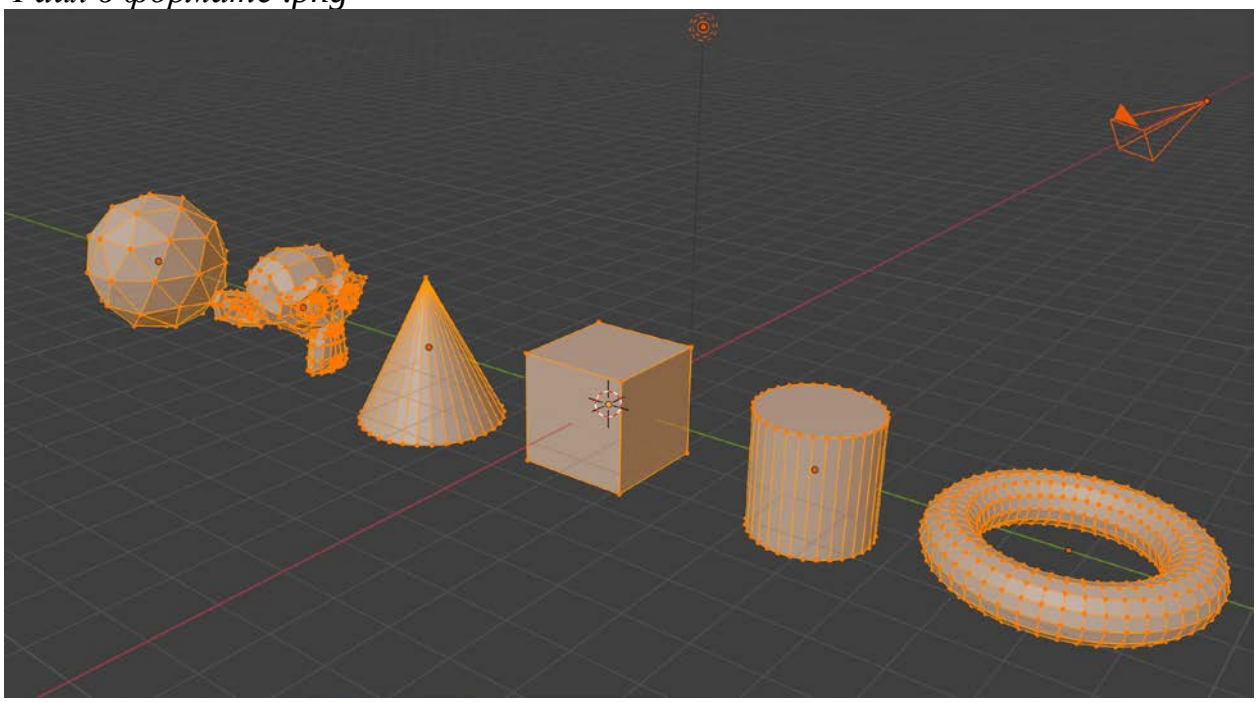
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Созданные примитивы рассмотреть в режиме редактирования, выделяя отдельные их элемнты и сравнить особенности манипуляции ими в этом режиме. Рассмотреть подробно чем отличаются манипуляции элементов объекта в режиме редактирования от манипуляции объектами в объектном режиме

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 4 Моделируем стол

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков модлирования примитивны 3D объектов.

Задачи: Создать модель стула с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

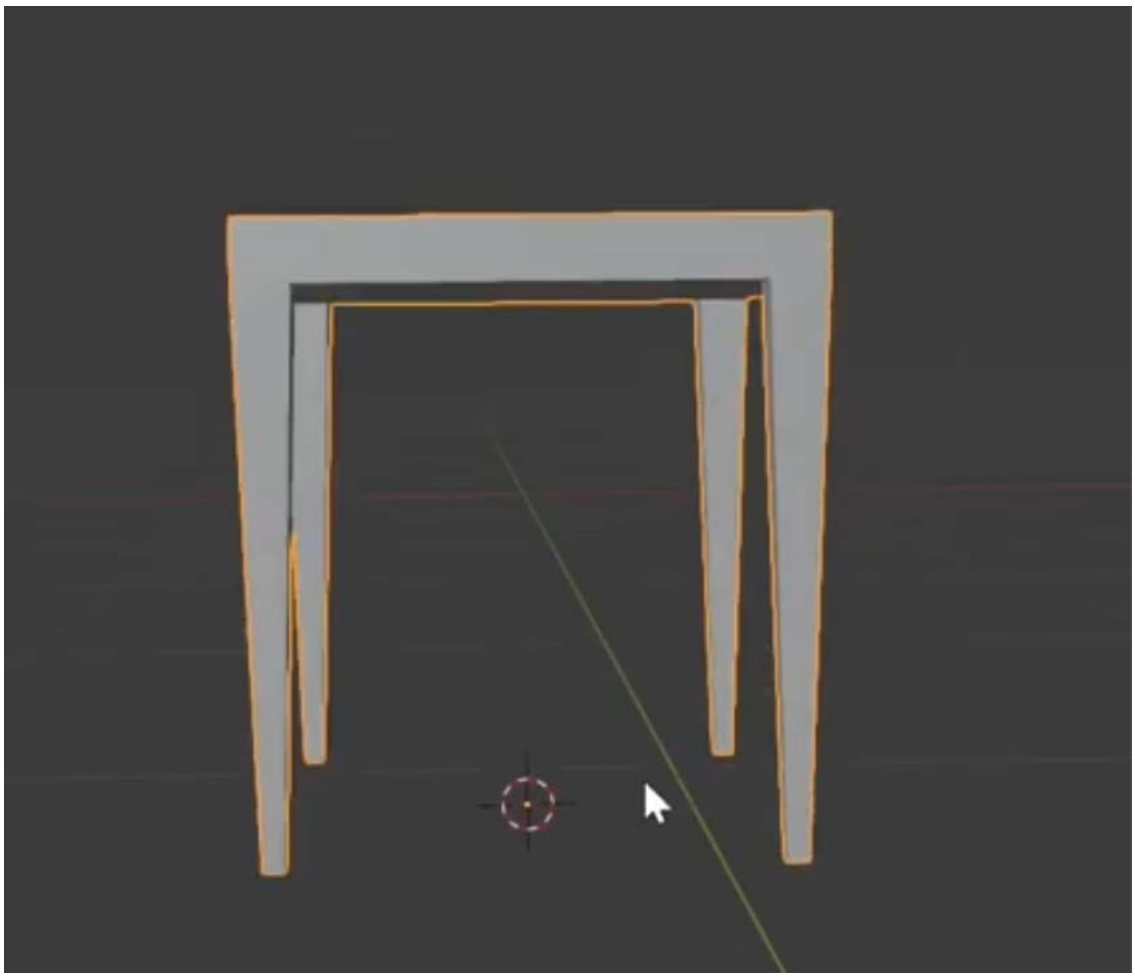
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью инструментов в режиме редактирования программы Блендер создаём из примитивного объекта Куб столешницы и одну ножку для стола. Для этого используем инструменты перемещения граней. Далее с помощью инструмента привязки объектов к вершинам дублением эту ножку на нужные углы столешницы. Уменьшаем масштаб основания ножек и перемещаем центральную точку объекта в нижнии габариты стола.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 5 Моделируем рамку для картины

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практического опыта моделирования объкта с помощью основных инструментов в режиме редактирования.

Задачи: Создать рамку для картины с последовательным использованием инструментов: фаска, экструд, сдвиг, бридж эйдж лупес. Закрепить навык работы в ортогональной проекции, практику работы с базовыми элементами геометрии: точками , ребрами , гранями и быстрым переключениям между ними в режиме редактирования.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

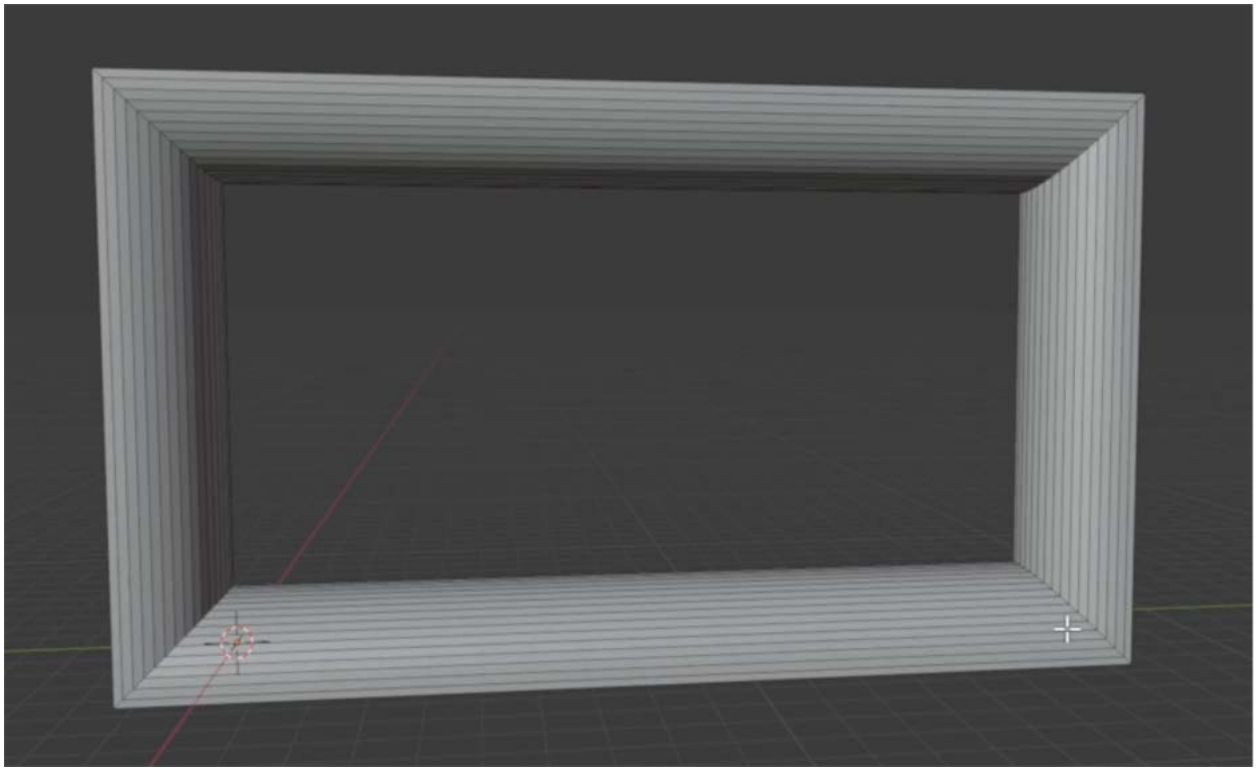
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Сначала создается шаблонный куб из набора примитивов программ, следующим шагом удивляются все точки что бы остлась одна грань. Затем к одной из точке применяется инструмент Фаска с установлением необходимого числа подразделений. Созданный элемент выдавливается в одну из деталей , далее по бокам применяется инструмент Сдвиг в режиме редактирования и после дублирования и разворота второй детали применется инструмент Бридж Эйдж Лупс сто бы соединить обе детали вместе

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 6 Моделируем стул

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков в приемах моделирования.

Задачи: Ознакомление с инструментами моделирования Экструд Рджн, Луп Кат и Пропорционального редактирования и возможностями их применения при создании простых объектов на примере стула со спинкой. Так же в работе закрепляются навыки работы с привязками объектов и использованием разных вариантов точек вращения во время манипуляции элементами созываемого объекта. Вместе с этим закрепляются навыки работы с уже изученными приемами моделирования.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создается стандартная плоскость и в режиме редактирования с помощью команды Сабдивайд превращается в сетку после чего экструдируется и из полученных угловых границей выдавливаются ножки стула. С помощью последовательного выделение нескольких крайних граней создается контур спинки и подлокотников и по нему так же выдавливаются эти детали с использованием инструмента Экструд Риджн в режиме редактирования. Далее с помощью инструмента Луп Кат создаются дополнительные ребра которым с помощью Пропорционального редактирования придается округлая форма.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 7 Моделируем картину

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний и практическое прменение навыков работы с инструментом Бэвл, который создает фаску на гранях объектов
Задачи: создать модель картины для дальнейшего использования при изучение UV развертки. И изучении на ее примере инструмента Бэвл и закрепление навыков работы с горячим клавишами соответствующих инструментов а так же иконок в режиме редактирования объектов и панели последней операции.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

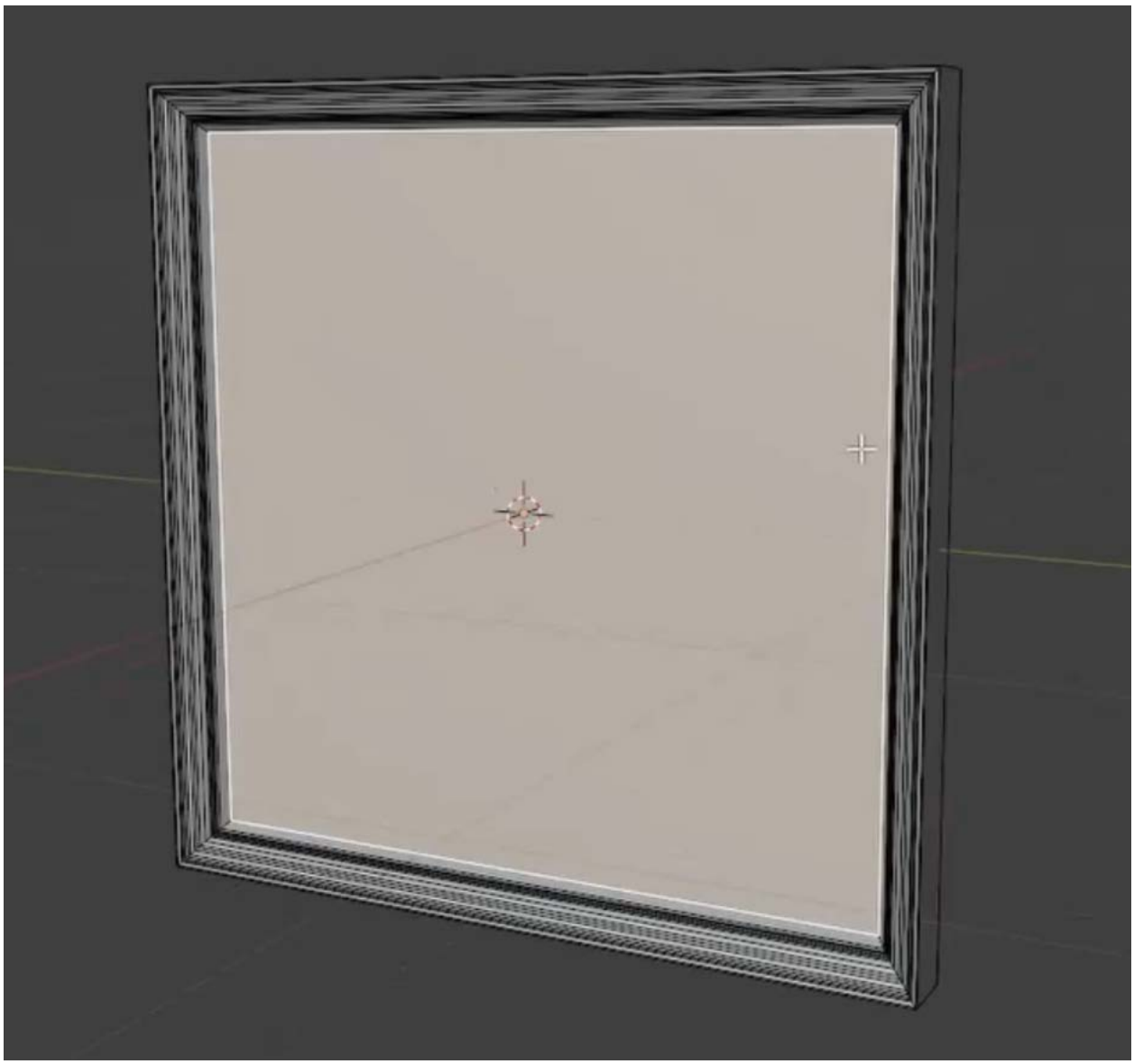
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

После создания стандартного куба из набора примитивов программы превращеме его в прпмоугольник с габаритами будущей картины. Далее с мопощью инструмента Инстет добавляем грани на двух противоположных кранях нашео прямоугоника что бы создать габариты рамки. Далее используем последовательное применении команд Экструд и Скейл для того что бы выдавить рамку и обозначить ее форму. Выделяем петлю ребер с лицевой стороны рамы и с помощью команды Слайд (двойное нажатие горячей клавиши J) сдвигаем петлю придавая ей форму скошенной поверхности а затем не снимаю выделения применяем инструмент Бэвл и в меню последней операции затем количество подразделений. Тут же выбираем закладку с кастомными профилями и выбираем более всего похожий на профиль картинной рамы.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 8 Создаем остров с пальмой

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков модлирования и перемещеня 3D объектов.
Задачи: Создать модель острова на поверхности океана с пальмой.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

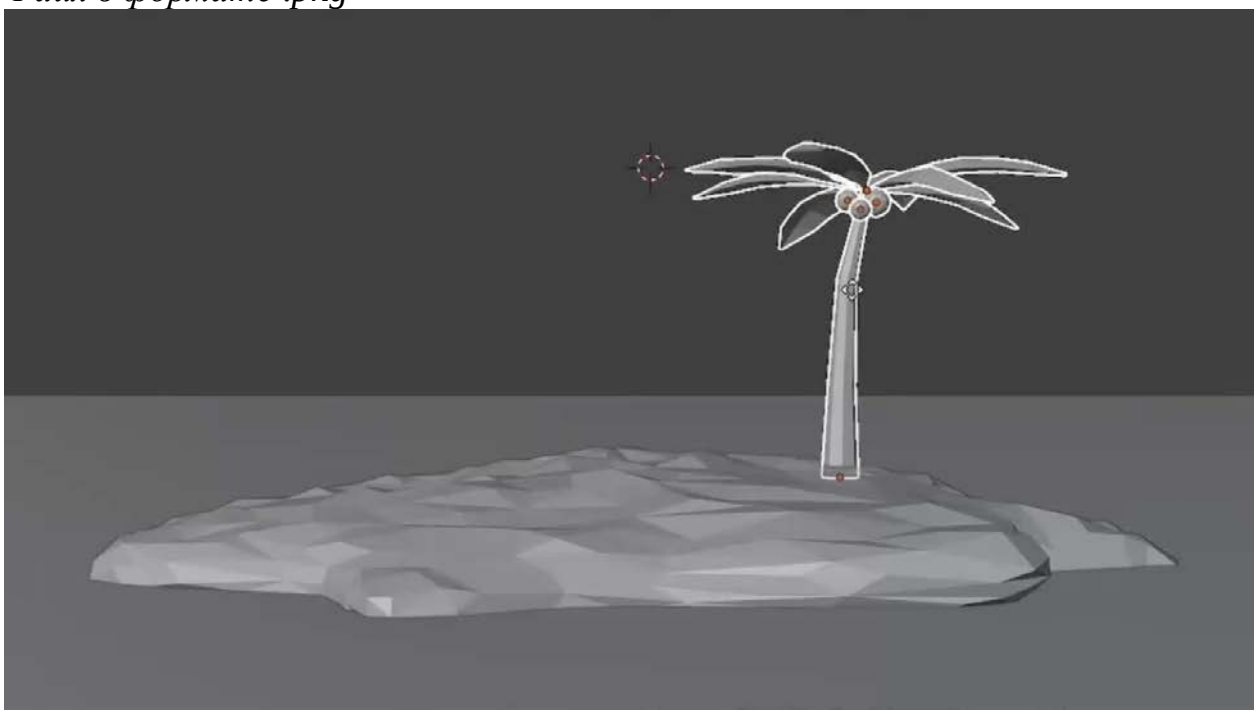
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Из примитивных объектов сфера, цилиндр, круг и плоскость с помощью таких функций как экструд и дублирование элементов создаем модель острова на плоскости и пальму на на нем.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 9 Моделируем обеденный стол

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и практическое применение инструментов редактирования для создания Веера из граней и сетки Граней.

Закрепление навыков работы с панелью последней операции и горячими клавишами команд.
Задачи: Создать модель обеденного стола с резными ножками и перекладинами для жесткости конструкции с закреплениями полученных знаний по работе с сеткой объекта в режиме редактирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор*

3. Учебная и специальная литература*:*

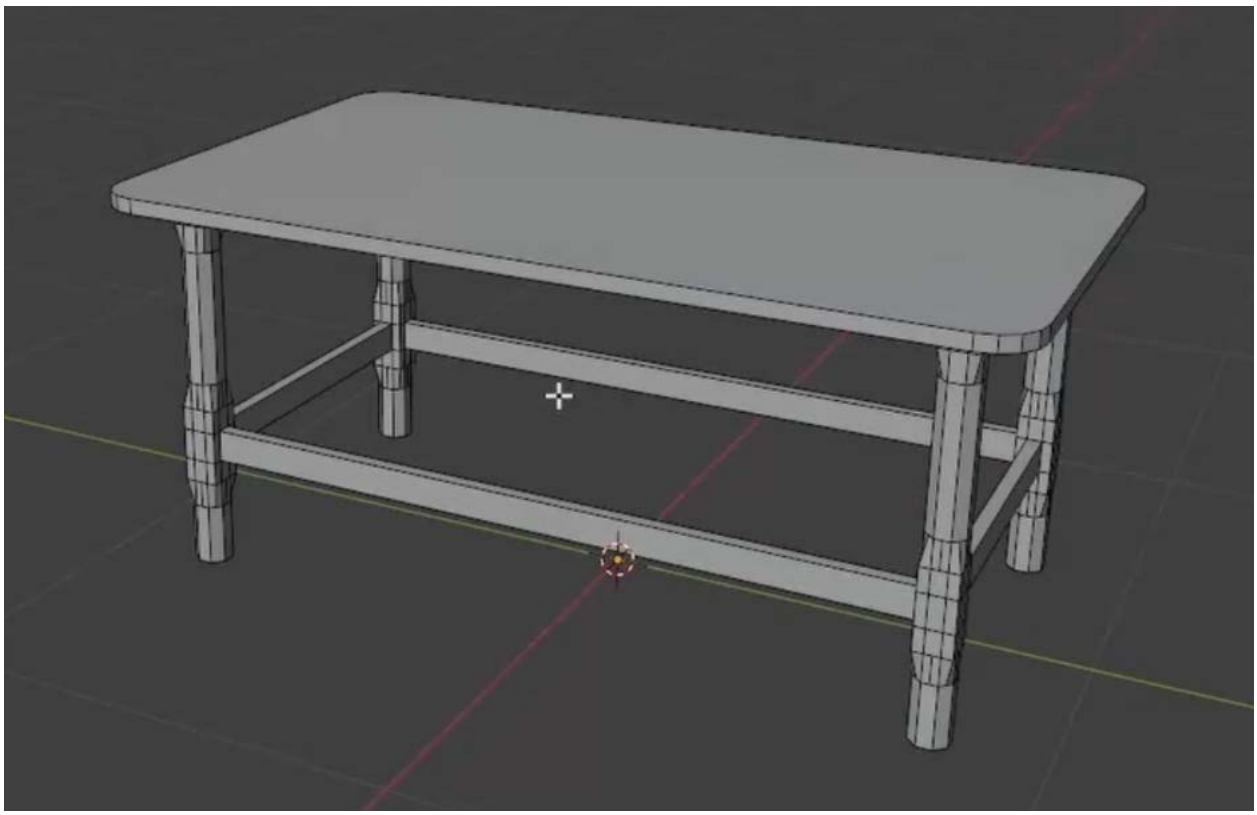
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

На основе существующего примитива многоугольника создаем путем экструдирования ножку стола. Для создания сложной формы используем инструмент для создания веера из граней и авто слияние точек. Далее с помощью зеркального отображения объектов создаём четре ножки и соединяем их с помощью уже известного инструмента Бридж Эйдж Лупс перекладинами для жесткости конструкции. Далее из стандартного примитива в виде плоскости создаем основание для столешницы и с помощю инструмент Экструд создаём ей толщину. В завершении переносим центральную точк объекта в цент и нижнюю точку габаритов стола я корректной установки в дальнейшем на любую поверхность.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 10 Моделируем древнегреческий храм

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучение команд Интерсек Найф и Интерсект Булен. А так же ,закрепление навыков редактирования объектов. Изучение функции повтора последней операции для дублирования объектов. Освоение методов выборочного выделения элементов геометрии. Практическое применение навыков работы с инструментами привязки к элементам объекта в режиме редактирования.
Задачи: Создать модель древнегреческого храма с использованием уже приобретённых навыков и новых инструментов.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

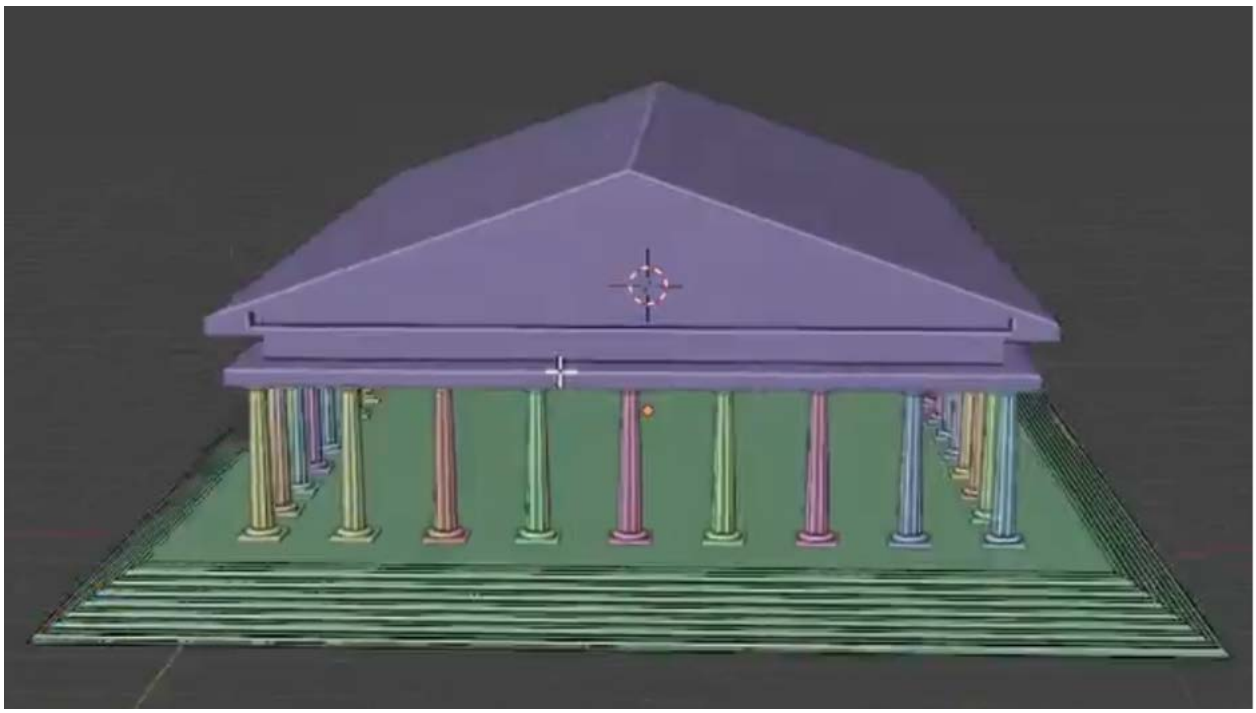
3. Учебная и специальная литература*:*
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Используя стандартные примитивы Окружность разбиваем ее на четное количество подразделении и используя поочередное выделение точек и пропорциональное редактирование придем ей форму профиля колонны. Затем с помощь инструмента Экструд и Луп Кат задаем ей необходимую форму. С помощью Пропорционального редактирования создаем небольшое утолщение характерное для колонны и далее похожим способом делаем для колонны верхнюю и нижнюю часть задавая необходимые профили с помощью инструмент фаска и его панели последней операции с использованием выбранного профиля. Размножаем колонны с помощью горячих клавиш в нужном количестве и создав в верхней и нижней части плоскости из набора примитивов сначала создаем для них толщину с помощью Экструда и затем так же с помощью инструмента Фаска создаем профиль лестницы. В верхней части с помощью дублирования граней создаем крышу и использую инструменты Интерсект Найф создаем скаты крыши нарезая созданную геометрию, а с помощью инструмента Инстерсект Буллен, который отрезает только выделенные грани, с учетом их нормалей, врезаем углубления в фасадной части крыши.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 11 Моделируем комод с ящика

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний с помощью практического применения изученных ранее инструментов. Изучение возможности блокировки движения объектов по выбранным осям координат. Рассмотреть приемы разделения объектов в режиме редактирования.

Задачи: Создать комод с выдвижными ящиками.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

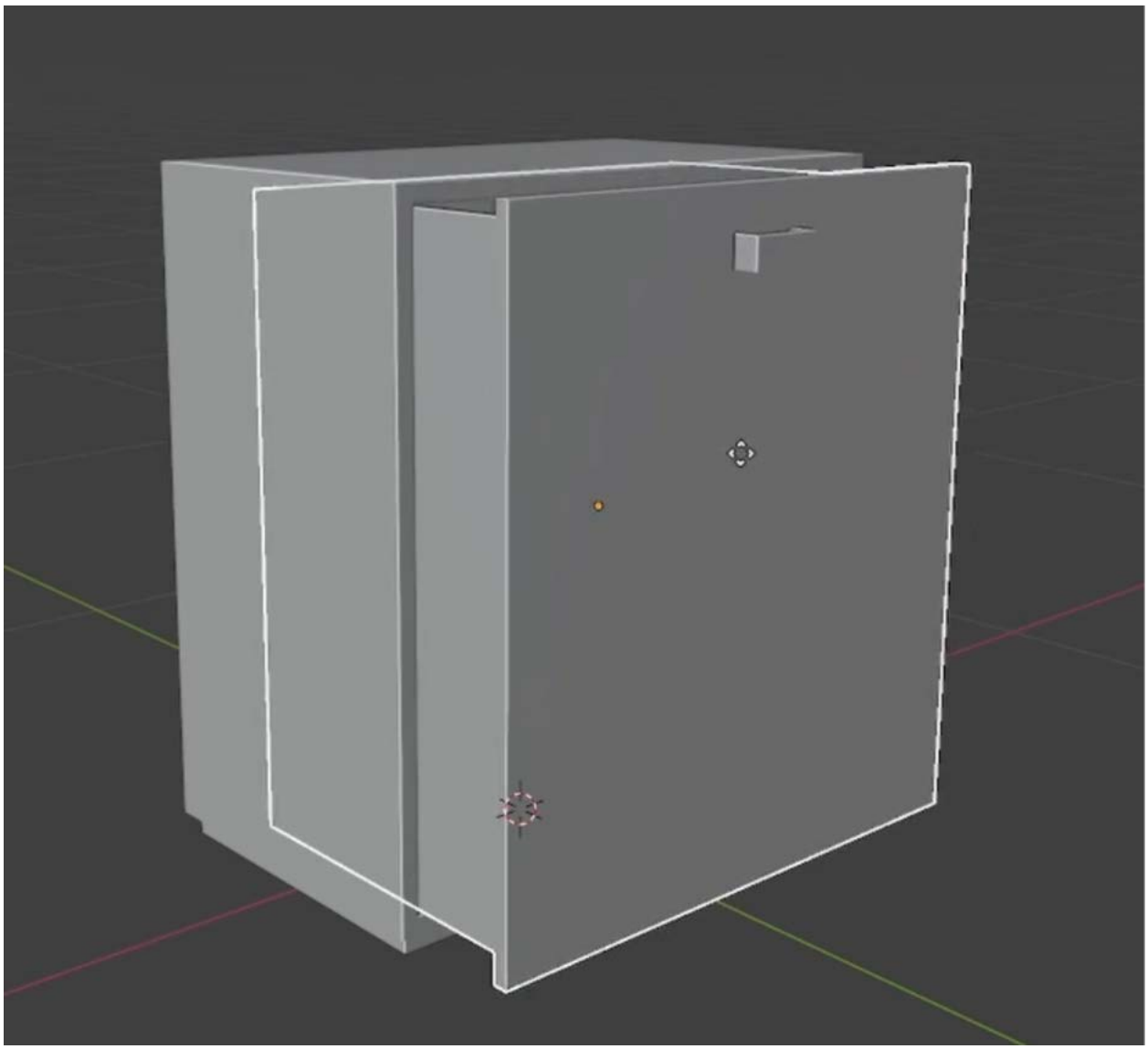
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создание формы комода из стандартного примитива программы, изменение размера и формы куба. Использование инструмента Скейл для изменения формы. Использование инструмента Инсет для вставки грани. Экструдирование и создание выдвижного ящика. Формирование отдельного объекта из выдвижного ящика. Создание ручки ящика с помощью экструдирования и вставки граней. Создание направляющих для движения выдвижного ящика по определенной оси.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 12 Создаем неоновую вывеску

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и практическое исползование объекта Кривая. Так же изучение возможностей рендер движка Иви и настройка рендера видео файла
Задачи: Создать светящуюся надпись и насроить анимацию ее появления на экране. Выставить камеру для рендера сцены. Посчитать видео файл и разместить в нужной папке на компьютере.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

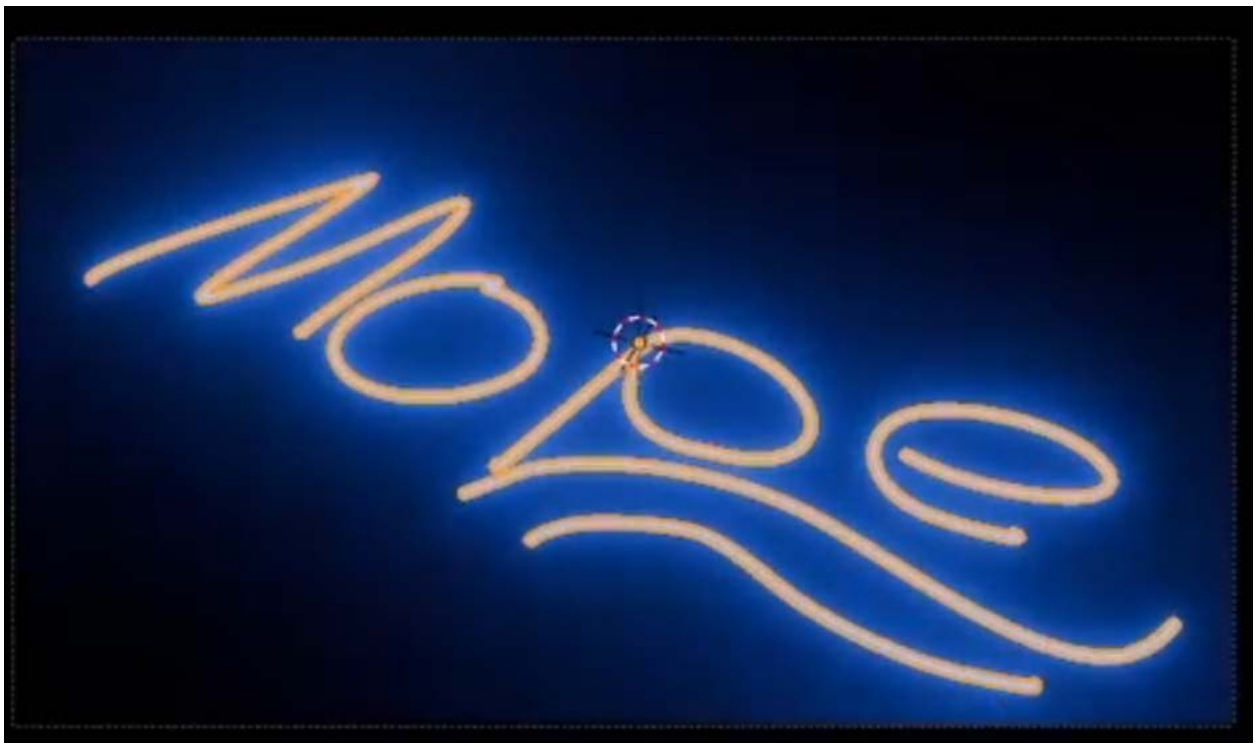
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Добавление стандартной кривой Безье, переход в режим редактирования. Рисование слова от руки. Настройка материала кривой Безье, выбор цвета и настройка силы материала. Настройка рендера, установка движка Иви и настройка эффекта Свечения в редакторе Композитинга. Создание анимации с помощью модификатора "Сборка" и настройка начала и продолжительности анимации.
Сохранение анимации в виде видео, настройка вывода и сохранение в нужной папке. Настройка кодирования видео, выбор контейнера и качества. Визуализация анимации и получение итогового видеофайла.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 13 Моделируем элементы для сцены с паровозом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков работы с кривыми и модификаторами с ними связанными.
Задачи: Создать модель железной дороги.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

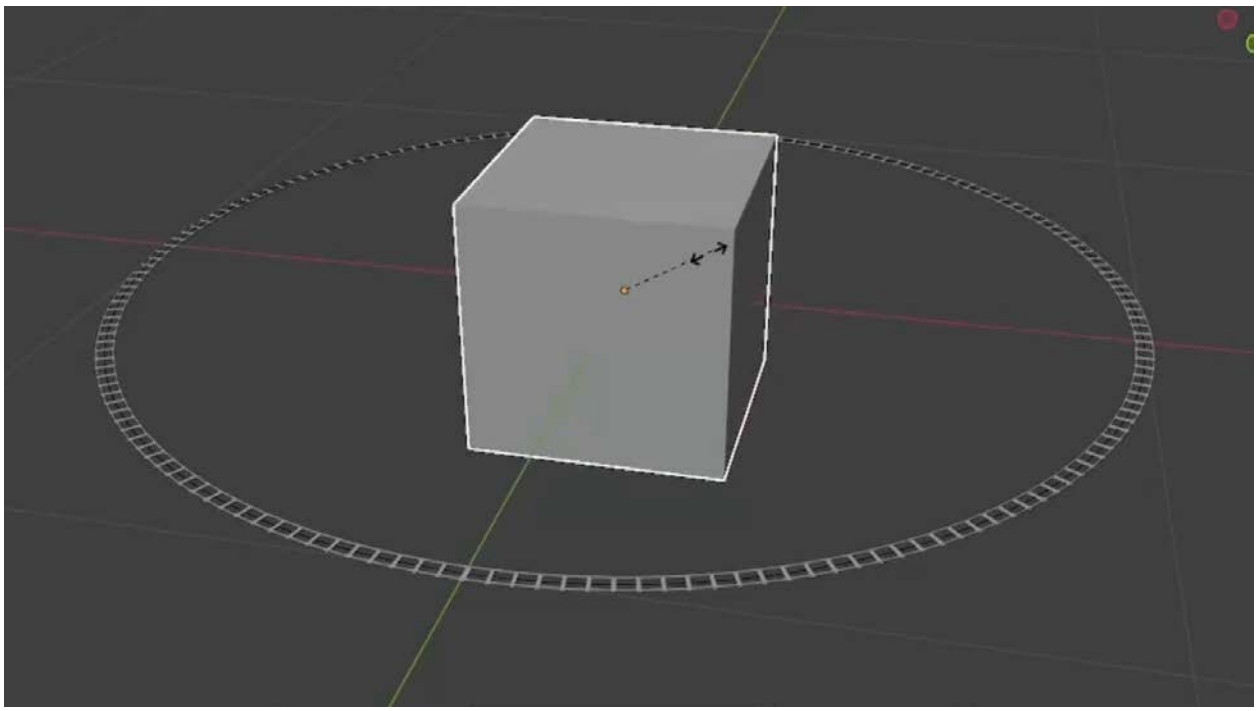
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью кривой создать полотно железной дороги из примитивного геометрического объекта куб, разместив созданные из него элементы с помощью модификатора Кривая. Настроить ее форму и размер с учетом дальнейшей анимации паровоза который будет привнесен в эту сцену.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 14 Настройка окружения и света в сцене с паровозом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования с помощью узлов геометрии и работы с источниками света
Задачи: Создать сцену с помощью узлов геометрии и настроить свет.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

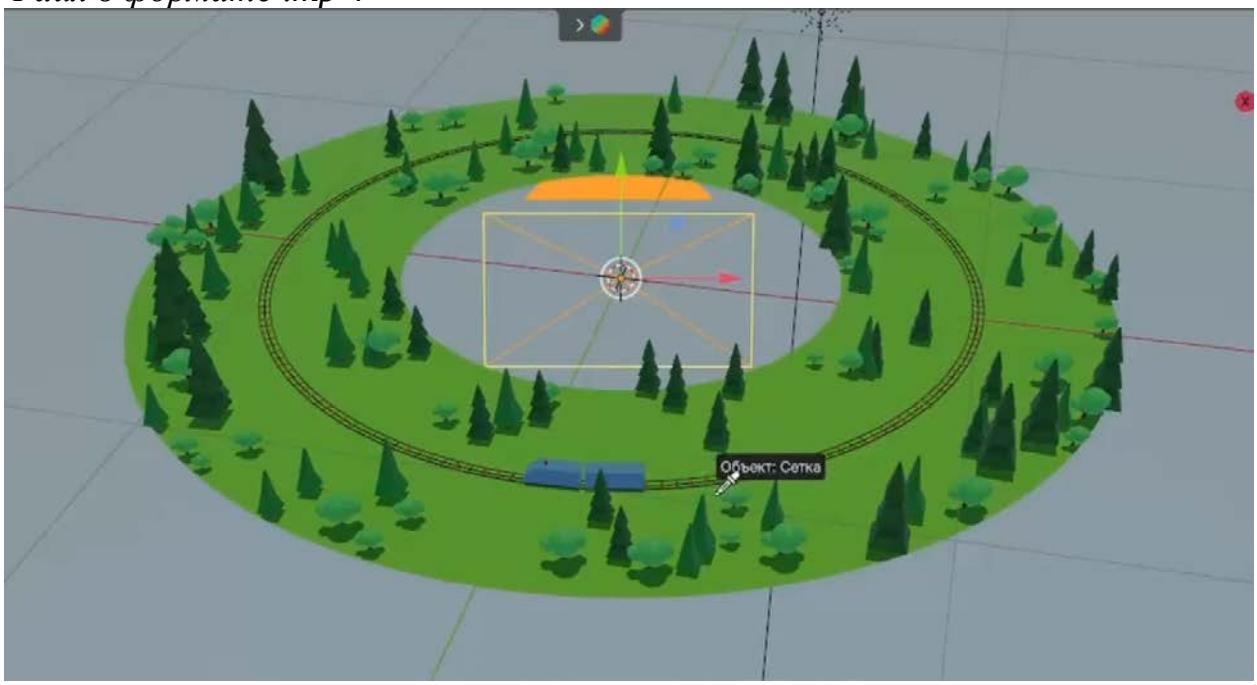
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью узлов геометрии размещаем в сцене объекты созданные заранее и применяем к ним соответствующие материалы. После чего расставляем источники света и настраиваем их. Так же настраиваем глобальное освещение с помощью HDRI карты

5. Форма отчета:

Файл в формате .mp 4



Практическая работа № 15 Настройка камеры в сцене с паровозом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков настройки камеры
Задачи: Создать и настроить несколько камер с их переключением с течением времени.

2. Материальное оснащение:

– *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

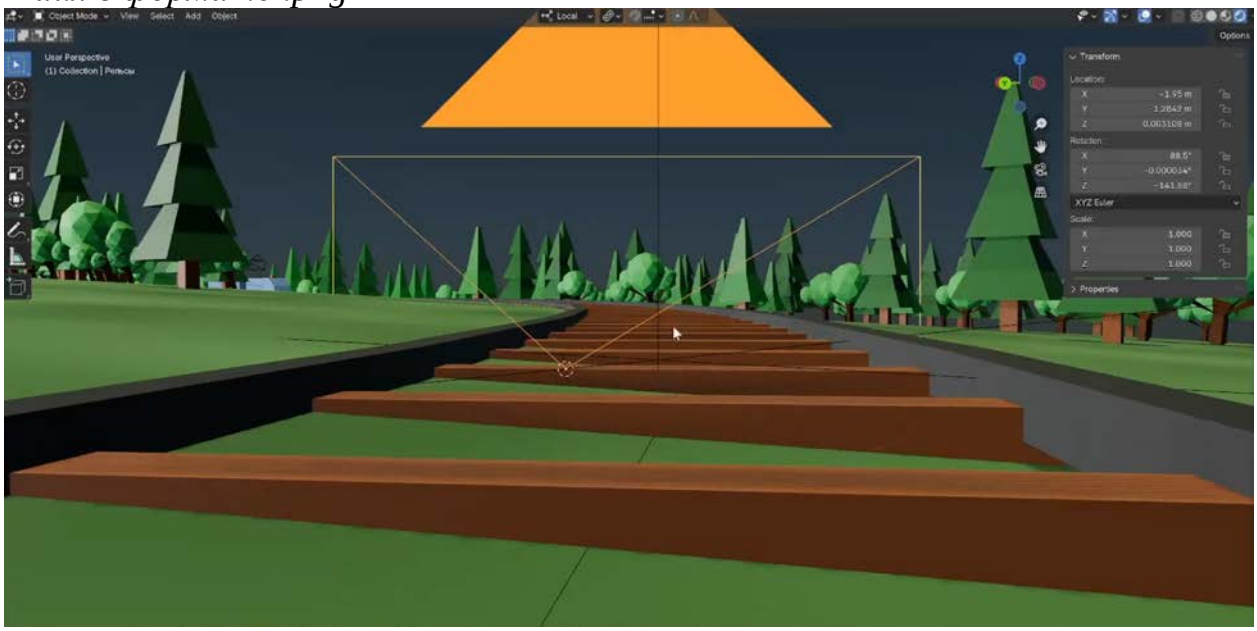
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Расположить в сцене несколько камер и настроить их основные параметры в соответствующей разделе.(фокусное расстояние, диафрагма, глубин резкости , размер матрицы) На тайм линии расставить маркеры таким образом что бы с течение времени камеры переключались создавая монтаж видео ряда во время рендера.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 16 Настройка рендера, композитинг и финальный рендер сцены с паровозом.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучить работу Модификаторов Массив и Кривая. Познакомиться с Ограничителем Фаллоу Пасс. Использование свойств Кривой для анимация объектов вдоль ее следования. Закрепление навыков моделирования объектов. Настройка материалов и освещения. Настройка переключения нескольких камер в сцене. Изучить базовые приемы работы в редактора геометрических нод.
Задачи: Создать сцену с движущимся поездом. Настроить монтаж видео ролика с использщованием маркеров на тайм лайне для нескольких камер внутри сцены. Настроить параметры просчета сцены.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

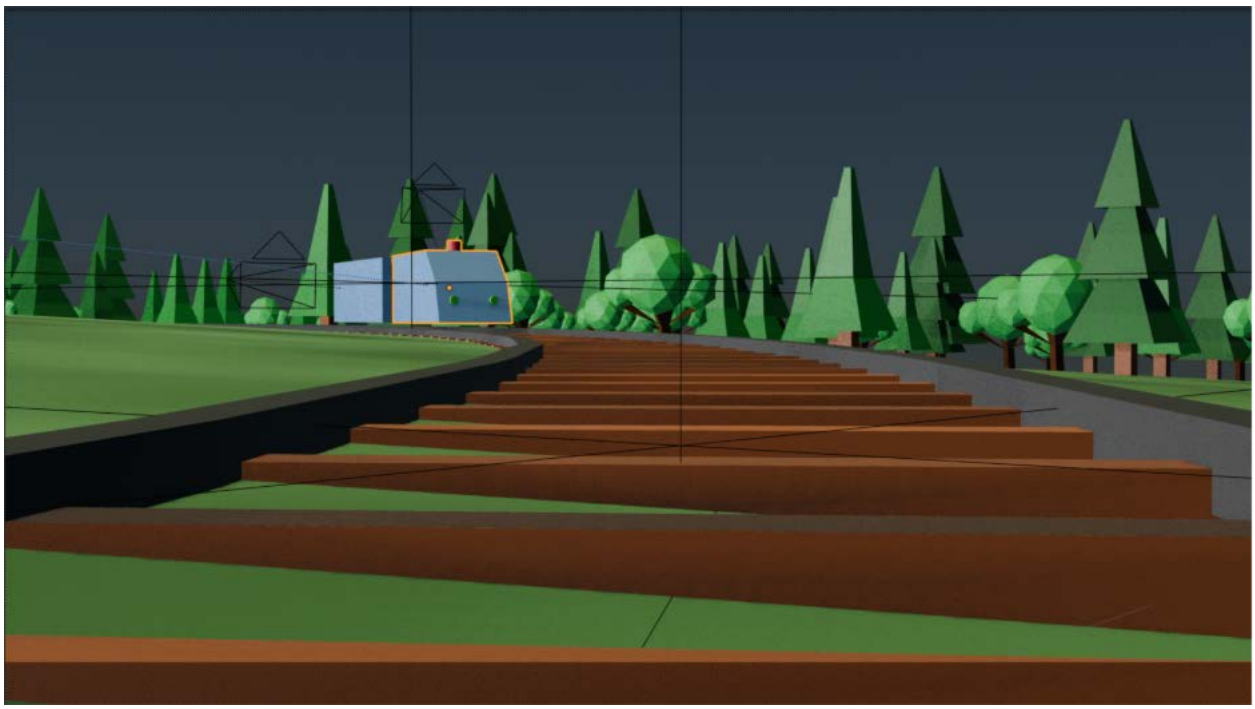
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

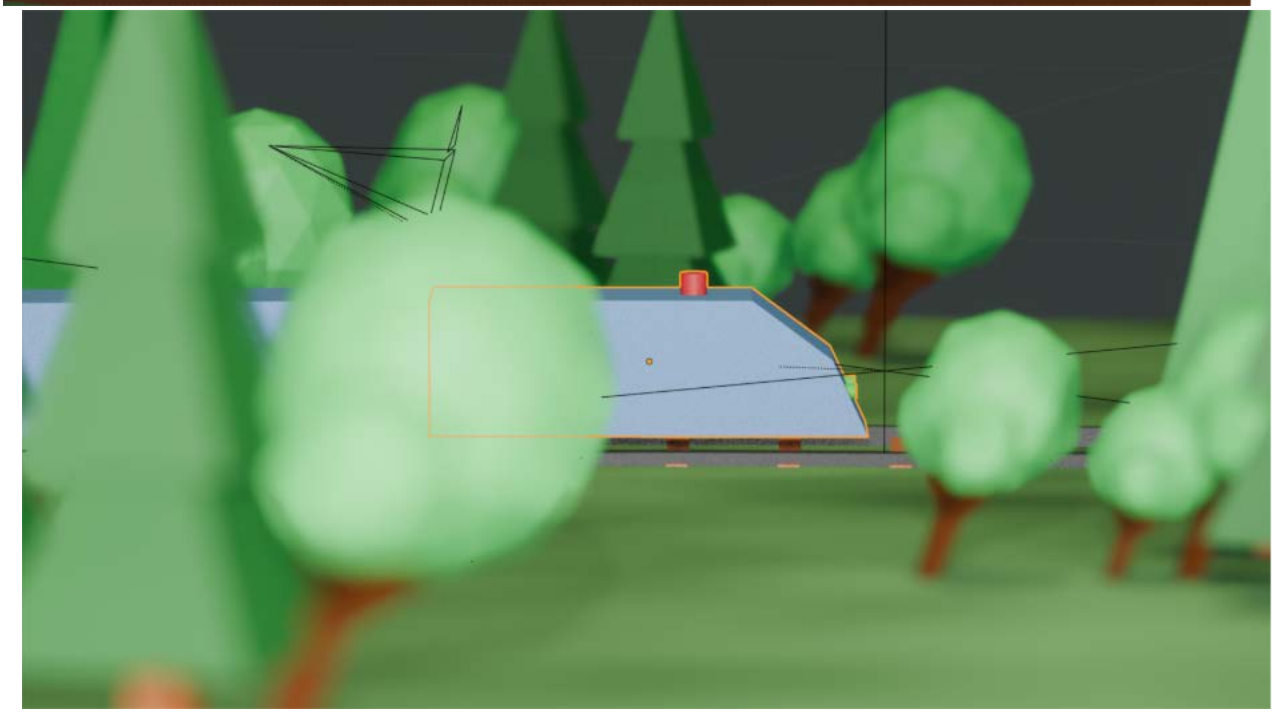
4. Порядок выполнения практической работы:

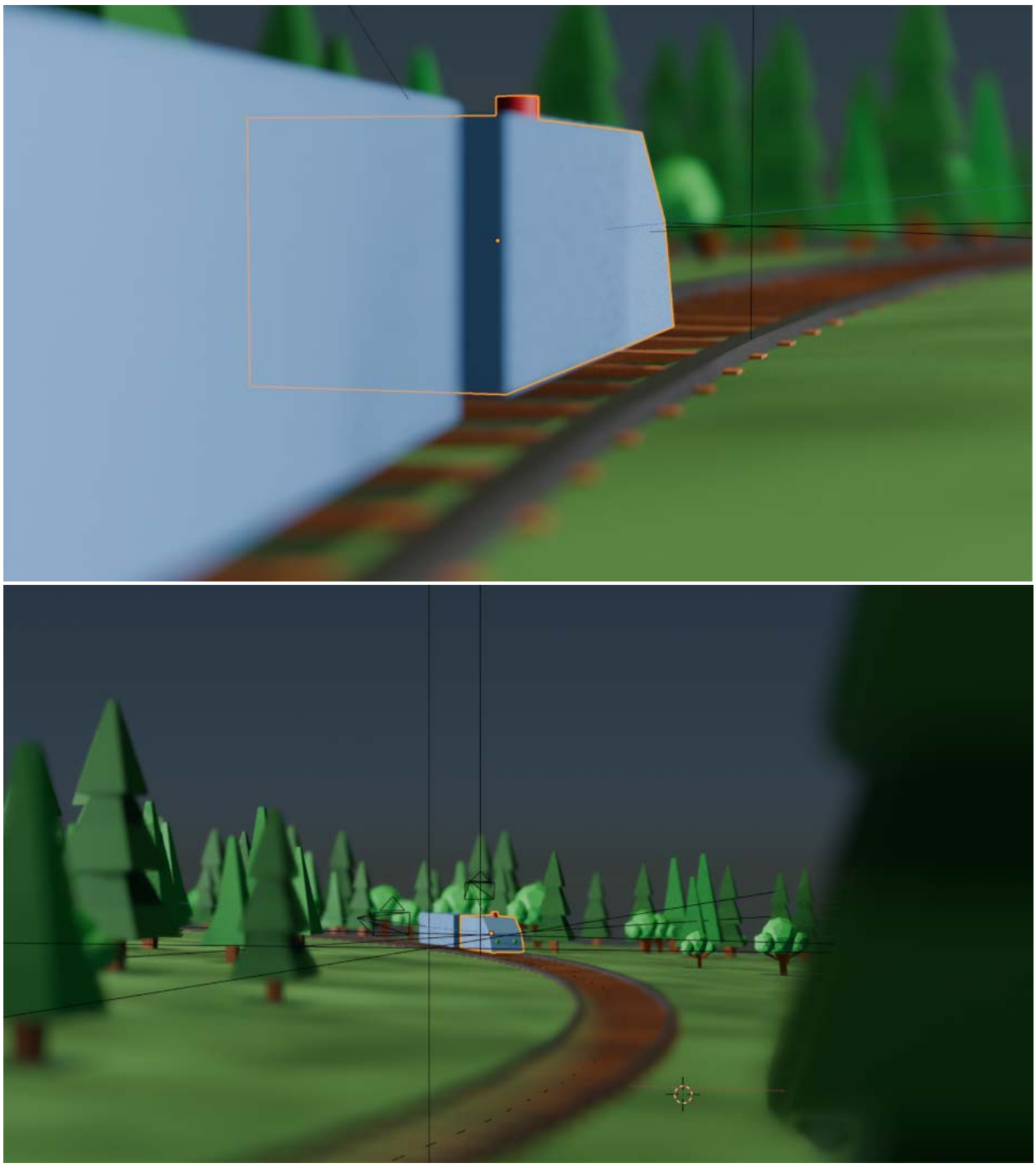
С помощью стандартных примитивов собирается стилизованный паровоз с вагончиком. Моделируется кусок железнодорожного полотна из двух рельс и шпалы. С помощью кривой Безье формируется путь по которому будет пролегать железная дорога. Используется модификатор Кривая и Массив для того что бы расположить железную дорогу вдоль кривой. С помощью Ограничителя Фалоу Пасс макет поезда устанавливается на созданную Кривую и в ее свойствах настраивается анимация поезда по ней. Создаются элементы окружения в виде деревьев. Деревья собираются в коллекцию и используются в редакторе геометрическх нод для того что бы разместить на поверхности и из стандартной плоскости выполняющую роль поверхности земли. Подбирается подходящая музыка для озвучания ролика. Выставляется свет и настраивается карта окружения. Выставляется несколько камер и с помощью маркеров анимируется их пследовательное включение. Настраиваются свойства ренедера видео файла. После просчета видео файл размещается в соответствующей папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.







3 курс 6 семестр

Практическая работа № 17 Нанесение текстуры на объект.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков нанесения текстуры на объект.
Задачи: Назначить имеющуюся текстуру на бабочки на ее модель

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

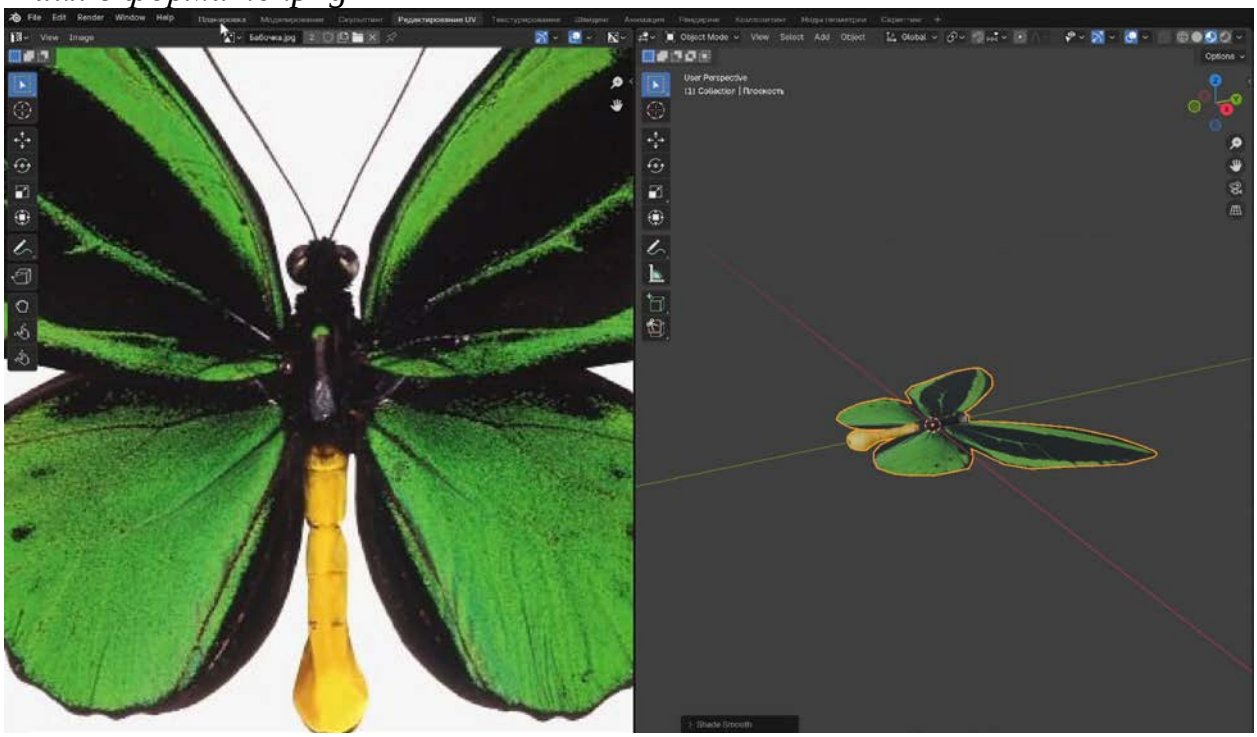
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Скачивается файл с текстурой бабочки. Открываем эту текстуру в графическом редакторе. В редакторе UV развертки создаем развертку для модели бабочки и с ее помощи размещаем на ней текстуру.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 18 Настройка и анимация ключей формы.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания и анимации объектов с помощью ключей формы.
Задачи: Для содели бабочки назначить ключи формы и анмировать их

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

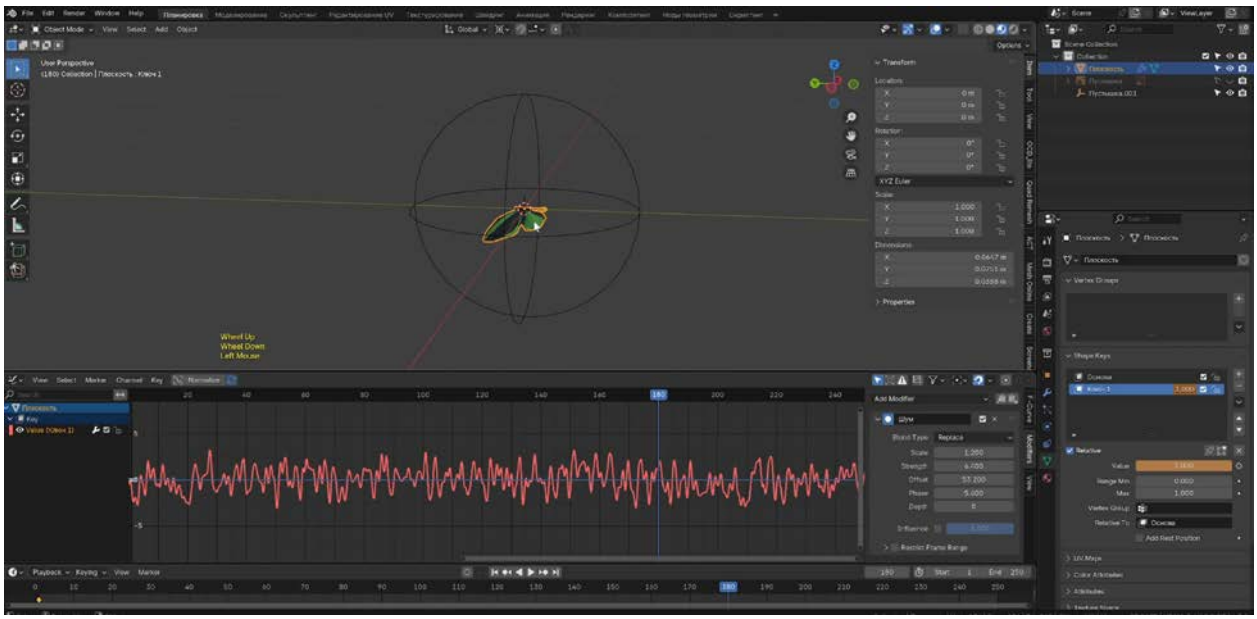
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью ключей формы создаем два положения крыльев бабочки. После чего в редакторе графиков назначаем модификатор шума на канал отвечающий за анимацию созданных ключей формы и таким образом анимируем движения крыльев

5. Форма отчета:

Файл в формате .mp4



Практическая работа № 19 Анимация настольной лампы

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме установления зависимостей объектов. Закрепление навыков моделирования и настройки света и камеры в сцене.

Задачи: Создание сцены с настольной лампой и онимации ее пржка на поверхности.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор*

3. Учебная и специальная литература*:*

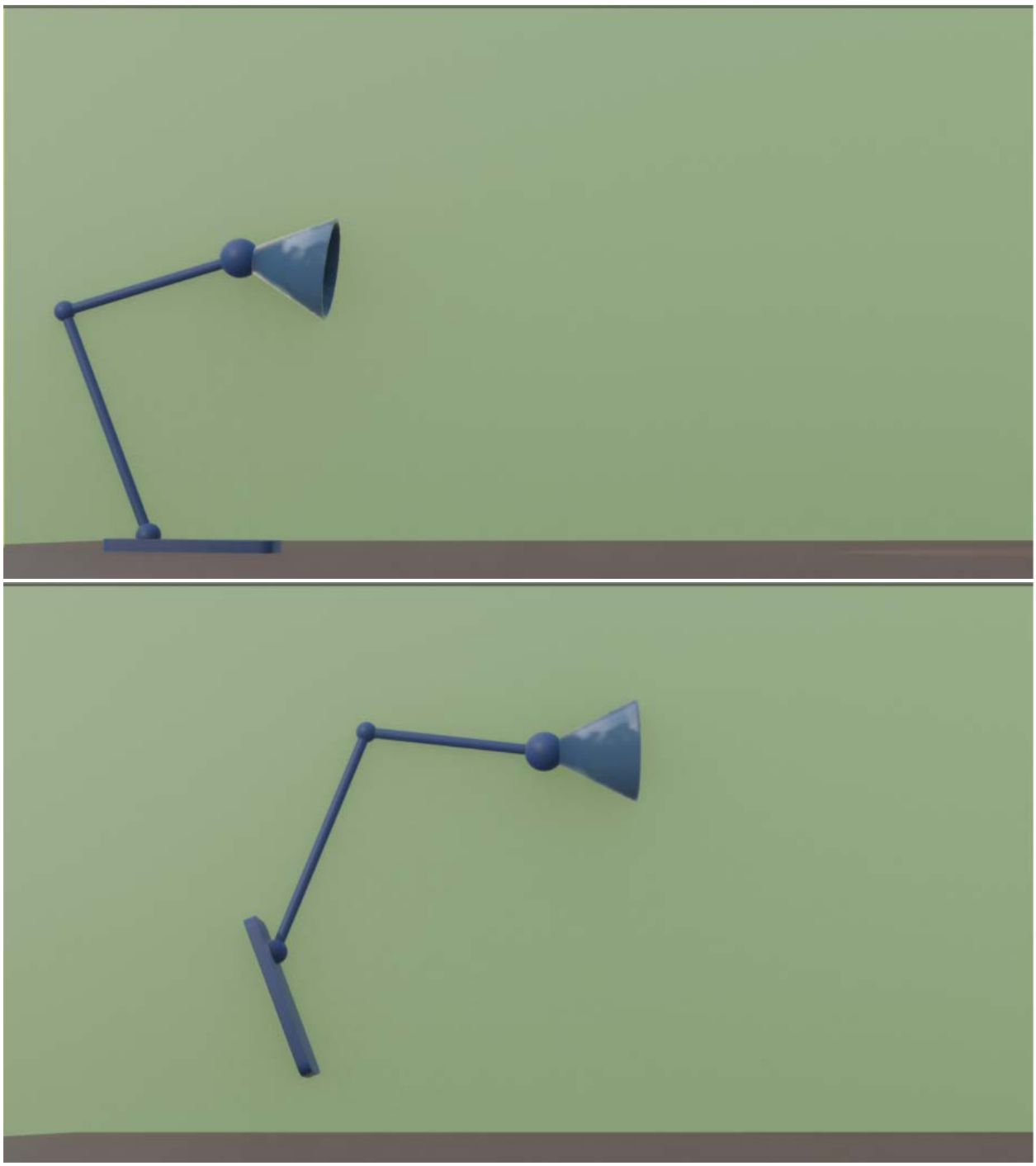
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

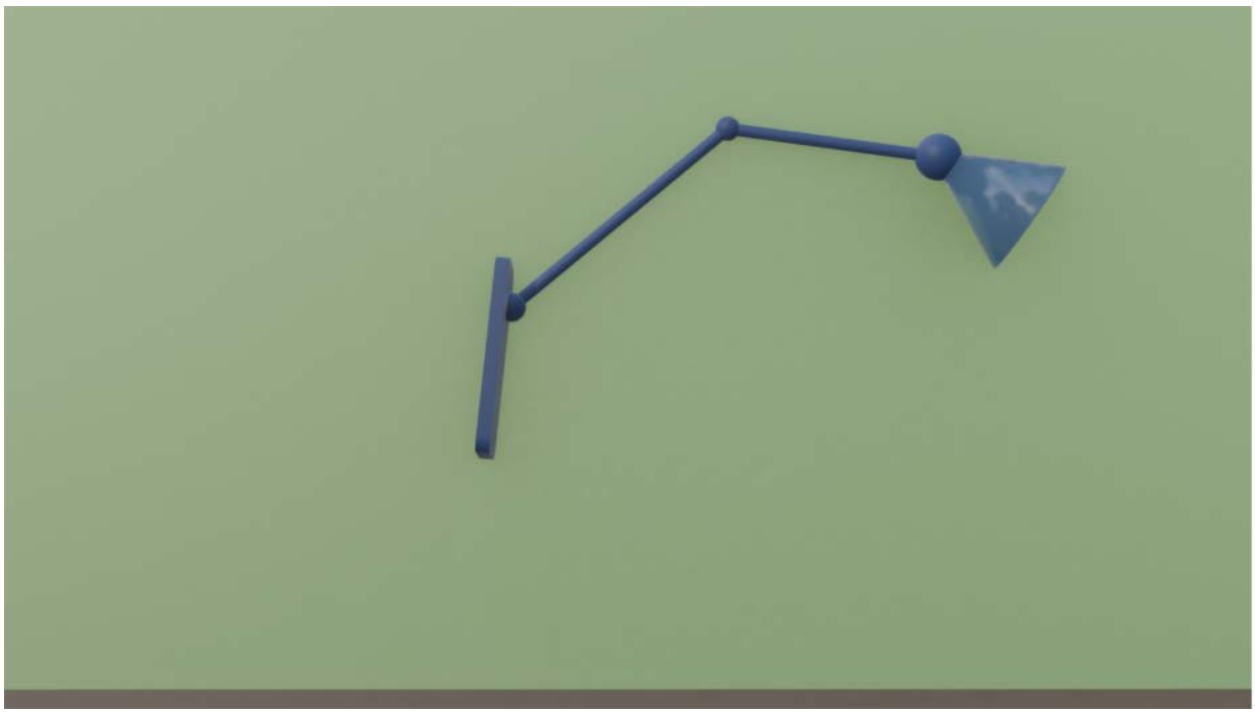
4. Порядок выполнения практической работы:

Из примитивов программы Сфера и Цилиндр собрать настольную лампу. Для каждой из детали создать соответствующую зависимость так что бы основной деталью была подставка а крйней по цепочке через две шарнира был плафон с лампой. Создать анимацию прыжка лампы с помощью ключей в Тайм Лайне. Настроить освещение в сцене. Настроить параметры просчета медиа файла. Посчитать видео файл и разместить его в соответствующей папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4









Практическая работа № 20 Управление кубиком с помощью арматуры

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме настройка Арматурного каркса и автоматическая развесовка зависимости Сетки объекта от Костей.

Задачи : изучить основные приемы назначения Арматурного каркас для Меш Объект.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.

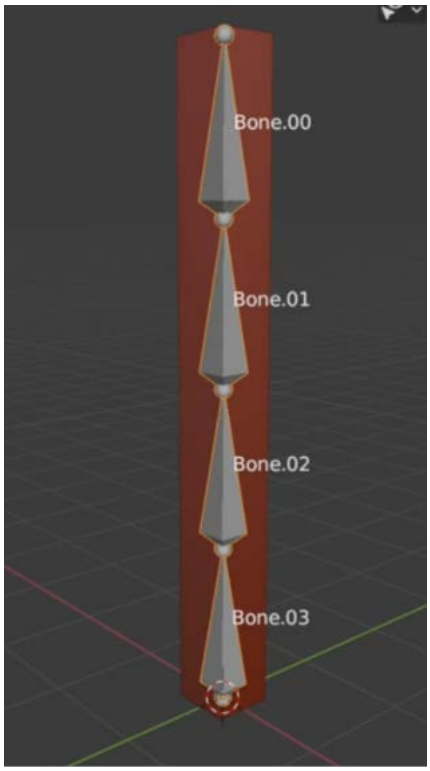
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун

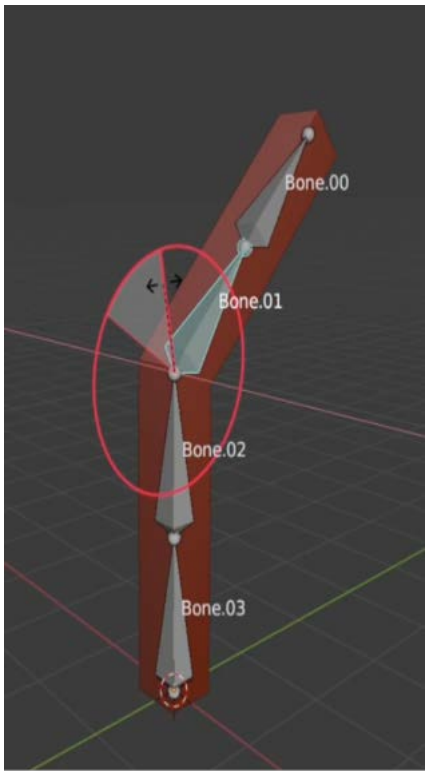
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

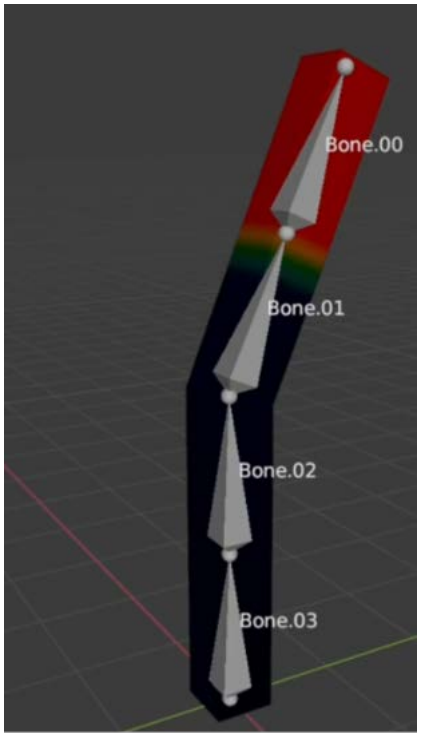
4. Порядок выполнения практической работы:

Создать из куба прямоугольник в котором разместить набор из нескольких сегментов Арматуры. Назначить автоматическую цветовую развесовку этой геометрии и таким образом установить звaисимость Сетки от Костей. Создать анимацию движения костей. Выставить камеру и свет. Настроить параметры просчёта видео. После рендера медиа файла выложить его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:
Файл в формате mp4.







Практическая работа № 21 Анимация бабочки с помощью кривой Безье

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме модификаторы в редакторе графиков,а так же навыков моделирования, назначения материалов, настройки сцены и рендера.

Задачи: Изучить возможность совместного использования нескольких модификаторов Редактора Графиков для процедурной анимации объекта.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

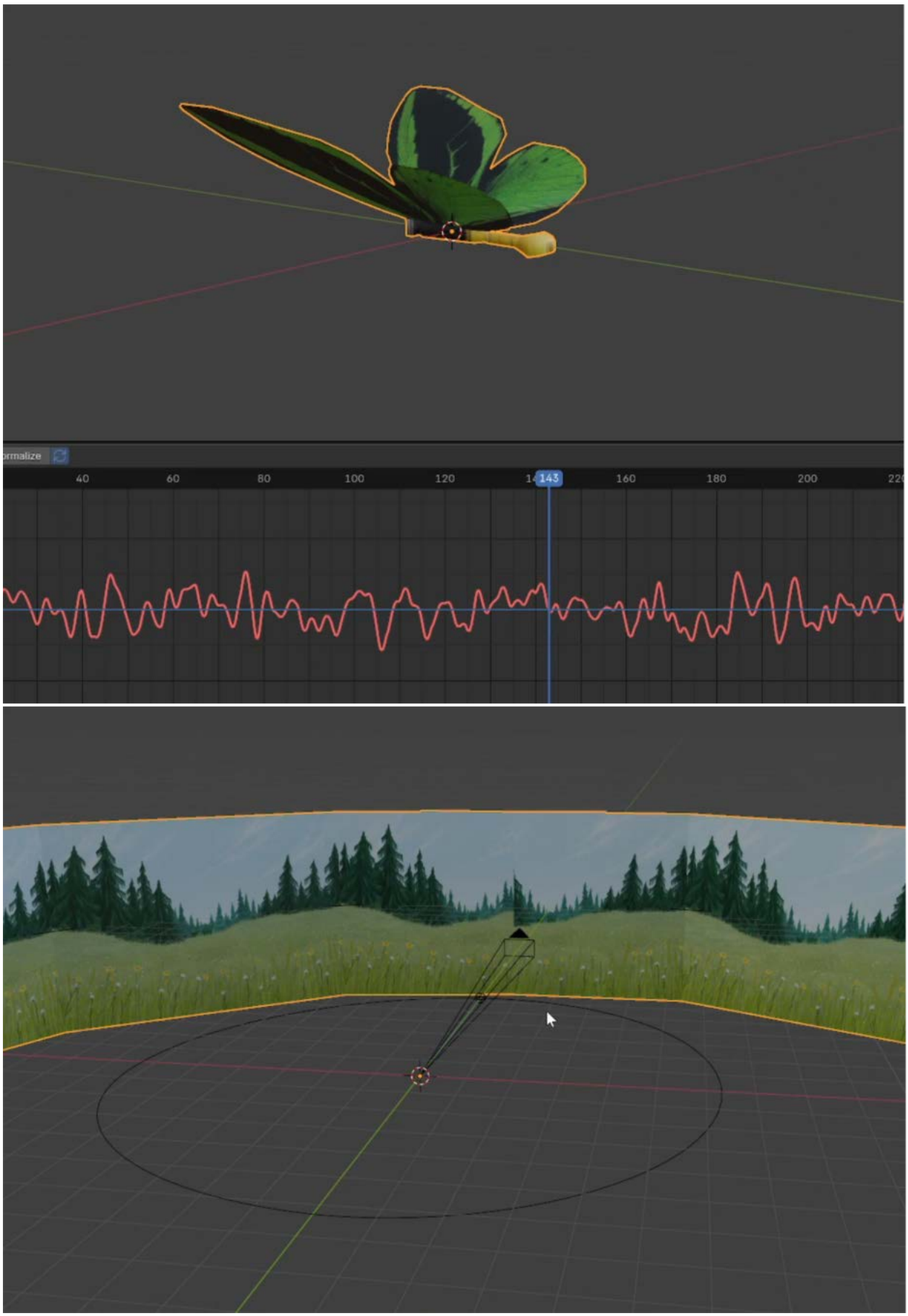
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем кривую в виде круга, на который размещаем с помощью Модификатора Кривая плоскости. На эти плоскости назанчаем текстуру леса с повторяющимся рисунком. Создаем вторую Кривую для траектории Бабочки. Размещаем Бабочку в Пустышку и назанчаем ее зависимость от пустышки. После чего с помощью модификатора Шум в Редакторе Графиков создаем анимацию хаотичного движения оп вертикали внутри пустышки С помощью ограничителя Фалоу Пасс и свойств Кривой настраиваем анимацию движения пустышки по кругу. Таким образом Бабочка машет крыльями , движется вверх вниз в пределах пустышки и так же движется по кругу вдоль созданного фона леса. Выставляем камеру в центр композиции и настраиваем ограничитель Трек Ту с целью в виде Бабочки. Таким образом камер будет вращаться за движинем щели. Настраиваем параметры камеры. Настраиваем свет и параметры просчета. После рендера медиа файла размещаем его в папке компьютера.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.


ormalize
40
60
80
100
120
143
160
180
200



Практическая работа № 22 Создание анимации маятника

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по работе в Редакторе Графиков.

Задачи: Изучить настройку анимация гармонического колебания маятника с помощью Модификаторов.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

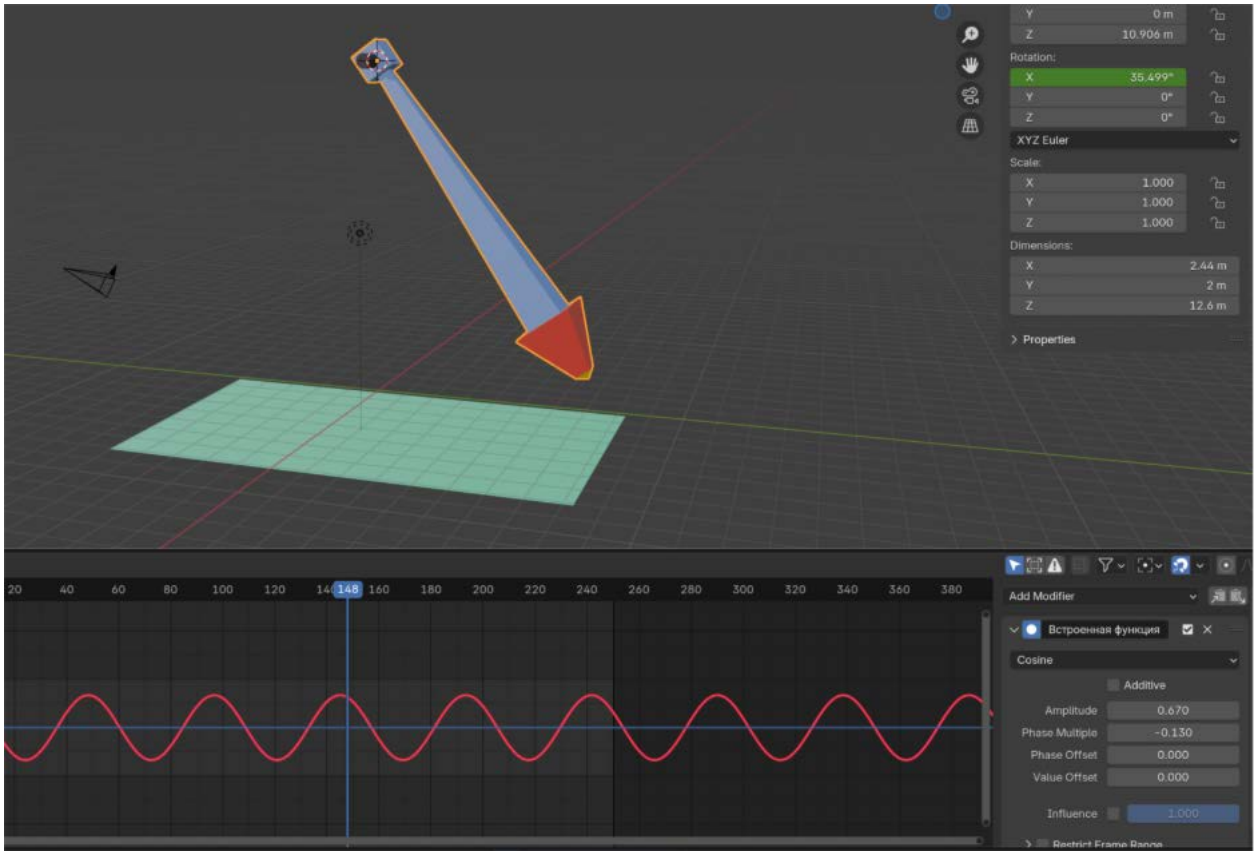
4. Порядок выполнения практической работы:

Из куба моделируем маятник и добавляем платформу из плоскости. Назначаем на детали маятника материалы из разных цветов. Устанавливаем центральную точку маятника в месте его вращения. Устанавливаем в

параметре вращения по соответствующей оси ключ анимации. Переходим в редактор графиков и открыв закладку Модификаторов устанавливаем функцию Косинуса на канал в котором до этого установили ключ. Настраиваем камеру и параметры просчета. После рендера Медиа файла размещаем его в соответствующей папке компьютера.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 23 Практическое применение инструментов лепки.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме скульптинг.

Задачи: Изучить существующие кисти и их настройки

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

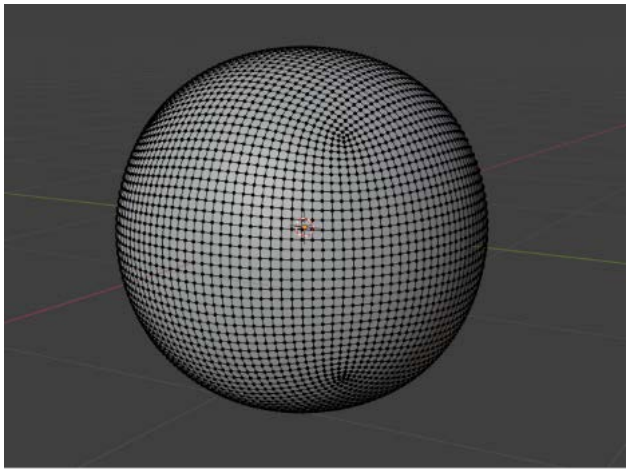
«Все о Blender», Николай Путько.

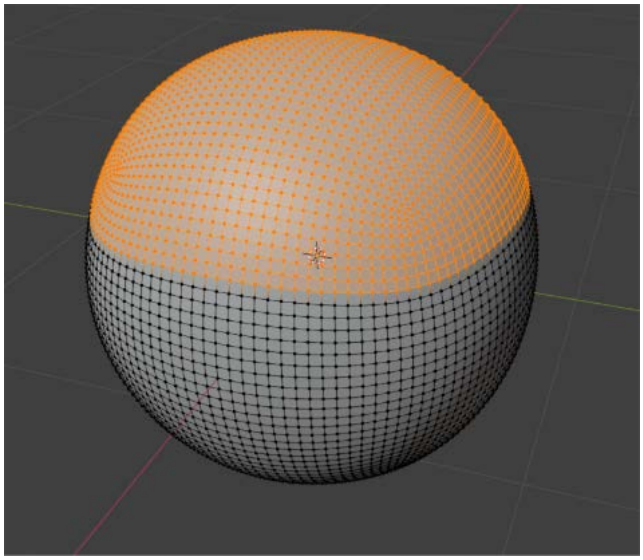
4. Порядок выполнения практической работы:

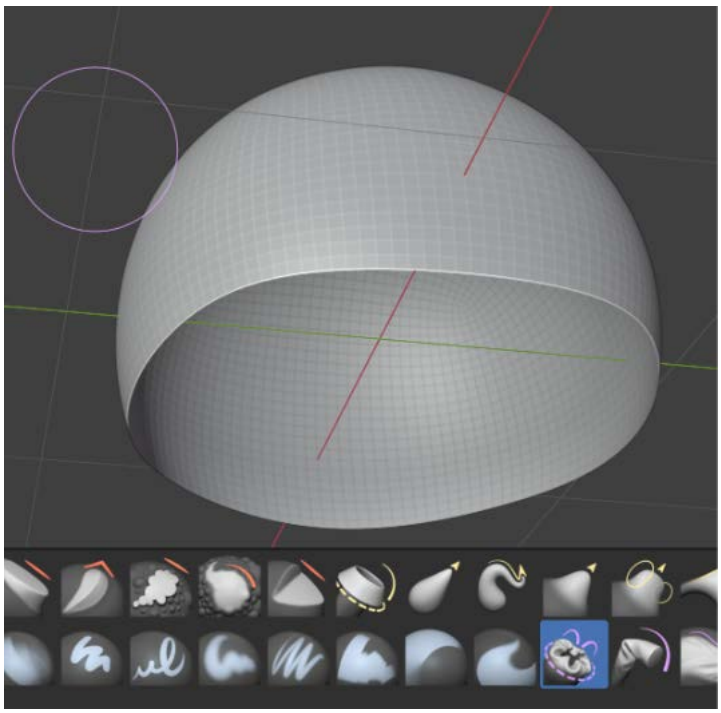
С помощью модификатора Подразделения поверхности превнащаем стандартный куб в сферу с большим разрешение сетки. Выделяем петлю из ребер что бы отделить разделить сферу на две части. В режиме редактирования выделяем внутренний сегмент выделенный полусферы и удаляем точки. Переходим в режим скульптинга и переключаемся на инструмент Изгиб Края Ткани. Настраиваем кисть на работу с Геометрией в режиме Изгиб. И тянем за крй полусферы формируя края шляпы. Потом переключаем кисть не режим Вытягивание и делаем кря шляпы шире.

5. Форма отчета:

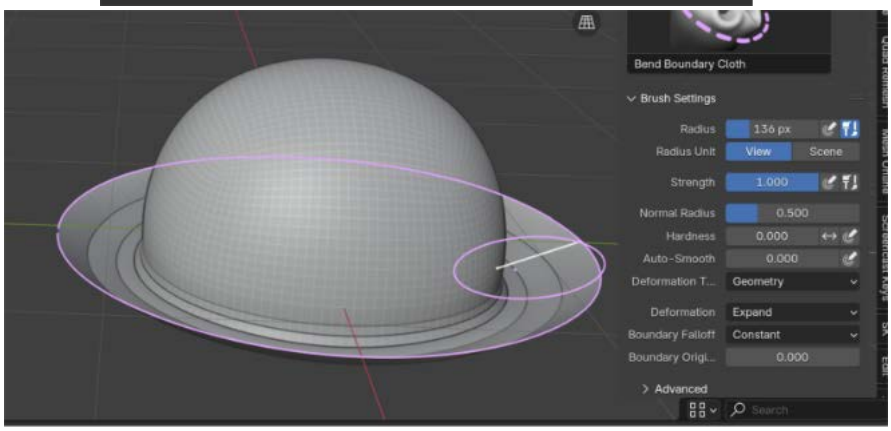
Файл в формате png.











Практическая работа № 24 Создаем анимированные деревья

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков модлирования примитивны 3D объектов.
Задачи: Создать модель стула с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью инструментов в режиме редактирования программы Блендер создаём из примитивного объекта Куб столешницы и одну ножку для стола. Для этого используем инструменты перемещения граней. Далее с помощью инструмента привязки объектов к вершинам дублением эту ножку на нужные углы столешницы. Уменьшаем масштаб основания ножек и перемещаем центральную точку объекта в нижнии габариты стола.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 25 Создаем анимированные цветы

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков модлирования примитивны 3D объектов.
Задачи: Создать модель стула с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

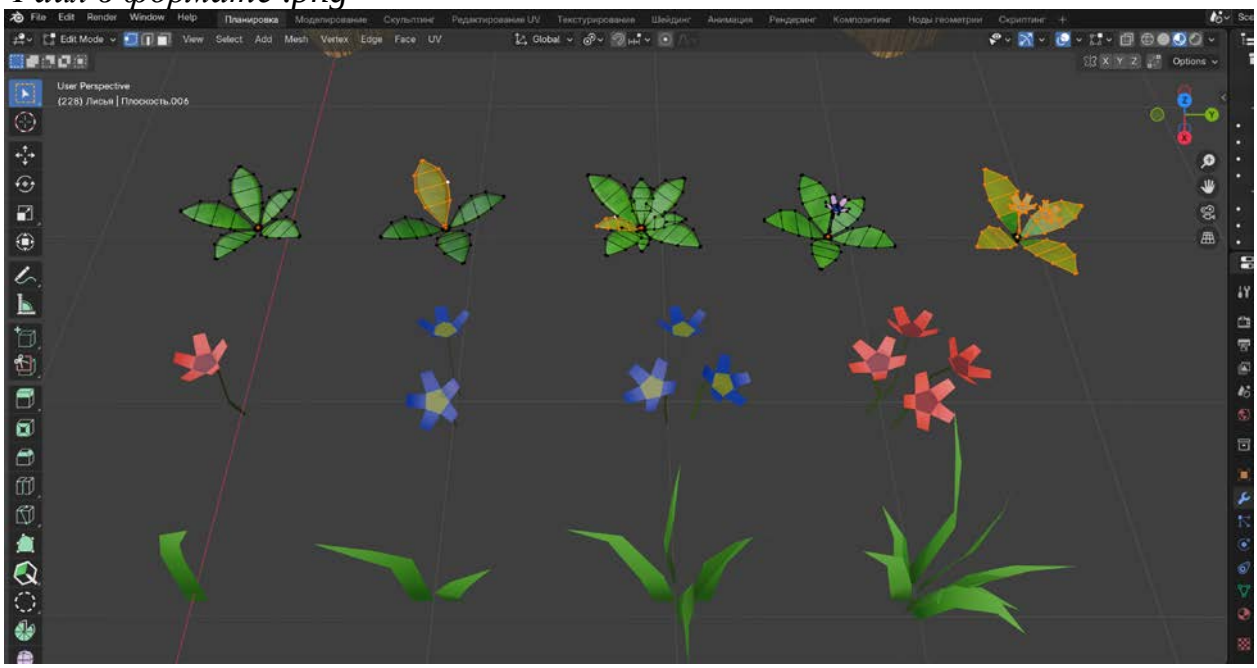
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью инструментов в режиме редактирования программы Блендер создаём из примитивного объекта Куб столешницы и одну ножку для стола. Для этого используем инструменты перемещения граней. Далее с помощью инструмента привязки объектов к вершинам дублением эту ножку на нужные углы столешницы. Уменьшаем масштаб основания ножек и перемещаем центральную точку объекта в нижнии габариты стола.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 26 Скульптим голову персонажа

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков скульптинга 3D объектов.
Задачи: Создать глову персонжа с помощью инструментов скульптинга

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

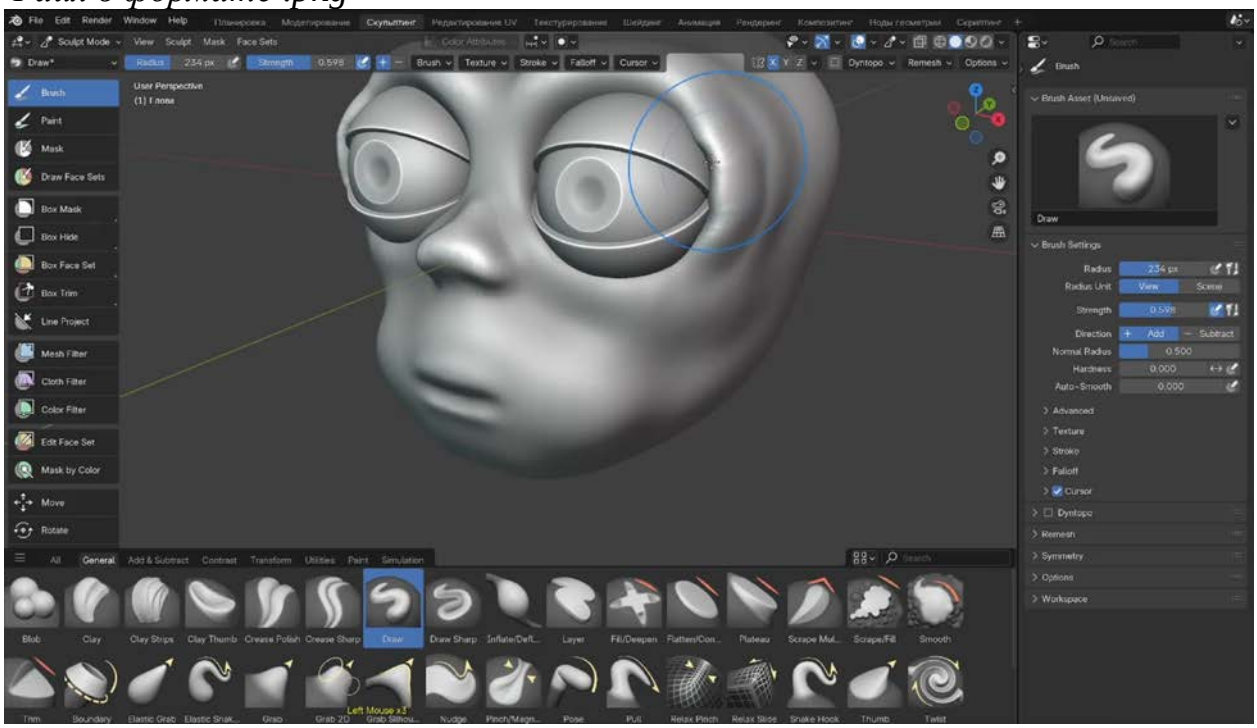
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем с помощью примитивной геометрии сферы заготовку для скульптинга. Увеличиваем у нее разрешеие до необходимого качества. Переходим в режим скульптнга и с помощью кистей придаем ей необходимую форму. Создаем отдельно глаза. Используем для этого модификатор Зеркало

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 27 Применить на практике фильтр для создания ткани.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков работы с фильтром для создания ткани в режиме скульптинга
Задачи: Создать с помощью инстркментов скульптинга ткань.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

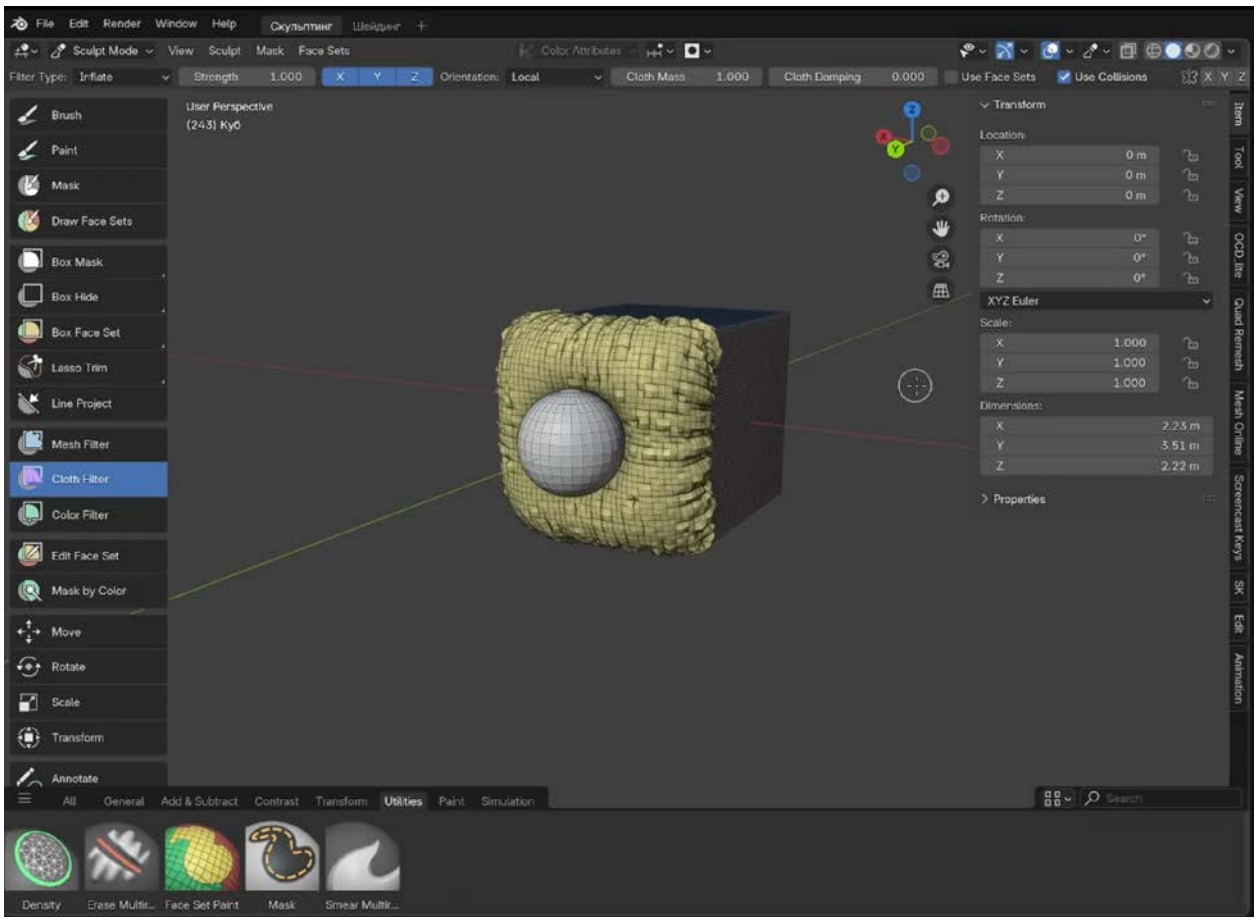
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем примитивные объекты куб и сверу. Переходим с ними в редактор скльптинга. Задаем достаточное разрешение на объекте куб и применяем к нему фильтр ткани. Сферу используем как твердое тело и получаем необходимый эффект при запуске симуляции.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 28 Реализация физики вращения колеса

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме симуляция физики Твердого Тела

Задачи: Изучить ограничители Твердого Тела позволяющие создавать симуляцию вращеня колес под воздействием движения кузова автомобиля под воздействием внешних сил.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

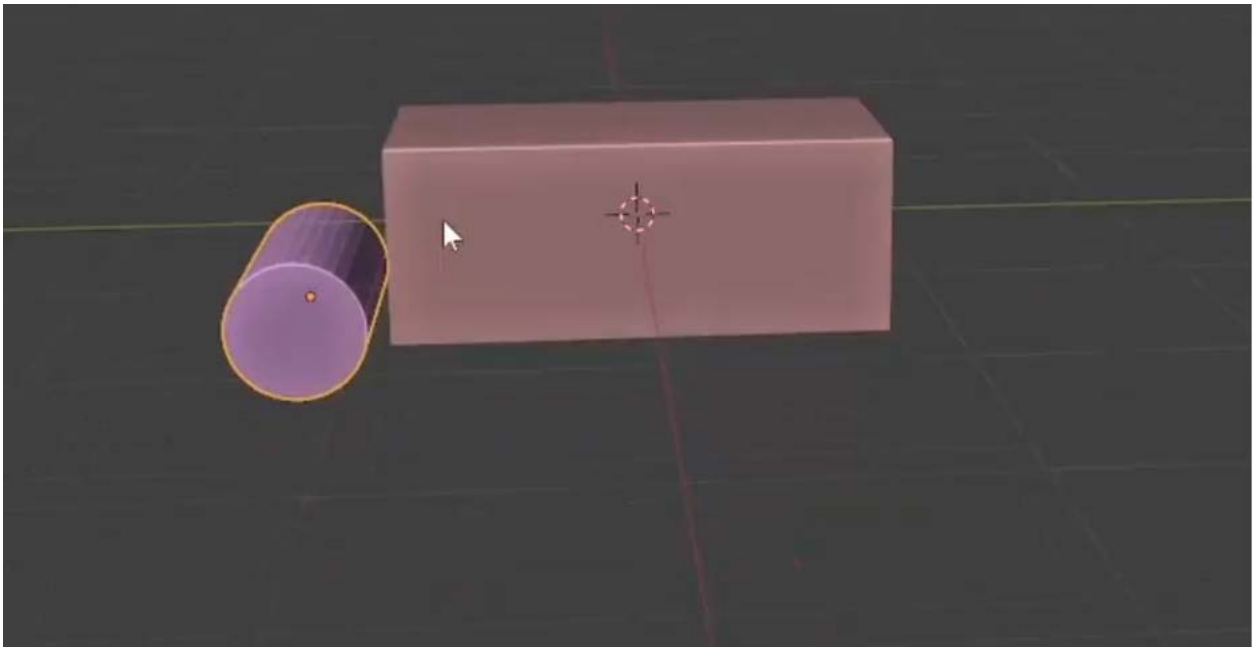
«Все о Blender», Николай Путько.

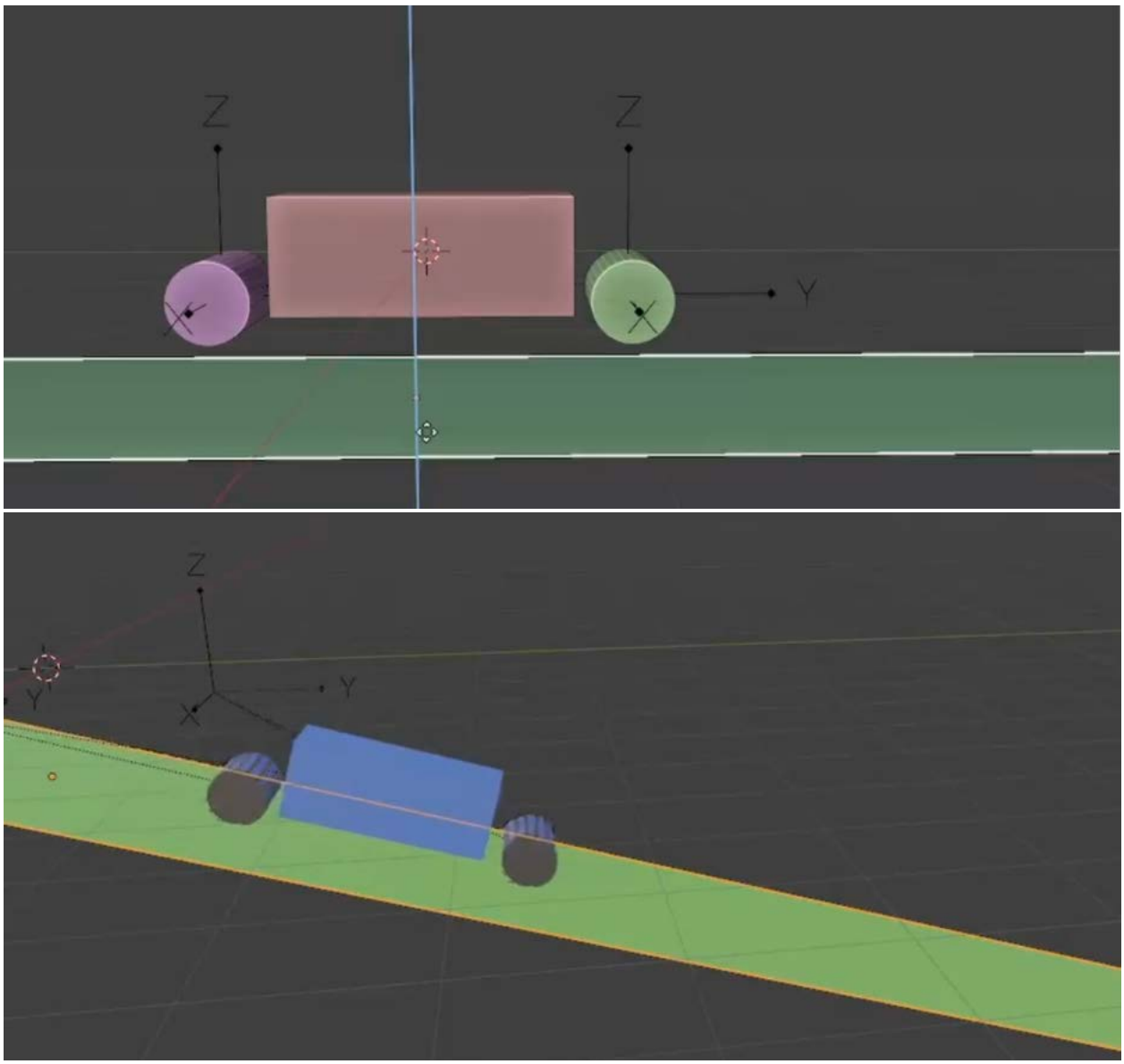
4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем из примитивных объектов схематичное транспортное средство состоящее из кузова и двух колес. Сначала создаем только одно колесо и кузов. Назначаем на них физические свойства Твердого Тела и выставляем у них тип Твёрдого Тела как Активный. Создаем поверхность из плоскости и так же задаем для нее свойства Твердого Тела но тип устанавливаем как Пассивный. Выделив Колесо и Кузов надо в закладке Обжект перейти в раздел Риджит Бади и вбирать Коннект. Таким образом на наши объекты будет назначен Ограничитель Твердого Тела. В нем надо выбрать тип Дженерик и в его настройках отметить все ограничители по угловому и линейному вращению а так выставить их показатели по нулям. После этого колесо прикрепляется к кузову. Что бы оно вращалось перемещаем образовавшуюся при назначении ограничителя пустышку в центр колеса и в его (ограничителя) настойках отключаем фиксацию линейного вращения по оси вращения колеса. Далее копируем колсо с ограничителем и устанавливаем его на свое место. Теперь оно настроено так же как и первое по отношению к кузову. Т.е. оно будет вращаться если кузов привести в движение с помощью симуляции физических процессов. Для этого плоскость на которой стоит Машина наклоняем и запускаем симуляцию. Машина начинает двигаться по плоскости и ее колеса вращаются в зависимости от массы машины и силы трения с дорогой.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.





Практическая работа № 29 Реализация физических принципов при создании объектов из ткани.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков реализации физической симуляции ткани.
Задачи: Создать модель флага

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью примитивного объекта плоскость создать плотно флага, назначить на него физическую симуляцию ткани, создать дрефко из цилиндра и за анимировать подъем флага вверх по дрефку. Настроить освещение.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическое занятие №30 Реализация физических принципов в симуляции мягкого тела

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме симуляции Мягкого Тела

Задачи: Изучить основные настройки симуляции твердого тела и использования кэширования для его реализации.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

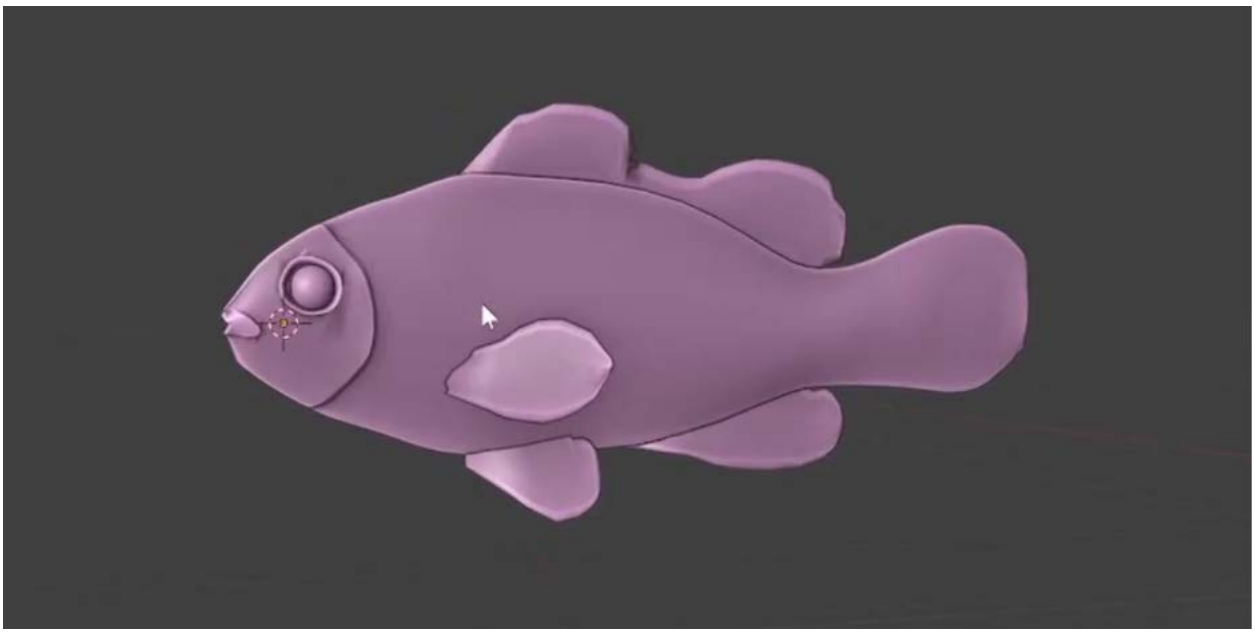
«Все о Blender», Николай Путько.

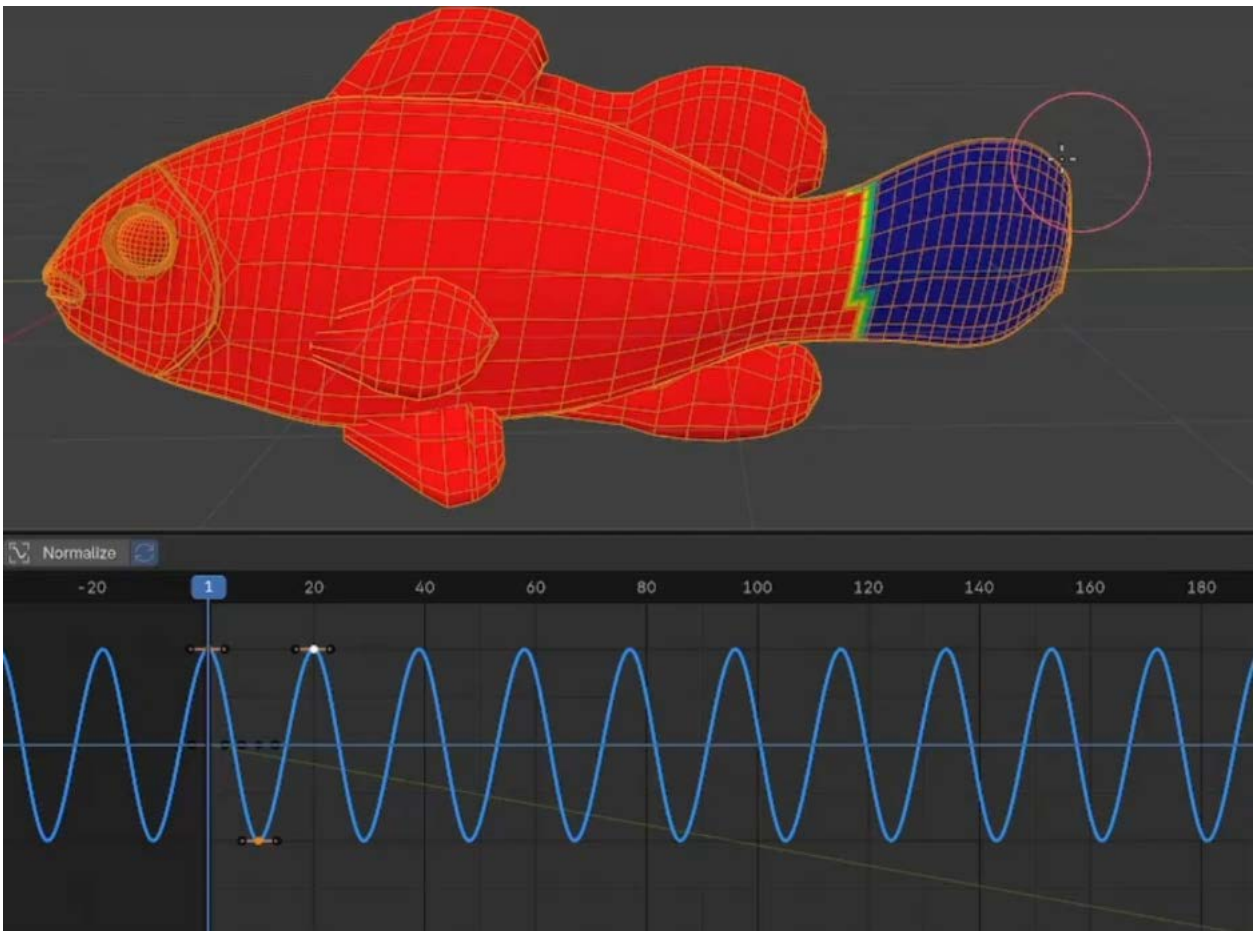
4. Порядок выполнения практической работы:

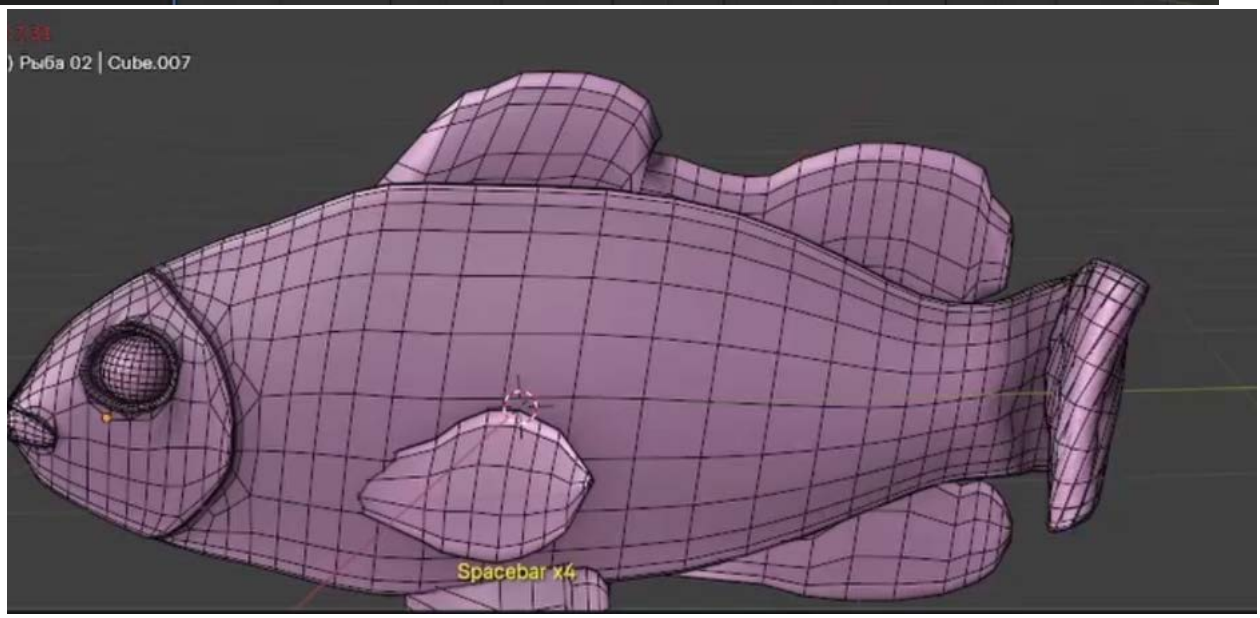
Используем уже готовую модель рыбы. В режиме редактирования выделим у нее точки хвоста инвертируем это выделение и занескм эти точки в группу точек. Создадим анимацию движения рыбы по прямой, а так же с помощью модификатора Редактора Гарфиков создадим гармоническое движение вокруг ее центральной точки, находящейся в ее голове. Таки мобразом она будет двигаться вперед и покачивать задней частью. Далее назначим на эту рыбу физическое свойство мягкого тела и в настройках зададим группу точек, которую до этого создали. Теперь, когда рыба будет двигаться ее хвост будет себя вести как мягкое тело. Надо настроить более тонкие настройки физики Мягкого Тела, отключить гравитацию и отключить само пересечение геометрии что бы добиться нужного эффекта. Далее выставить камеру. Настроить свет, карту окружения и настройки просчёта. После рендера медиа файла выложить его в нужную папку компьютера.

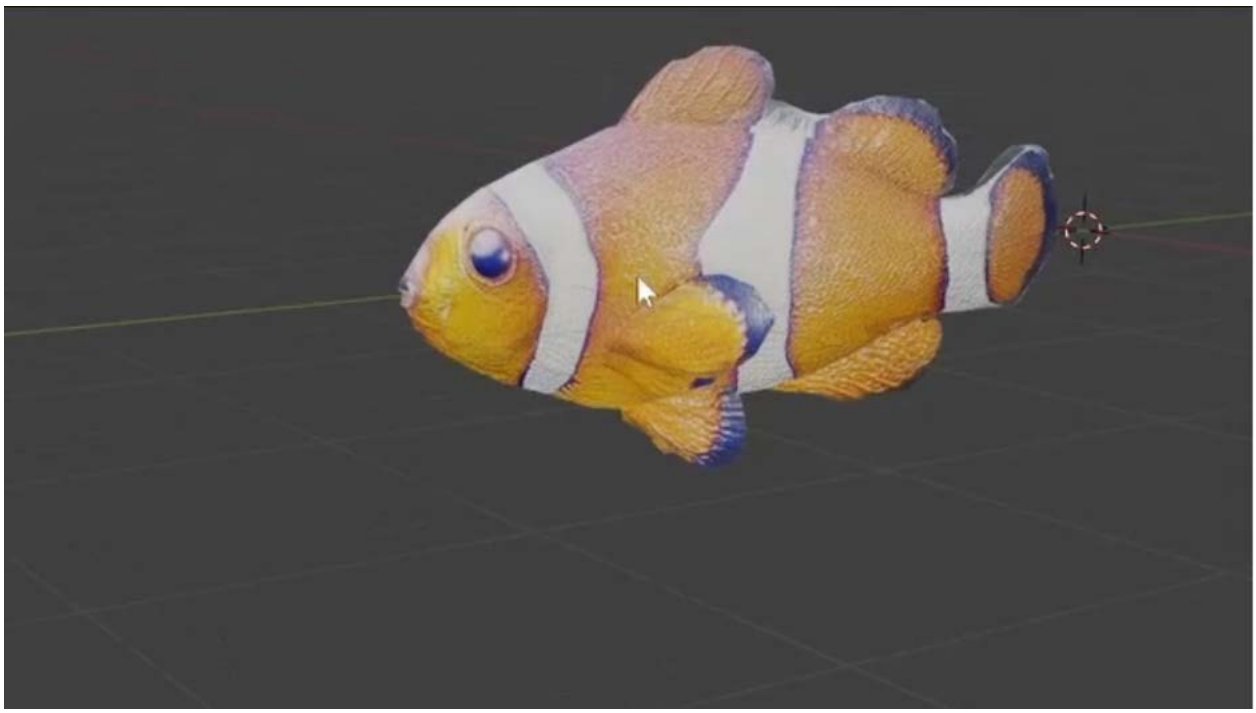
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.




Normalize
-20
1
20
40
60
80
100
120
140
160
180


) Рыба 02 | Cube.007
Spacebar x4



Практическая работа № 31 Создаем текстуру неба и земли для сцены с лесом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания текстур и сложных процедурных ландшафтов
Задачи: Создать текстуну неба и поверхность земли для размещения деревьев

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

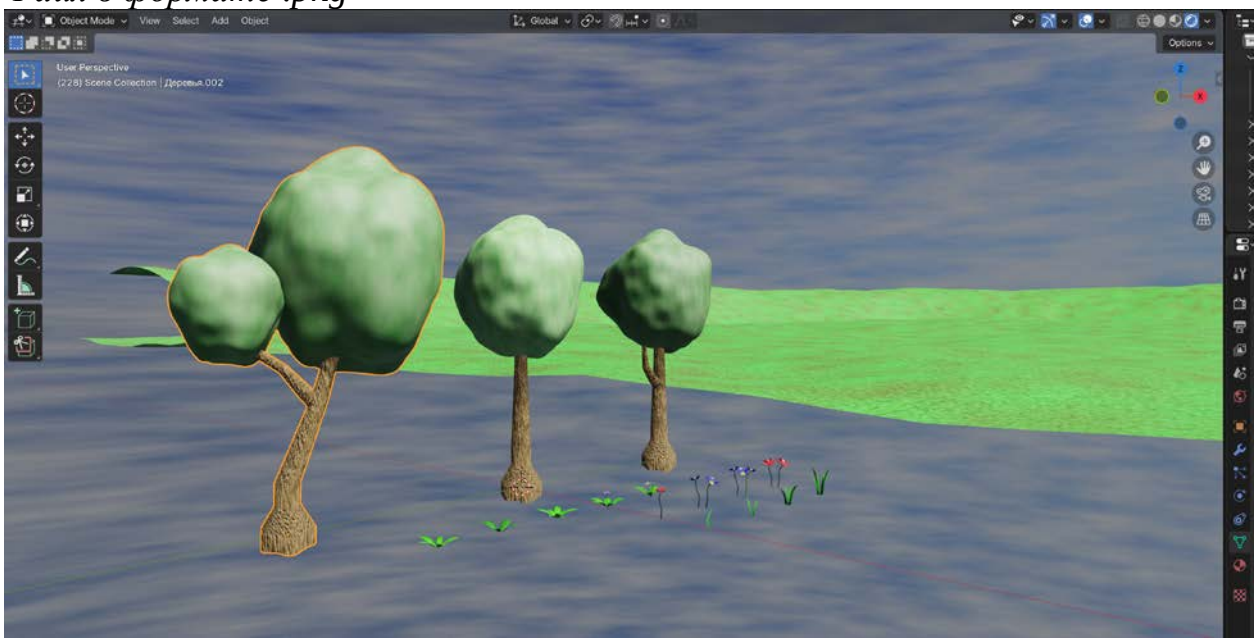
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью текстуры шума в редакторе шейдеров создем текстуру похожую на облака на синем небе. Далее с помощью кривой Безье и модификатора Дисплейс создаем из плоскости поверхность земли и горы на заднем плане.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 32 Рассаживаем растения и анимируем бабочку в сцене с лесом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков размещения объектов в сцене с помгщю геометрических нод
Задачи: Создать лес из существующих деревьев. Анимируем движение бабочки.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор, проектор, экран, кабель*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

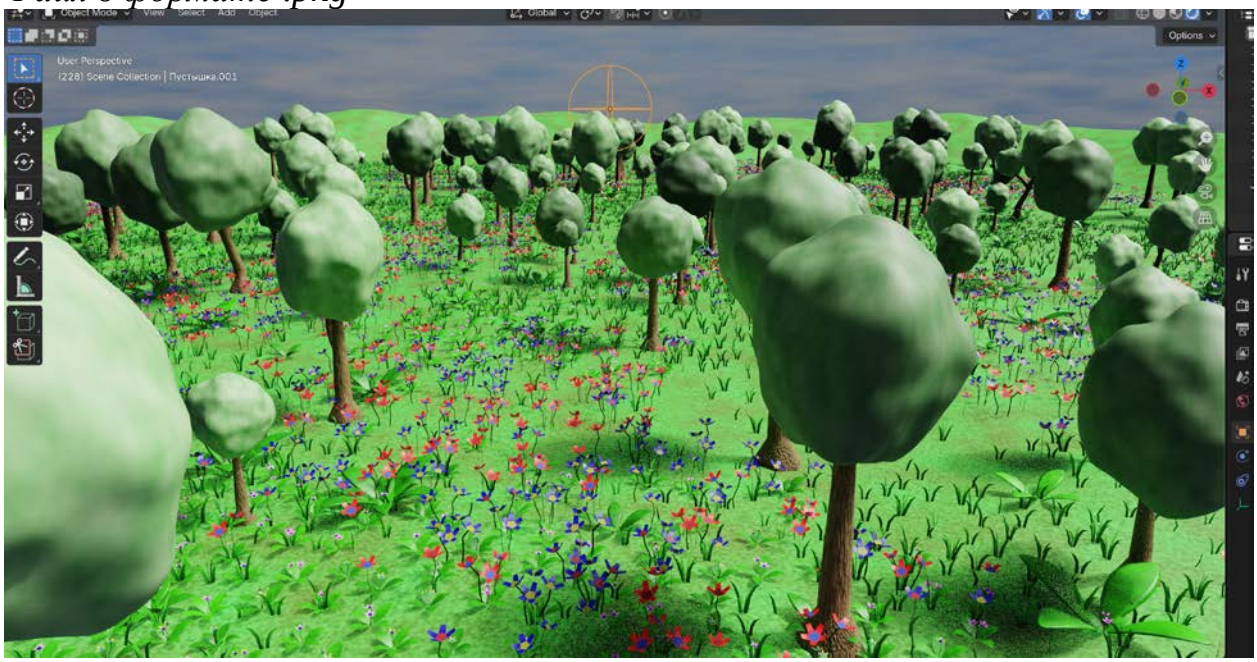
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью геометрических нод рассаживаем растения по плоскости которую создали в прошло занятии по этой теме. Тем же способот рассаживаем растительность в виде цветов и травы. С помощью кривой Безье анимируем полет бабочки по лесу

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практиическая работа № 33 Композиция с летающей в лесу бабочкой

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме моделирование с помощью Геометрических Узлов, анимации с помощью процедурных текстур, анимации с помощью кривых , переноса готовых коллекций настроек рендера сцены и звуковой дорожки в медиа файле.

Задачи: Создать сцену с процедурной анимацией и звуковой дорожкой.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

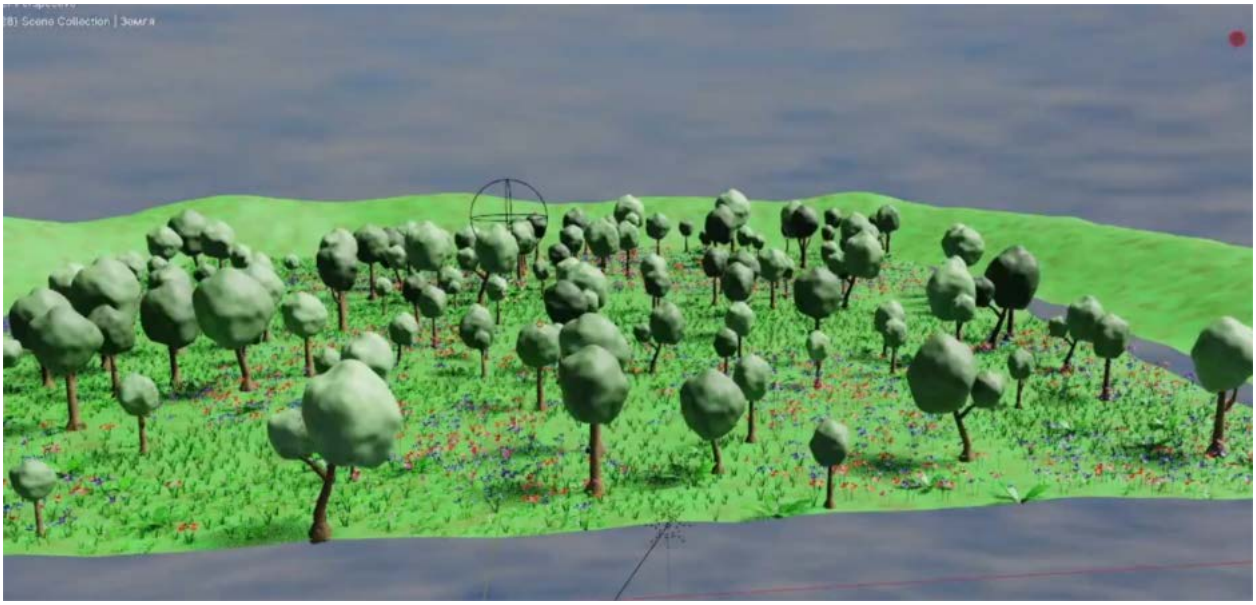
«Все о Blender», Николай Путько.

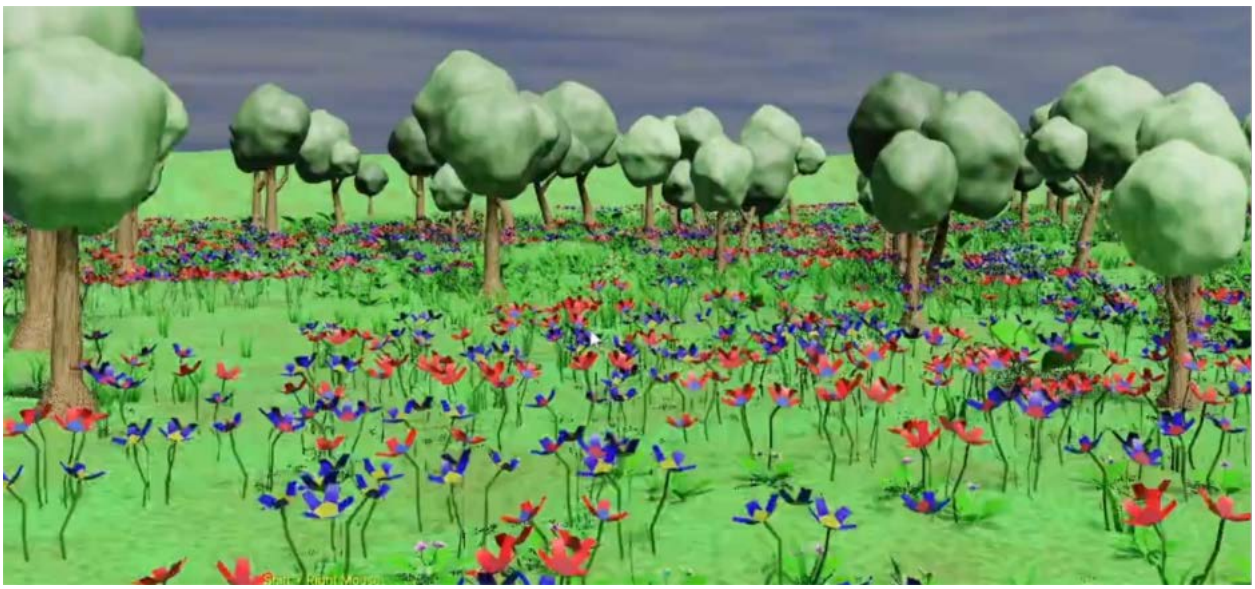
4. Порядок выполнения практической работы:

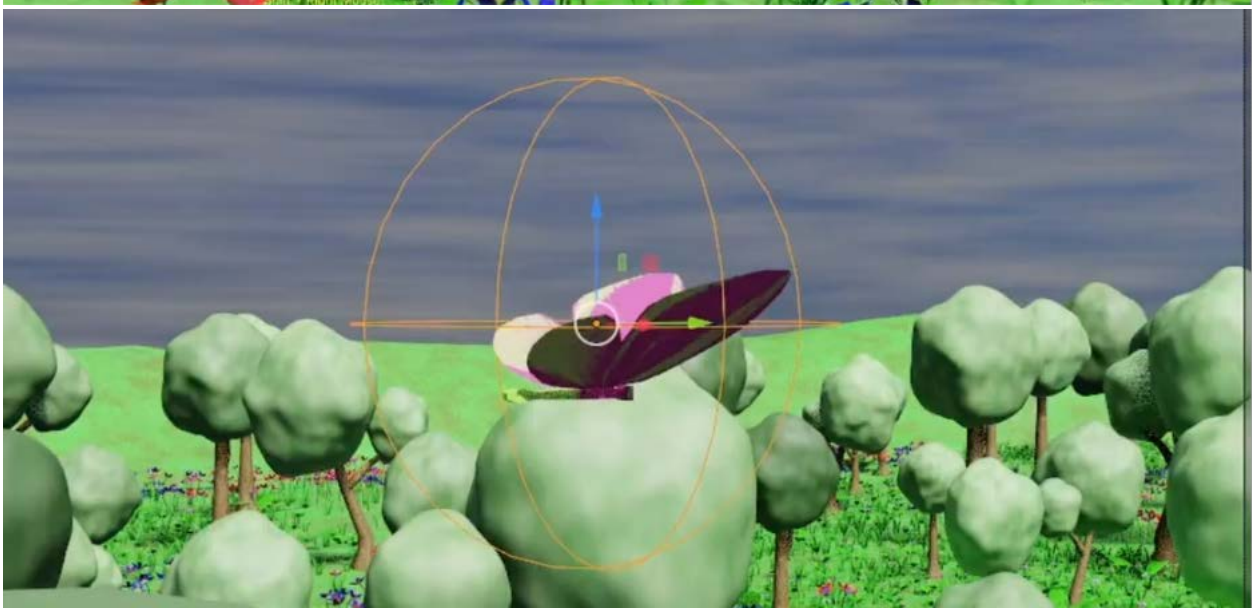
Собираем сцену Леса. Создаем для нее деревя и растительность. Помещаем их в коллекции и распределяем с помощью редактора Геометрических Узлов. С помощью модификатора Дисплэйс анимируем движение деревьев и растительности в лесу. Используем уже готовую Бабочку из готового проекта. Для этого экспортируем коллекцию с ней в этот проект с Лесом. Создаем анимацию движения бабочки с помощью ключей анимации. Исползаем привязку камеры к бабочке что бы сопровождать ее в полете. Анимируем движение камеры относительно Бабочки. В финале усаживаем Бабочку на цветок. Для этого запекаем анимацию, шума с помощью которого анимированы ее движения крыльев и ее движение по вертикальной оси относительно пустышки и, в ручную, синхронизируем ее движение с движением цветка. С помощью Видео Секвенсора накладываем звук. Настраиваем свет и параметры рендера. После просчета размещаем медиа файл в нужную папку на компьютере.

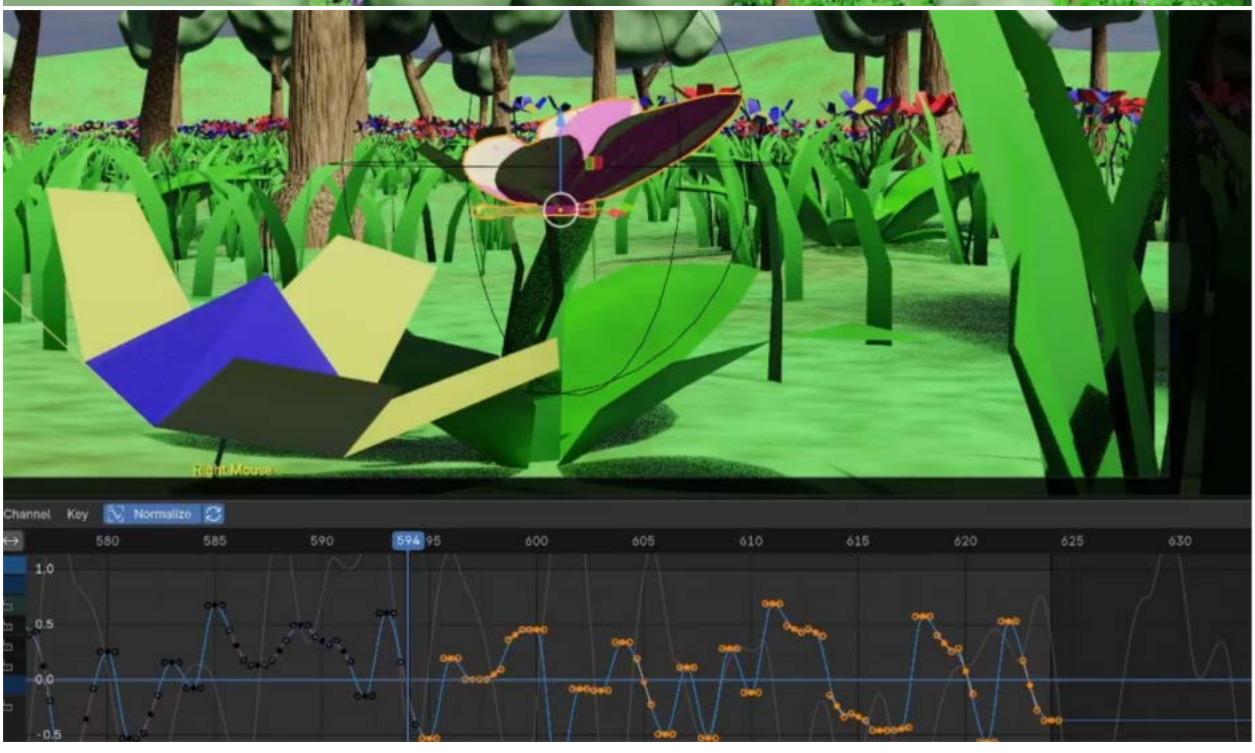
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.








Channel
Key
Normalize
580
585
590
594
600
605
610
615
620
625
630
1.0
0.5
0.0
-0.5

4 курс 7 семестр

Практическая работа № 1 Настройка и корректировка анимации.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: продемонстрировать освоенные навыки работы в графическом редакторе и умение настраивать кривые анимации

Задачи: Создать анимацию нескольких предметов и настроить разные типы анимации для каждого.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

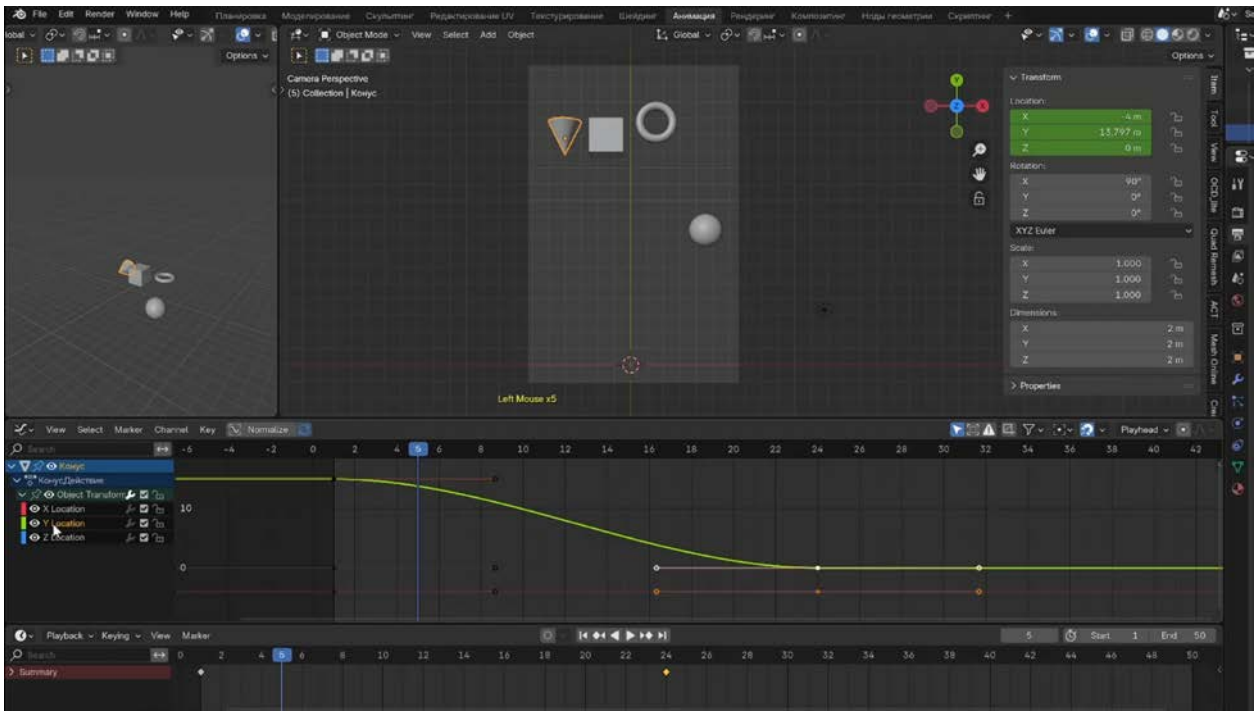
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем четыре объекта и ставим ключи анимации на таймлайне анимируя их движение с верху вниз. И для каждого предмета настраиваем разную динамику падения изменяя форму кривой анимации в редакторе графиков.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 2 Создание анимации прыгающего мяча.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по анимации прыгающие мяча с применением принципов анимации жатия и растяжения.

Задачи: Создать анимацию прыгающего мяча, с использованием ранее изготовленного мяча с арматурой.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

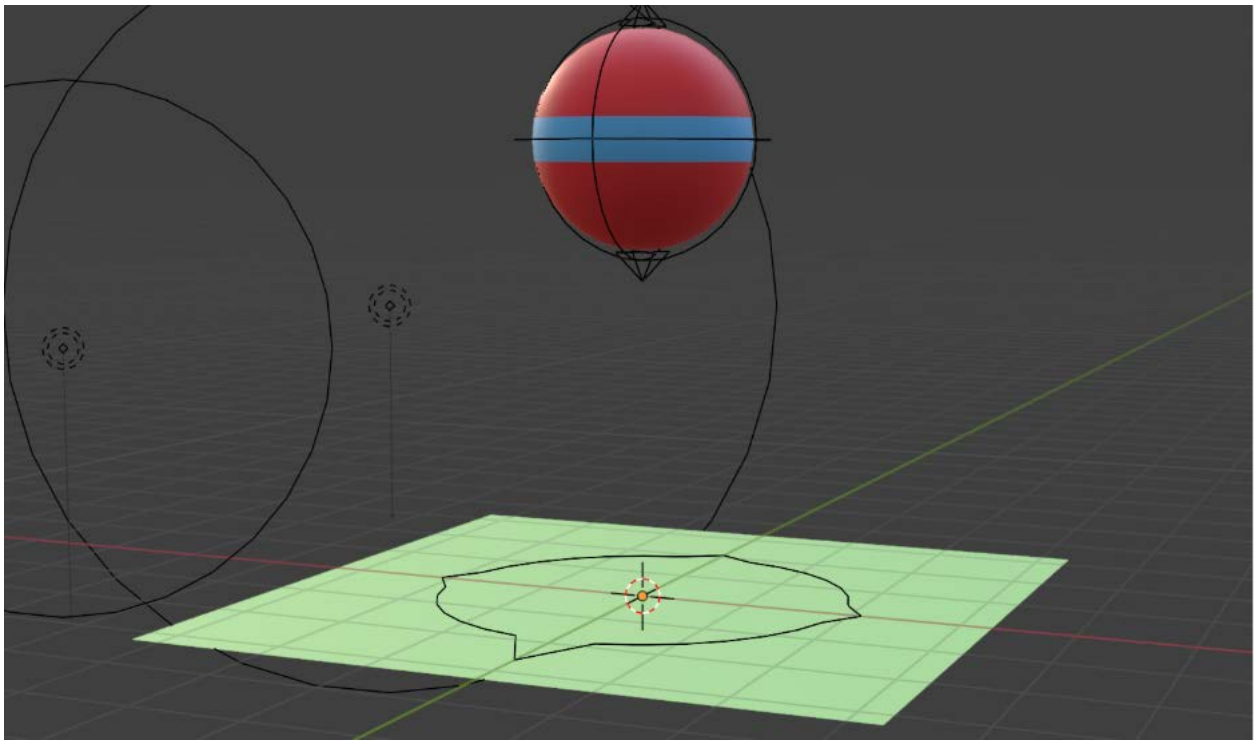
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

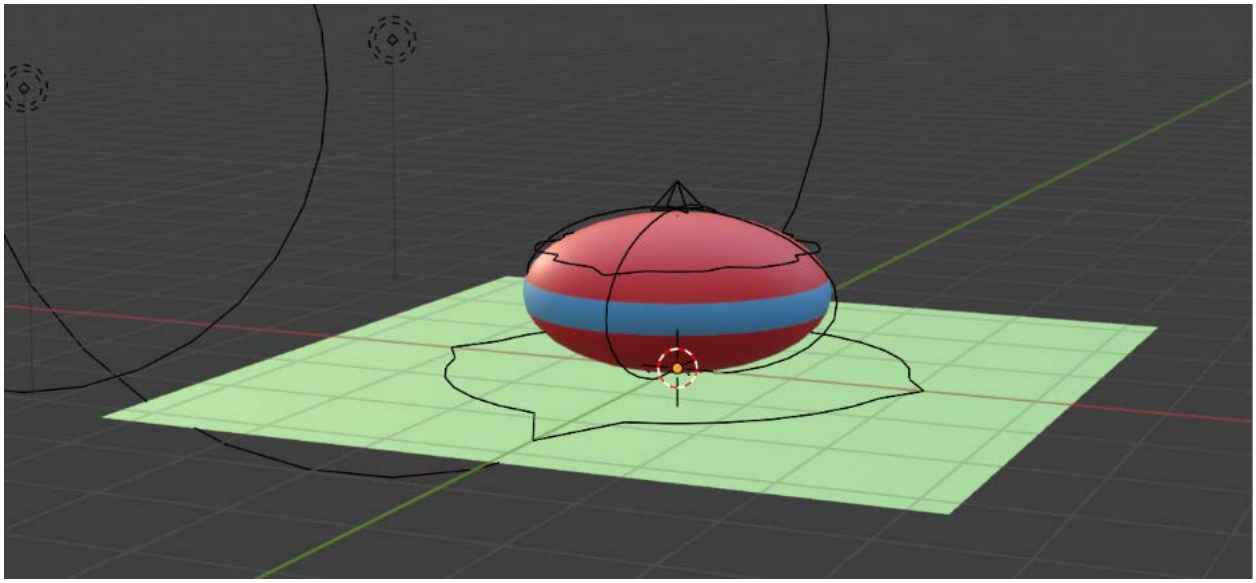
4. Порядок выполнения практической работы:

Путем переноса ранее созданного объекта-мяча с арматурой создаем новую сцену. Создаем плоскость для взаимодействия мяча с поверхностью.

Создаём анимацию с применением принципов сжатия и растяжения, используя манипуляторы, созданные на основе ранее настроенной арматуры. Настраиваем камеру, свет и параметры рендера. После просчета медиа файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:
Файл в формате mp4.





Практическая работа № 3 Прыжок мяча в сторону

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: продемонстрировать освоенные навыки по работе с анимацией сжатия и растяжения и настройки кривой движения.

Задачи: Создать сцену с прыгающим мячом

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

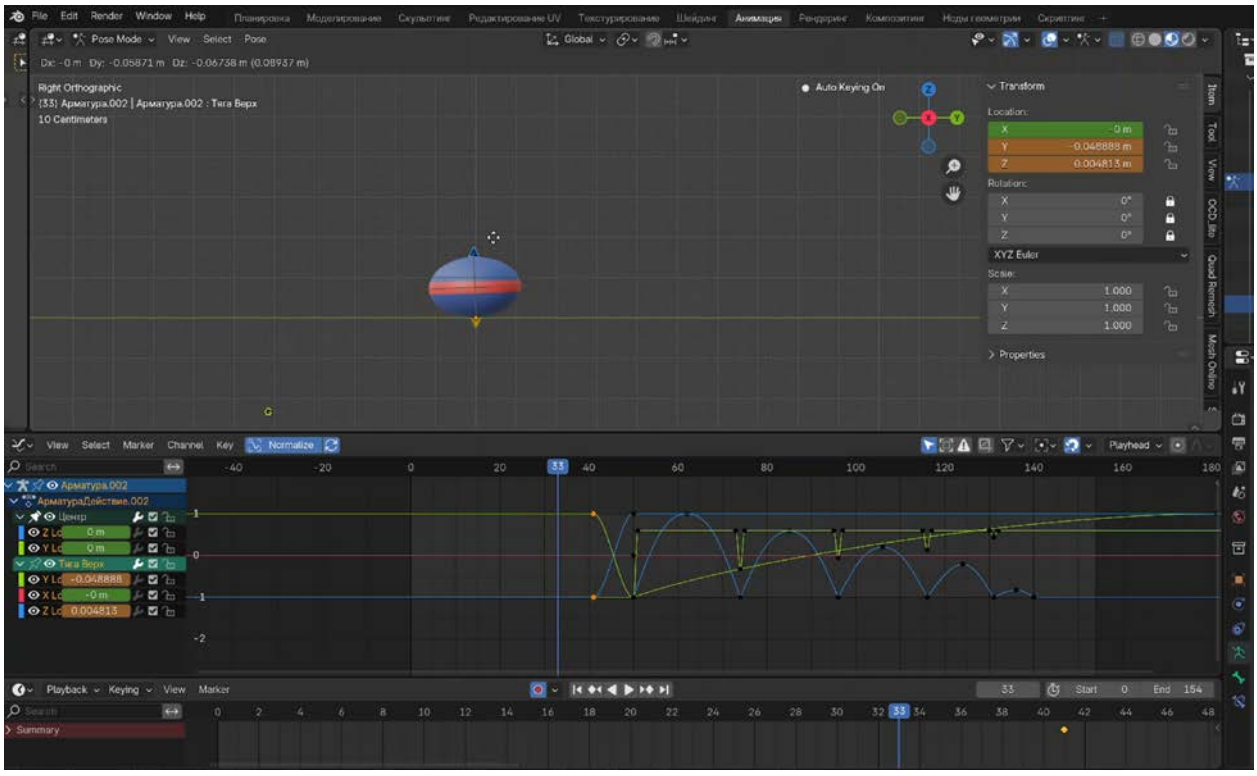
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Добавить в сцену мяч с арматурой и настроить его кривые движения так что бы его энергия затухала со временем до окончательной остановки. Так же создать анимацию сжатия и растяжении при ударе и вращения по ходу движения. В финали сделать анимацию небольшого отката в противоположном направлении.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 4 Прыжок мяча с хвостом на месте

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: продемонстрировать освоенные навыки анимации мяча с хвостом

Задачи: Создать сцену, в которой мяч с хвостом прыгает наместе.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

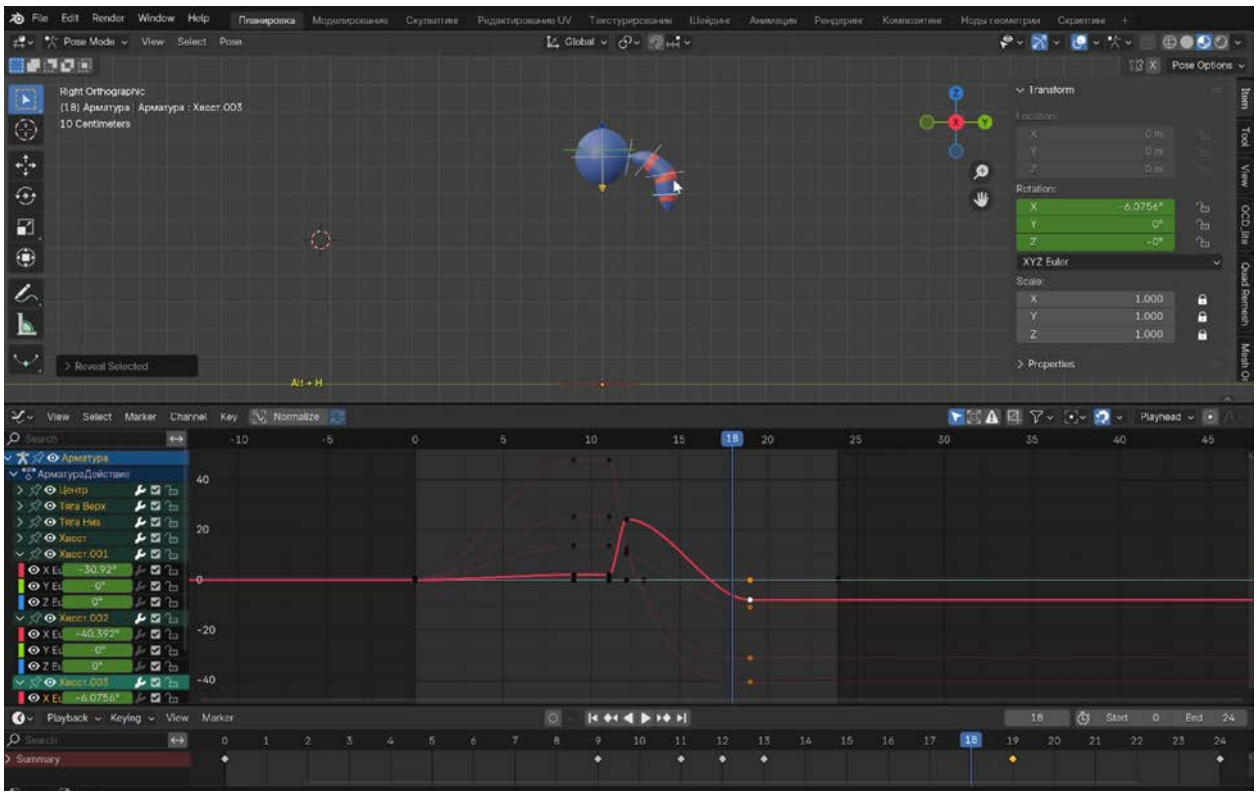
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Созданный мяч с хвостом перемещаем в новую сцену и анимируем его прыжки таким образом тчо бы хвост по принципу перекрывающего действия двигался за ним. Анимируем поступательное движении каждого сегмента хвоста по отдельности с наложением запаздывающего действия каждого сегмента к соседнему.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 5 Плавная анимация хвоста

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по анимации объектов с наложением действия

Задачи: Создать анимацию мяча с хвостом и использованием ранее изученных принципов наложения.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

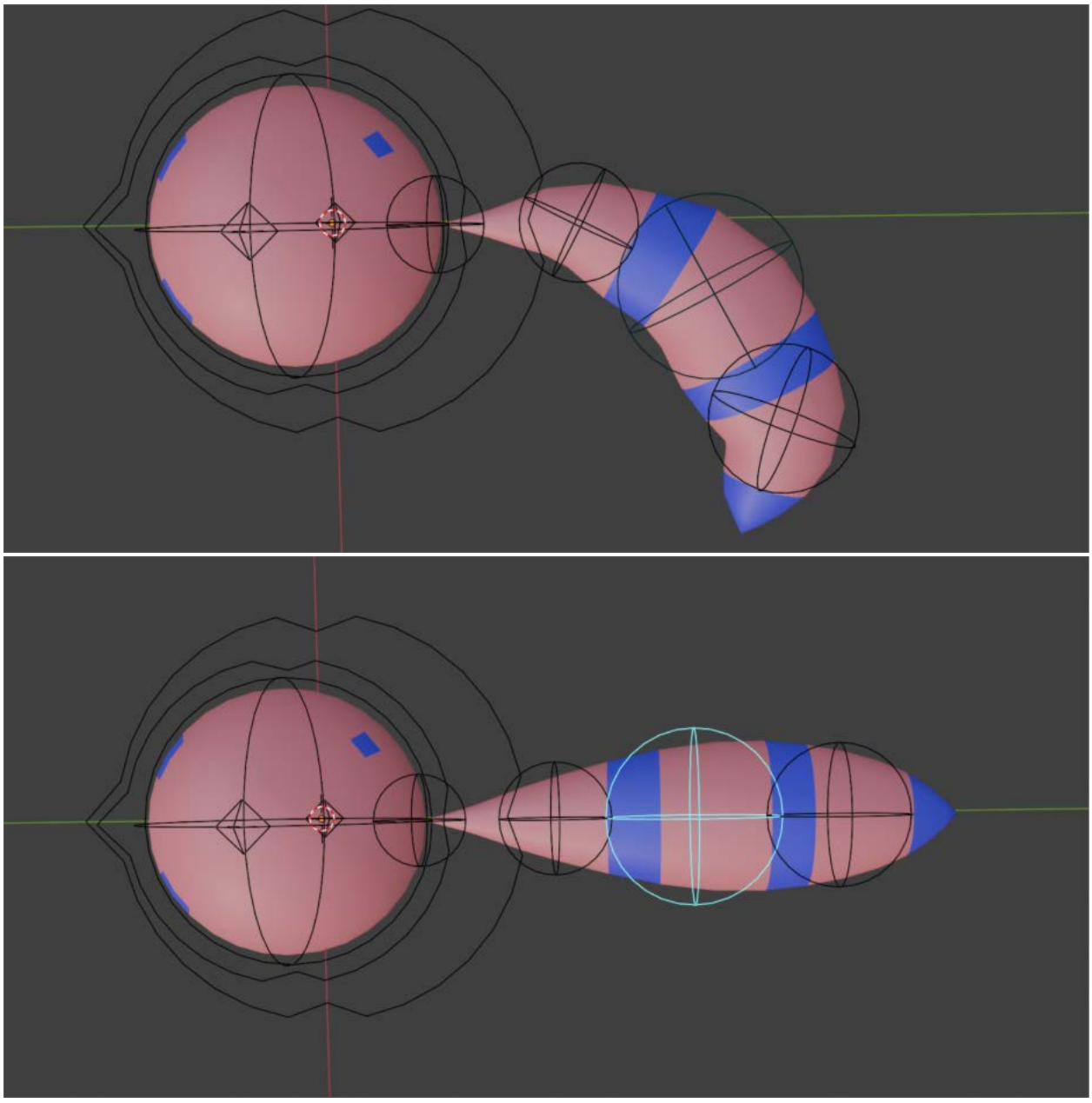
4. Порядок выполнения практической работы:

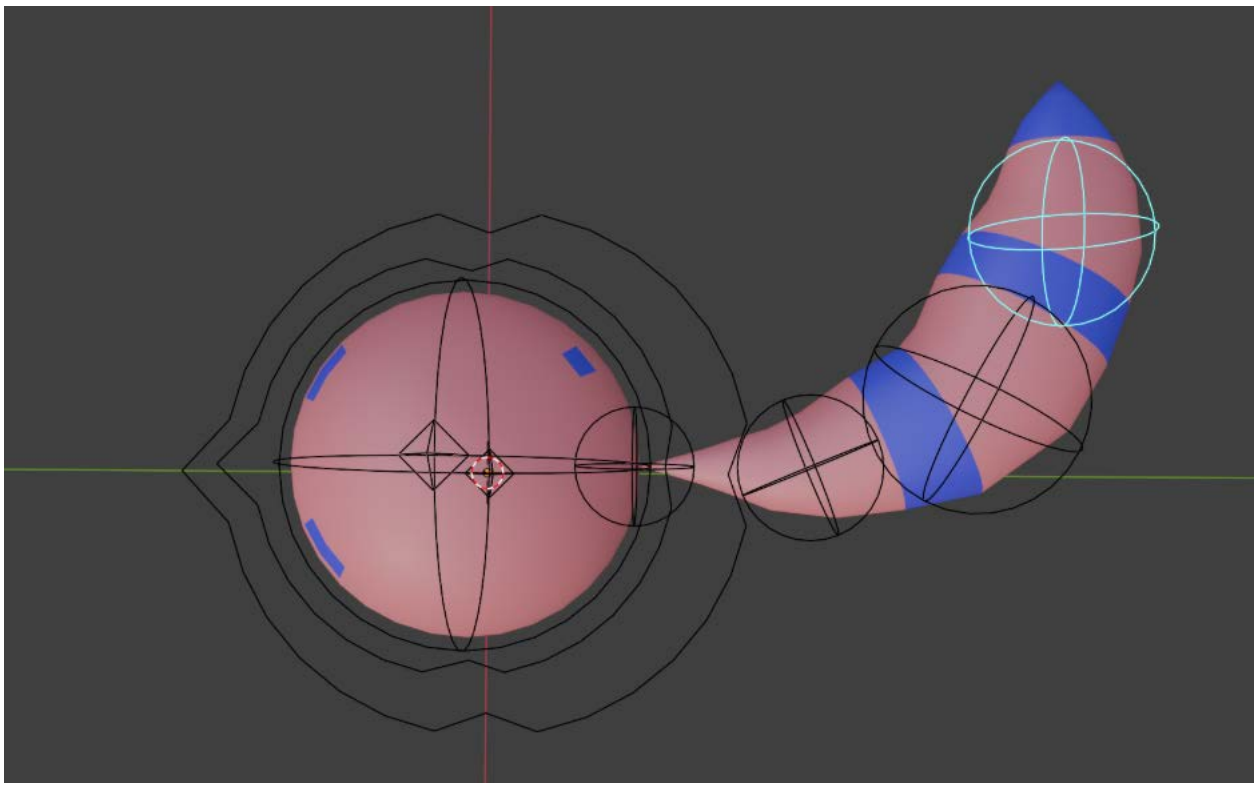
Создаем новую сцену путем импорта уже существующего мяча с хвостом. Создаем анимацию хвоста. Настраиваем временную шкалу так что бы в пределах 23 кадров получить цикличное движение. Применяя принцип перекрывающего действия, создаем зависимость движения мяча от движений хвоста. Проводим окончательную корректировку анимации с

помощью редактора графиков изменяя в нем параметры эс-образных кривых. Проверяем анимацию с точки зрения камеры. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа файла размещаем его в соответствующей папке.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.





Практическая работа № 6 Движение хвоста за мячом.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: продемонстрировать освоенные навыки анимации хвоста

Задачи: Создать анимацию взмаха хыостом и плавной остановки.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

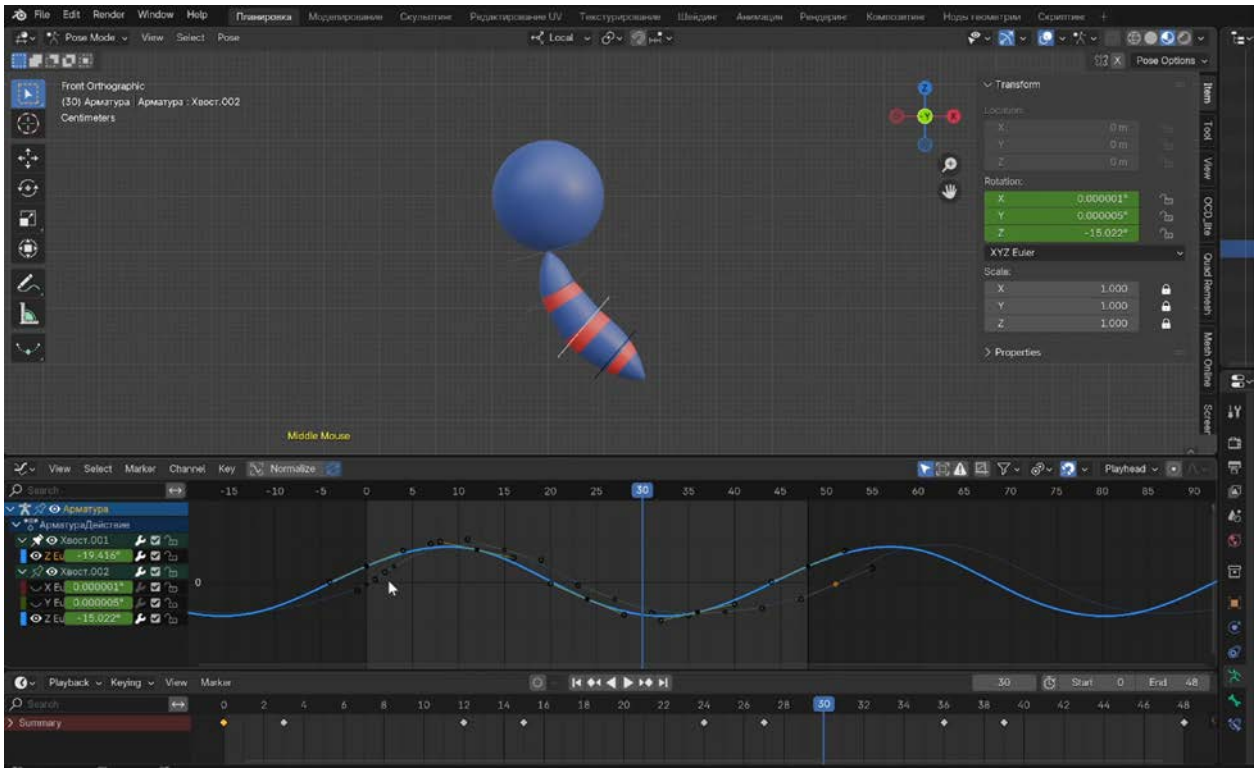
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создать анимацию хвоста с плавных затуханием этого движения таким образом что бы движение начиналось от основания хвоста и постепенно передавалось остальным его частям.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 7 Движение мяча за хвостом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: продемонстрировать освоенные навыки анимации

Задачи: Создать анимацию мяча и хвоста

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

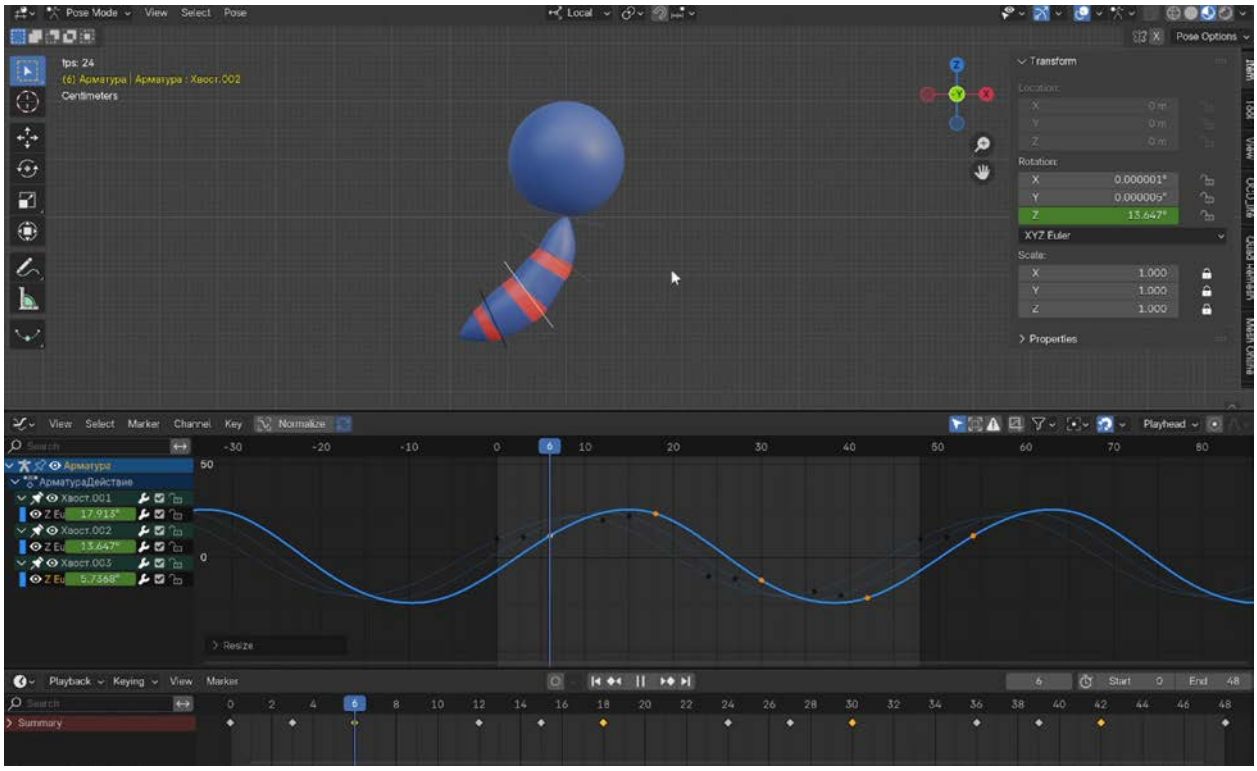
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Уже имеющийся мяч с хвостом анимируем таким образом что бы извнчальный импульс движения исходил от хвоста и потом передовался мячу.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 8 Анимация упругого и жесткого мяча

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по исползованию принципов анимации.

Задачи: Создать анимацию двух разных по плотности мячей.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

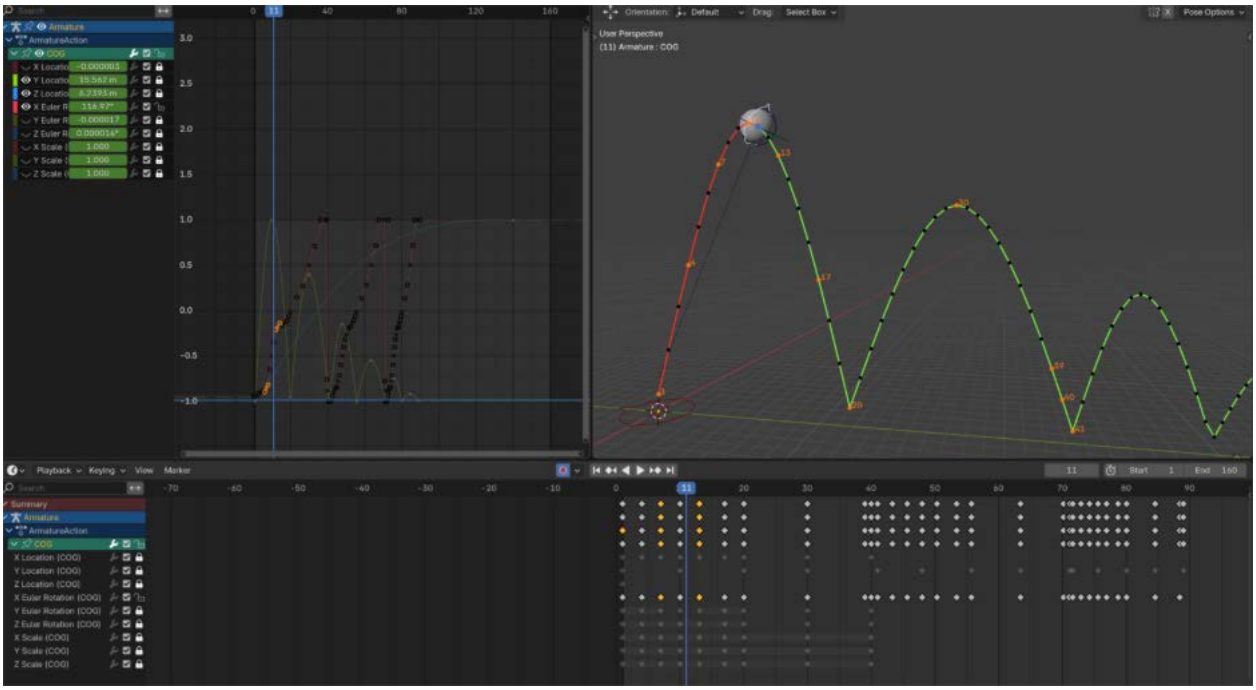
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

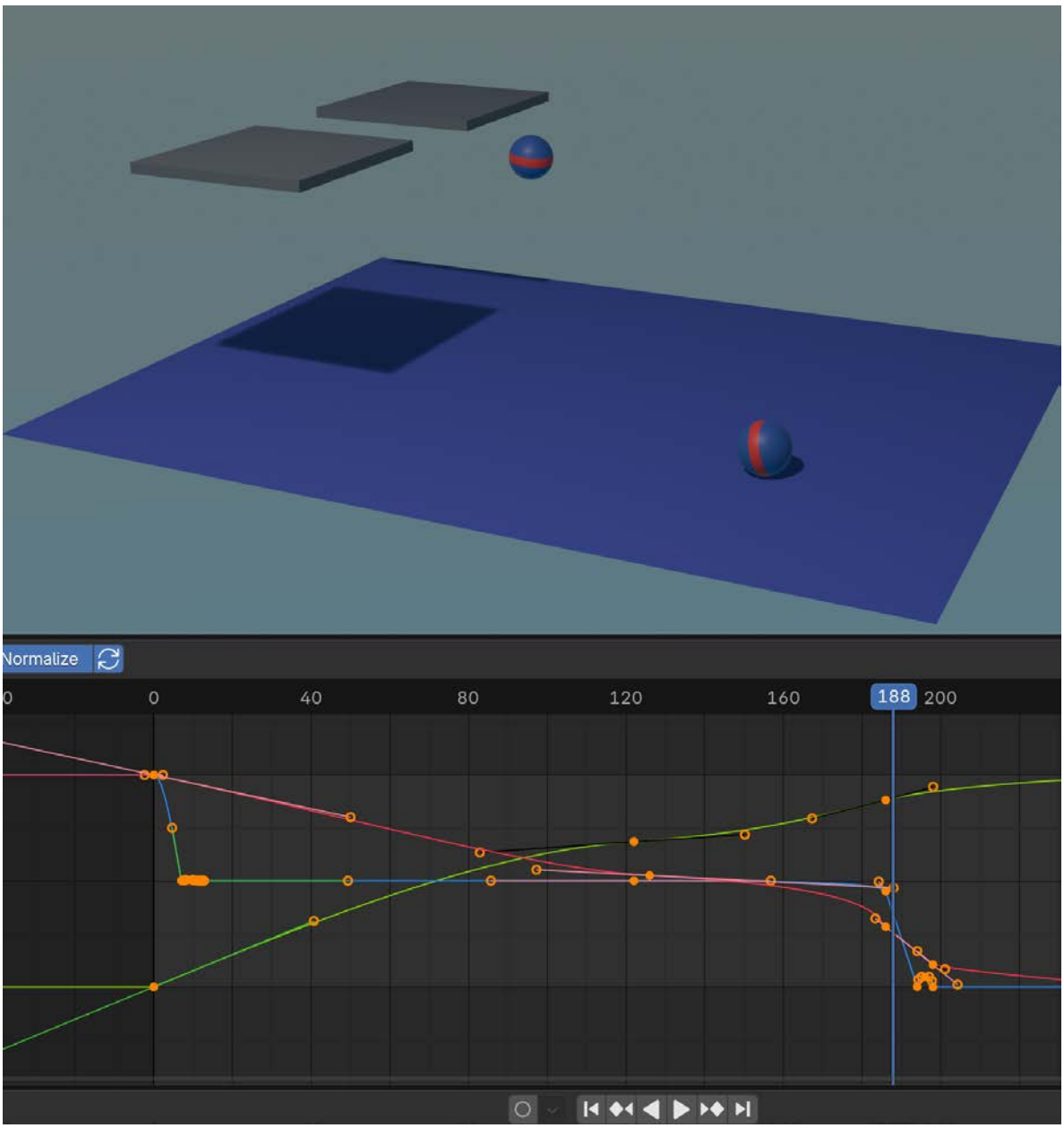
4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем новую сцену и импортируем в нее модель мяча с настроенной арматурой и манипуляторами для анимации. Делаем дубликат и получаем два мяча. Создаём анимацию отскока этих мячей от поверхности с учетом разницы их физических свойств. Настраиваем вид из камеры. Настраиваем параметры рендера м после просчета медиа файла размещаем его в соответствующей папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.





Практическая работа № 9 Прыжок мяча с хвостом

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимации мяча с хвостом

Задачи: Создать анимацию прыгающего мяча с хвостом.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

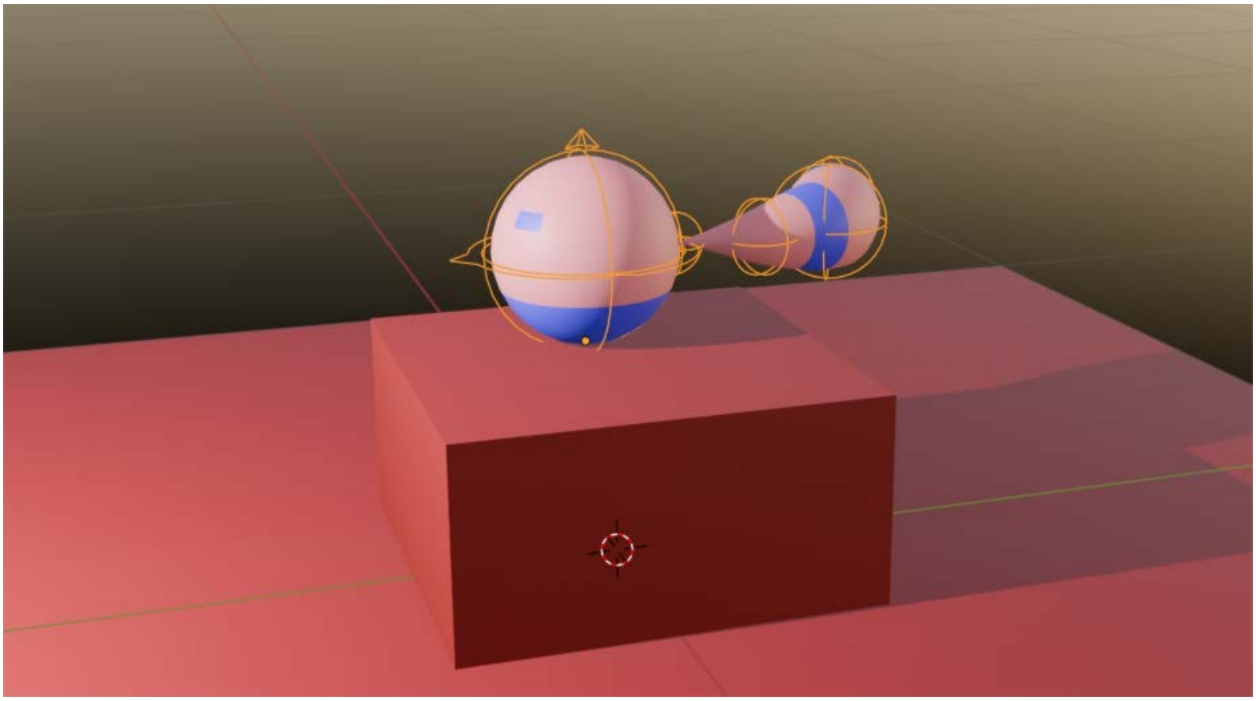
«Все о Blender», Николай Путько.

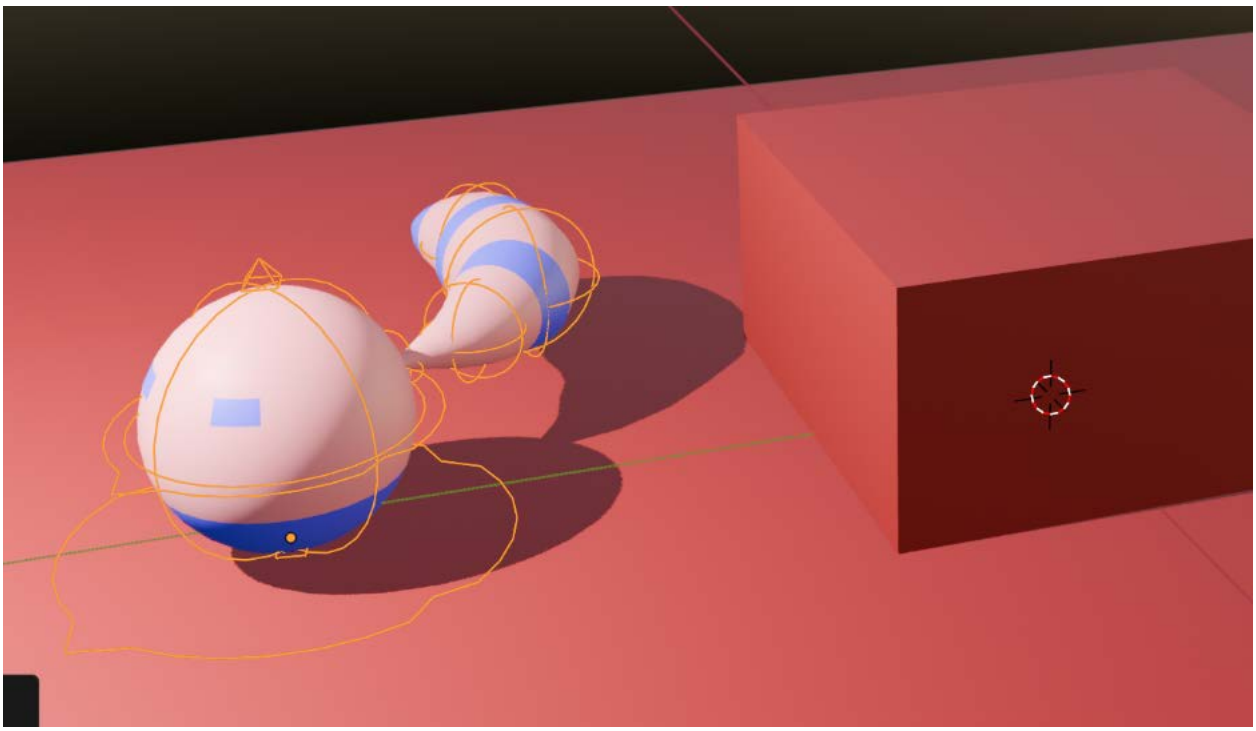
4. Порядок выполнения практической работы:

Используя уже существующую модель мяча с хвостом, импортировать ее во вновь созданную сцену. Создать анимацию прыгающего с возвышенности мяча с хвостом. Для этого используем анимацию по ключам , принципы наложения действия. Сглаживаем переходы в ключевых кардах с помощью редактора графиков. Настраиваем вид из камеры. Настраиваем свет в созданной сцене. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа фала сохраняем его в соответствующей папке компьютера.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.





Практическая работа № 10 Анимация походки робота

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация походки робота.

Задачи: Создать сцену с роботом и его движением по прямой с помощью зацикленной анимации хотьбы.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

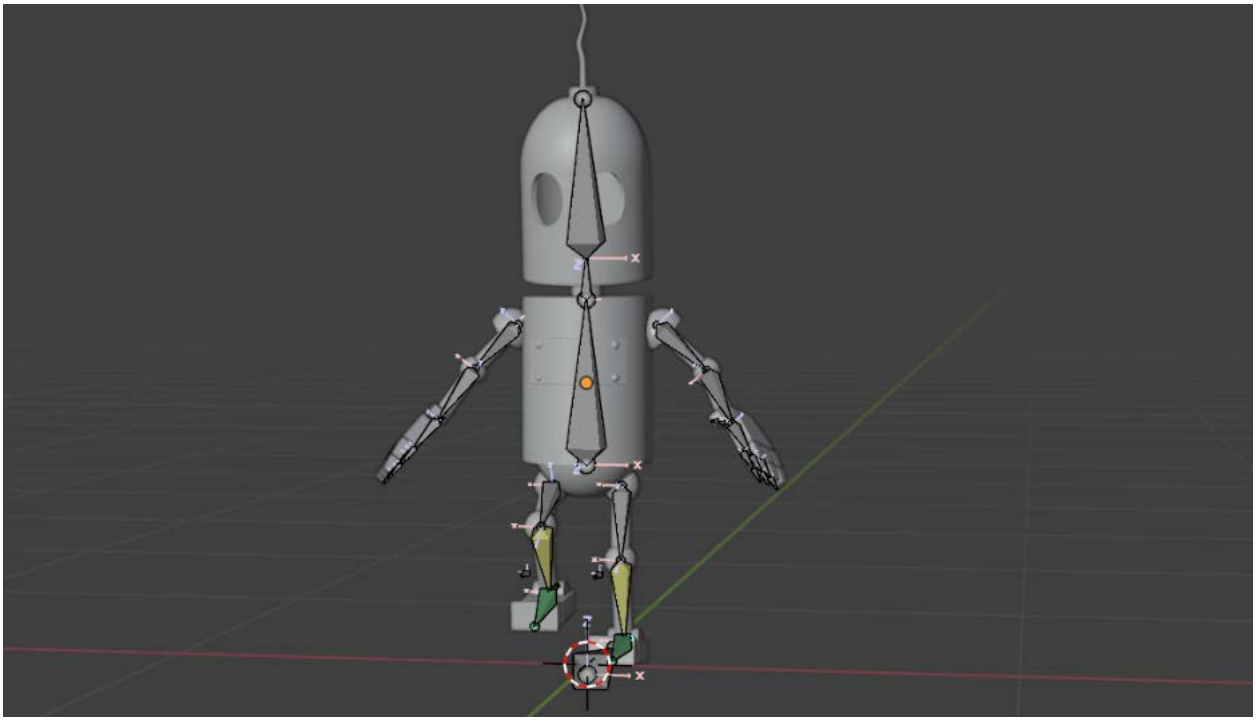
«Все о Blender», Николай Путько.

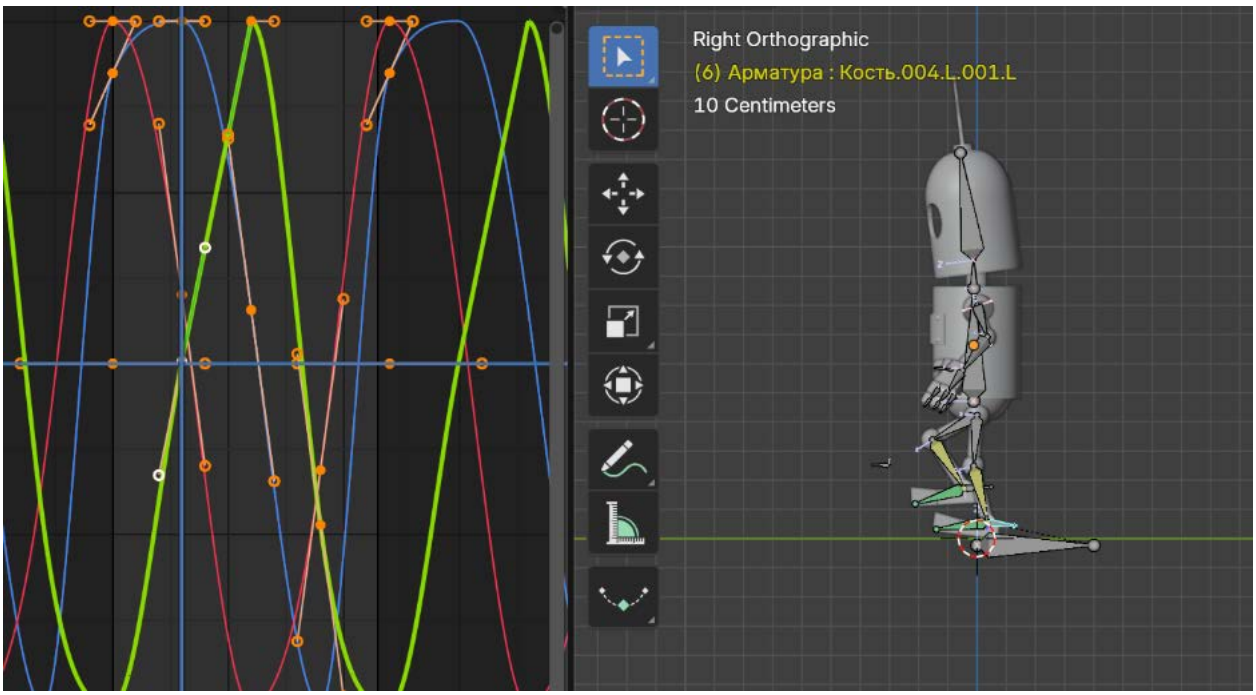
4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем сцену ,в которую импортируем уже существующую модель робота с настроенной инверсной кинематикой. Настраиваем четыре цикла перемещения его ноги только на одной стороне. Далее переносим эти четыре цикла на другую ногу. По той же схеме создаем анимацию двух рук. Анимируем движение головы. После чего созданное движение в промежутке 24 кадров делаем циклическим с помощью модификаторов в редакторе графиков. Создаем движение корневой кости по прямой, рассчитывая скорость в зависимости длинны шага от количества кадров, что бы ноги робота не проскальзывали по поверхности. Настраиваем камеру. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.





Практическая работа № 11 Анимация походки

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация походки

Задачи: Создать сцену с шагающим персонажем

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

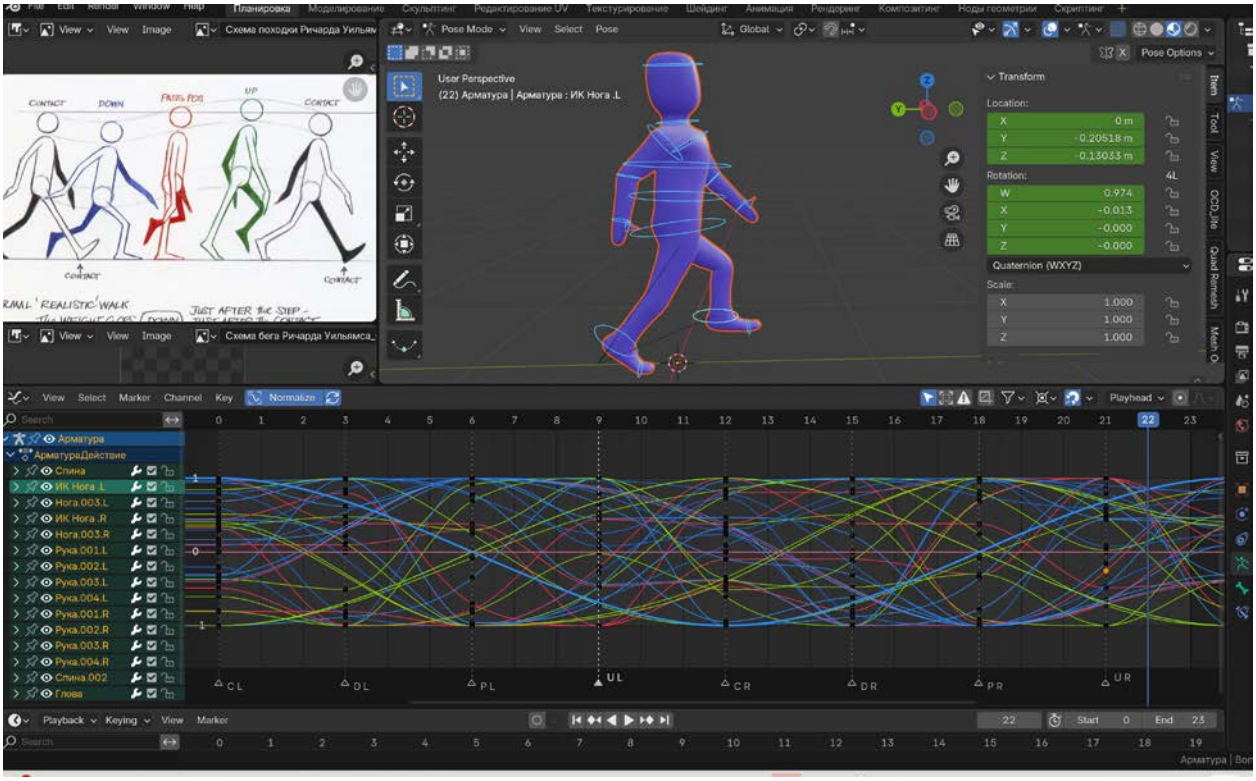
4. Порядок выполнения практической работы:

Используем для этой сцены созданного персонажа с настроенной инверсной кинематикой. Настраиваем четыре цикла перемещения его ноги только на одной стороне. Далее переносим эти четыре цикла на другую ногу. По той же схеме создаем анимацию двух рук. Анимируем движение головы. После чего созданное движение в промежутке 24 кадров делаем циклическим с помощью модификаторов в редакторе графиков. Создаем движение

корневой кости по прямой, рассчитывая скорость в зависимости длинны шага от количества кадров, что бы ноги не проскальзывали по поверхности. Настраиваем камеру. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 12 Анимация бега

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация бега

Задачи: Создать сцену с бегущим персонажем

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

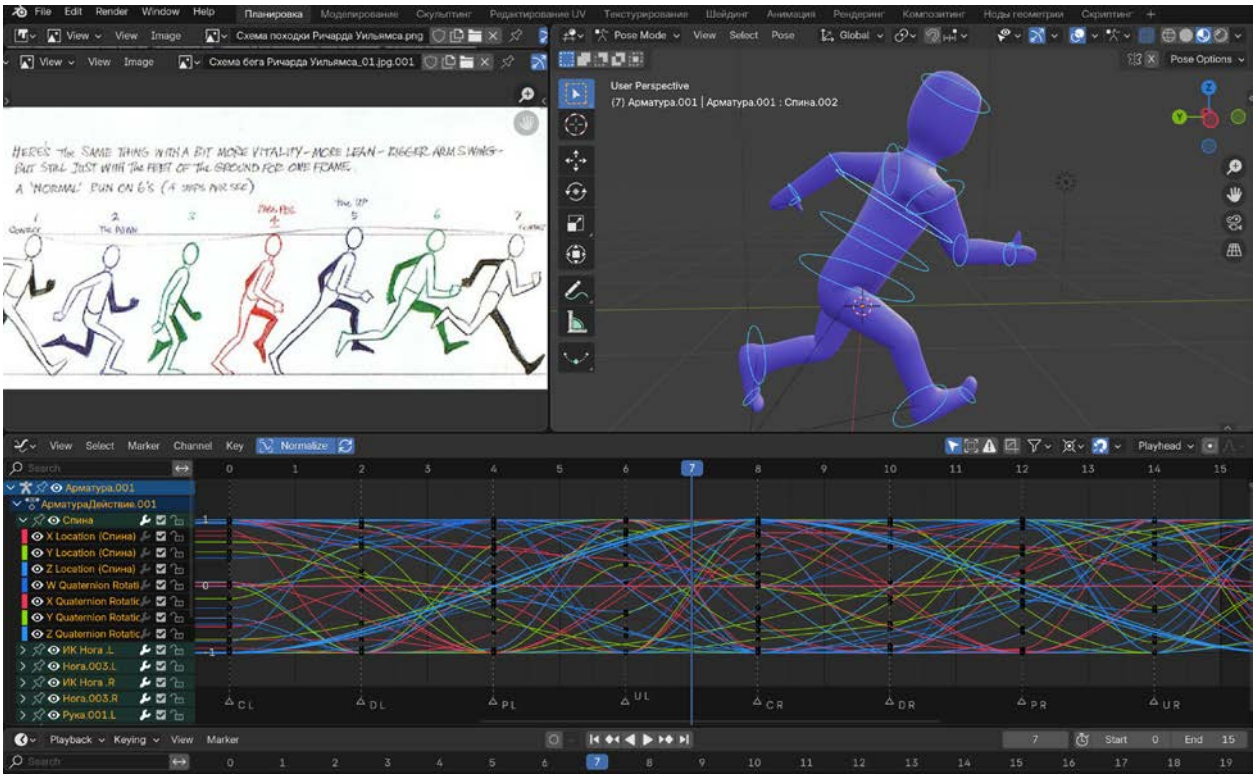
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В этой сцене мы используем созданного персонажа с настроенной инверсной кинематикой. Настраиваем четыре цикла перемещения его ноги только на одной стороне. Далее переносим эти четыре цикла на другую ногу. Но учитываем что во вермя бега персонаж в одной из фаз отрывется от замли. Для наглядноссти исползуем схему бега Ричарда Уильямся, которую открываем в отдельном окне программы. По той же схеме создаем анимацию двух рук. Анимируем движение головы. После чего созданное движение в промежутке 24 кадров делаем циклическим с помощью модификаторов в редакторе графиков. Создаем движение корневой кости по прямой, рассчитывая скорость в зависимости длинны шага от количества кадров, что бы ноги не проскальзывали по поверхности. Настраиваем камеру. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 13 Анимация по референсу

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация персонажа по видео референсу

Задачи: Создать анимацию походки по видео

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

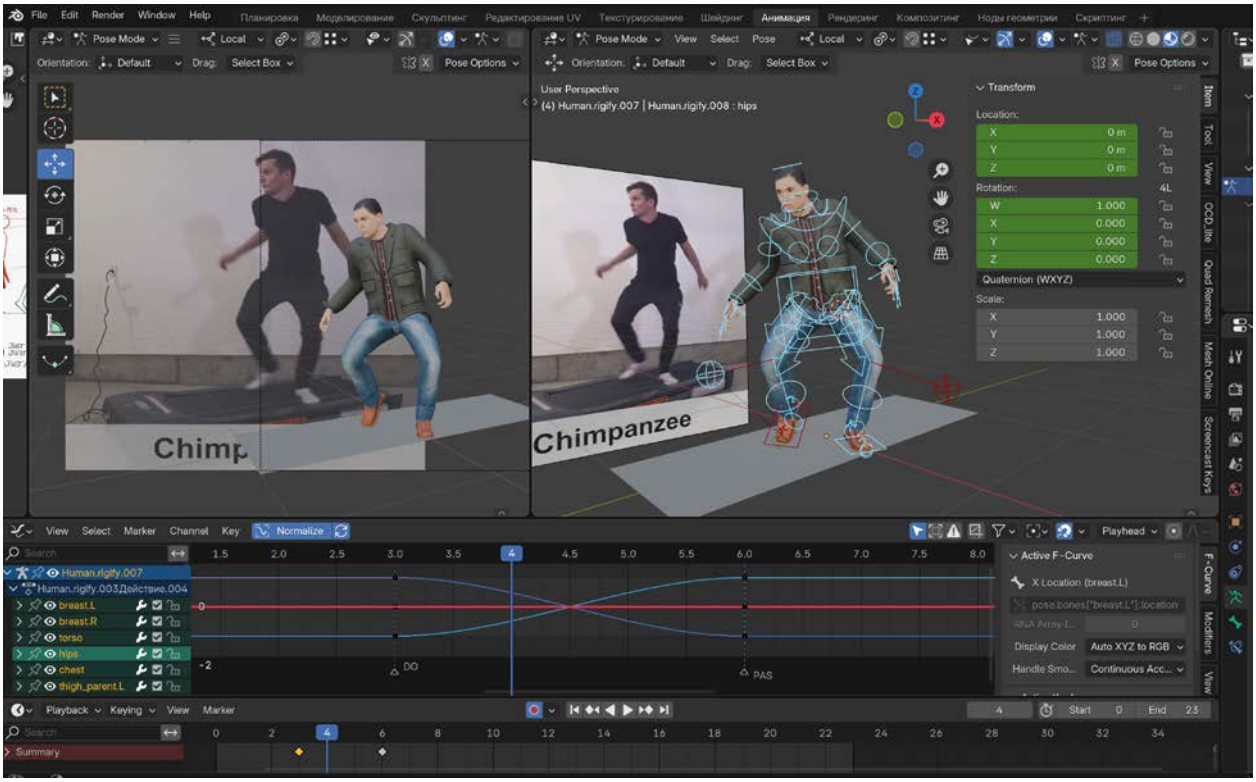
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В сцену помещаем персонажа с настроенным скелетом. Так же в сцену помещаем референс походки которую хотим перенести на нашего персонажа. Далее последовательно анимируем персонажа таким образом чтобы его движения совпадали с движения ми на видео примере

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 14 Упражнение на принципы работы FK и IK.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний принципов анимации прямой и инверсной кинематики

Задачи: Создать сцену с персонажем с инверсной кинематикой

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В сцене создаётся персонаж у него создается скелет таким образом чтобы он имел возможность прямой анимации и анимации инверсной. Для этого создаются соответствующие управляющие кости на ногах и руках с ограничителями инверсной кинематики. После чего демонстрируется возможность анимации обоими способами

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 15 Упражнения на смещение веса

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний анимации смещения веса персонажа

Задачи: Создать сцену с переносом веса

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

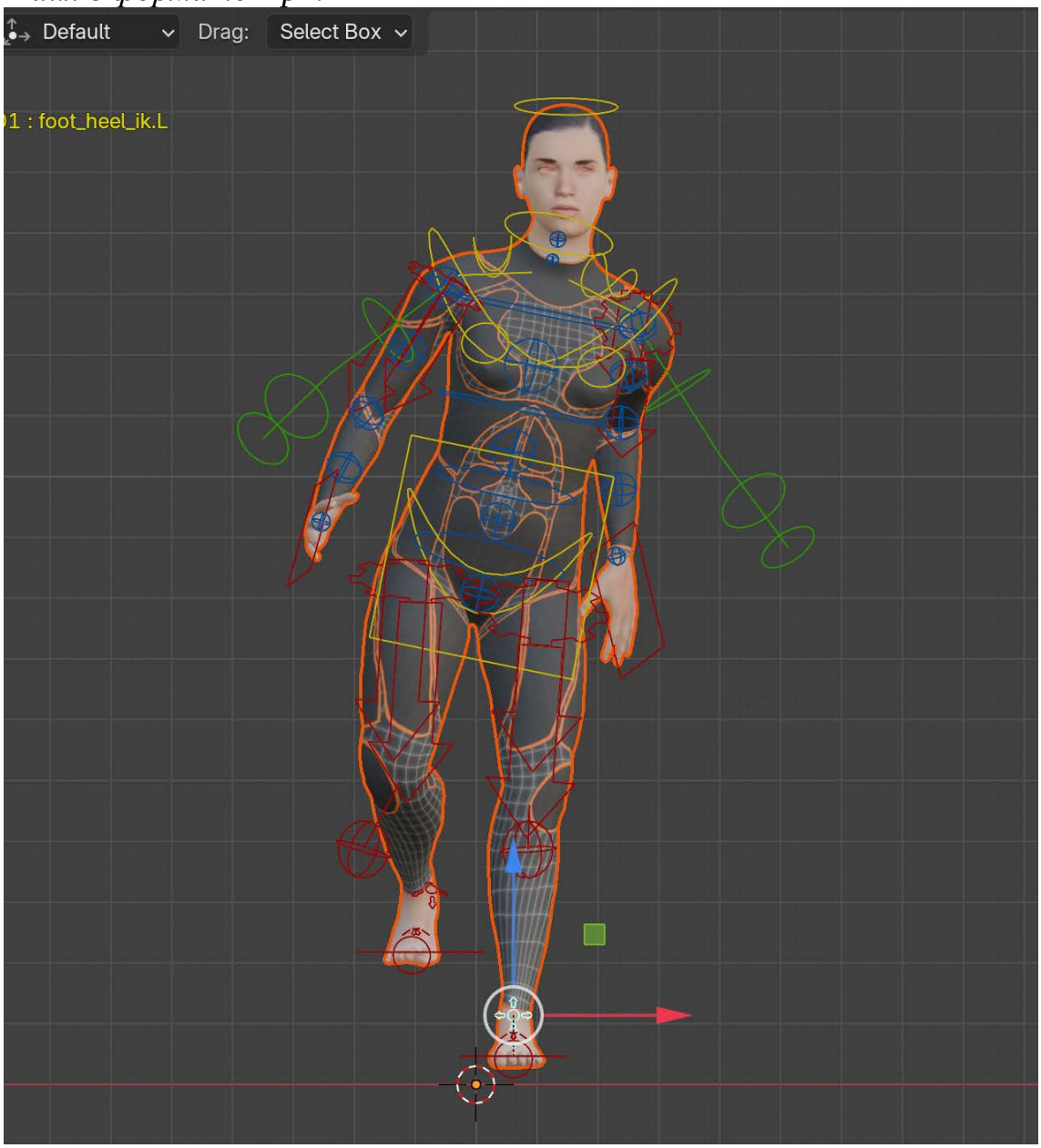
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В сцене создаётся персонаж и настраивается анимация, демонстрирующая перенос веса. Для этого используем манипуляторы скелета и видео референс. Техника аоналогичная той что используется при анимации походки по видео фрагменту.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 16 Упражнения на смещение веса

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний анимации смещения веса персонажа

Задачи: Создать сцену с переносом веса

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

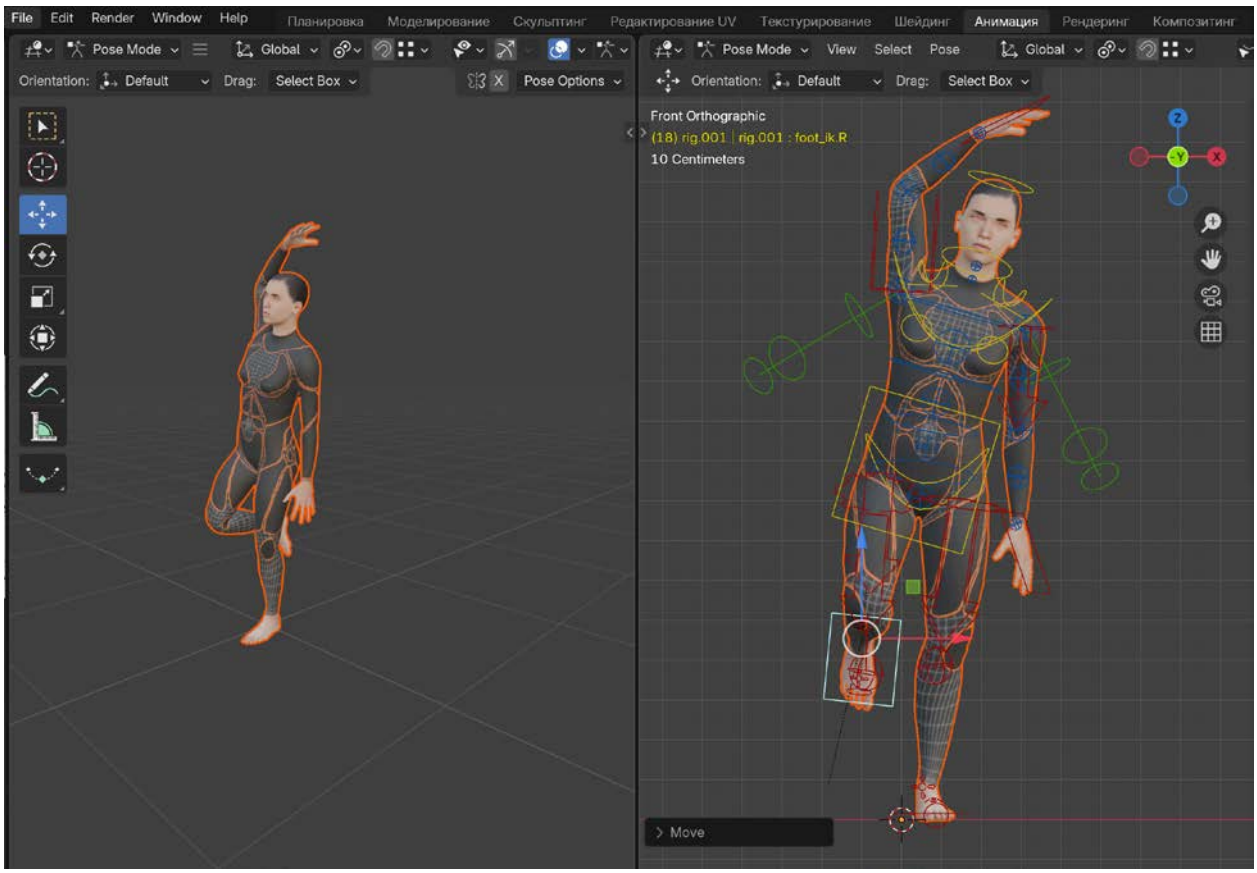
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Продолжение упражнения по смещению веса. В этой части анимируются все движения мелкой моторики и балансировка центра тяжести для повторения движений максимально приближенных к видео фрагменту ,который используется для примера

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



4 курс 8 семестр

Практическая работа № 17 Анимация прыжка

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация прыжка человека.

Задачи: Создать сцену с прыгающим человеком.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

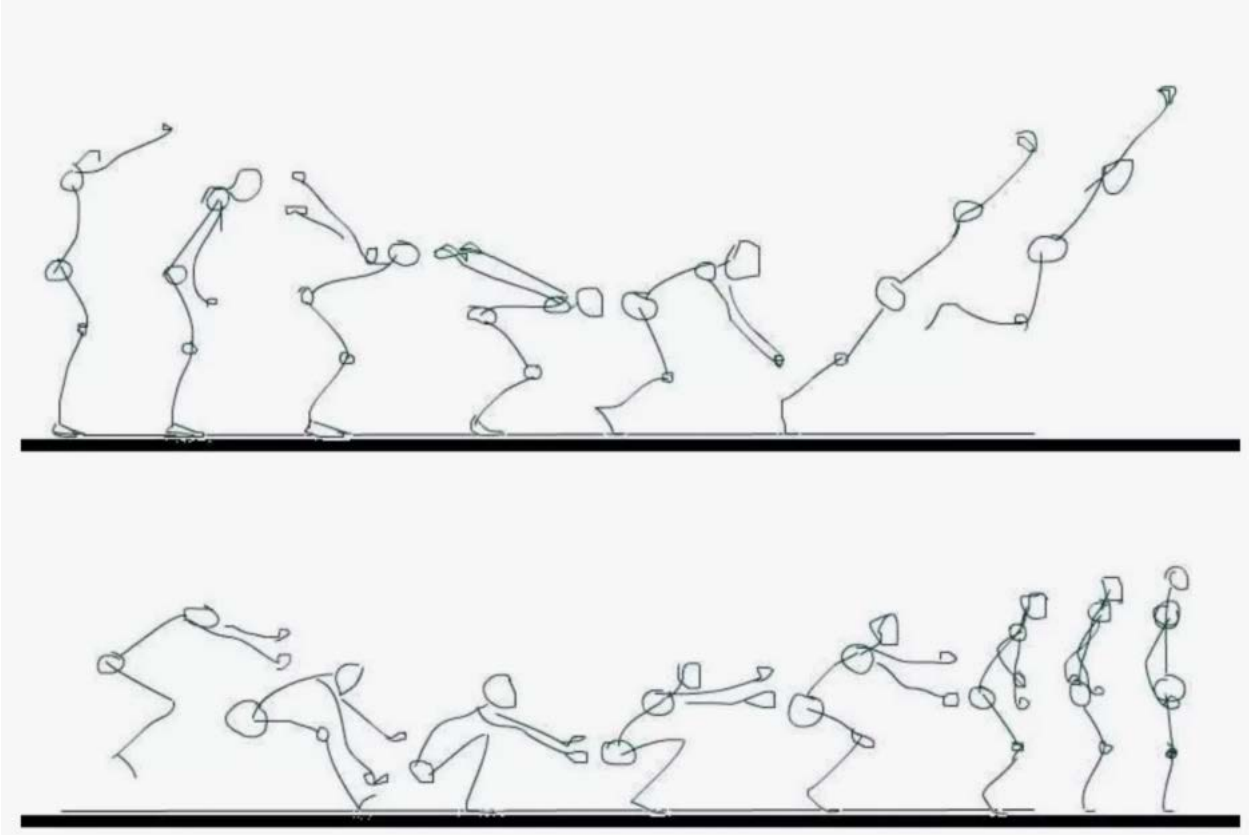
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем сцену. Переносим в нее модель персонажа с настроенной арматурой и манипуляторами для анимации. Используем референсное видео или эскиз раскадровку с прыгающим человеком для того, что бы перенести создать анимацию модели. Для этого используем редактирование сплайнов в редакторе графиков и ключи в тайм лайне. Настраиваем вид из камеры. Настраиваем параметры рендера. После просчета файла сохраняем его в нужной папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 18 Анимация прыжка завершение

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация прыжка человека.

Задачи: Создать сцену с прыгающим человеком.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

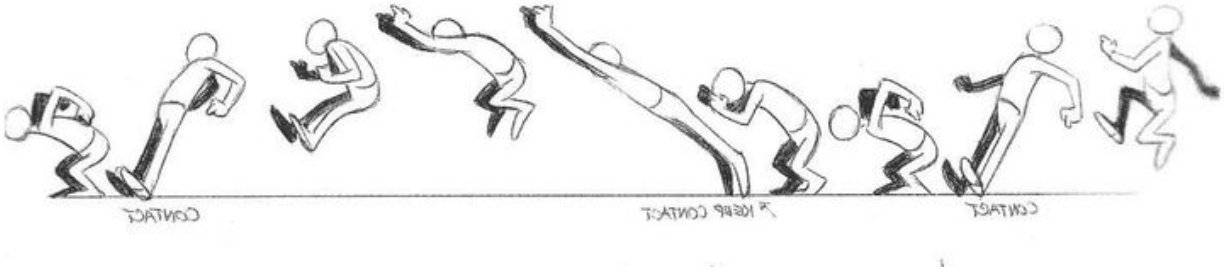
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Завершаем упражнение по анимации прыжка, делаем окончательный рендер и выкладываем файл в соответствующую папку для дальнейшей демонстрации.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа №19 Анимация поднятия тяжести

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация поднятия тяжести.

Задачи: Создать сцену в которой персонаж поднимает тяжелый предмет с земли и кладет его на стол.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

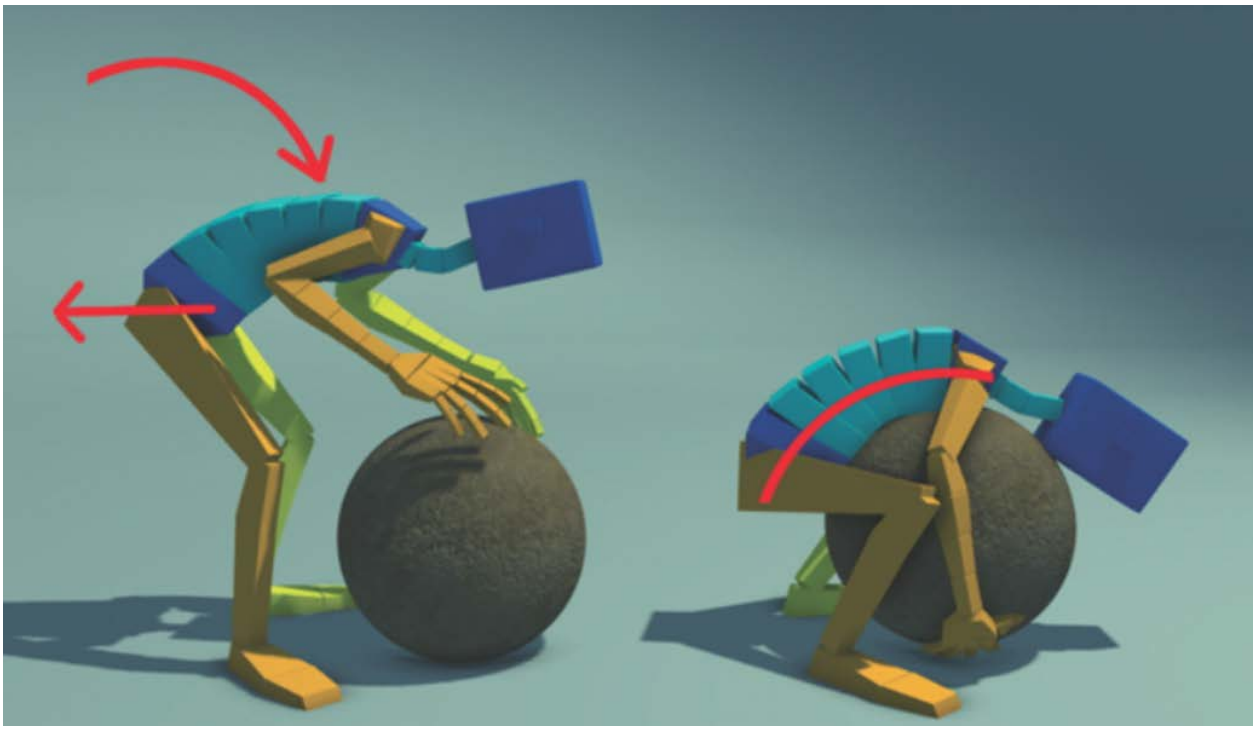
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем сцену. Переносим в нее модель персонажа с настроенной арматурой и манипуляторами для анимации. Используем референсное видео или эскиз раскадровку с человеком поднимающим тяжелый предмет с земли. Для этого используем редактор графиков для редактирования сплайнов и ключи в тайм лайне. Настраиваем вид из камеры. Настраиваем параметры рендера. После просчета файла сохраняем его в нужной папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа №20 Анимация поднятия тяжести завершение

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме анимация поднятия тяжести.

Задачи: Создать сцену в которой персонаж поднимает тяжелый предмет с земли и кладет его на стол.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Завершаем упражнение по анимации поднятия тяжести, делаем окончательный рендер и выкладываем файл в соответствующую папку для дальнейшей демонстрации.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.03.01 Анимационное проектирование

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Пояснительная записка

Методические рекомендации по выполнению практических работ предназначены в качестве методического пособия при проведении практических работ по дисциплине 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ) для специальности 03.01 Анимационное проектирование углубленной подготовки.

Практические работы являются неотъемлемым этапом изучения учебной дисциплины (междисциплинарного комплекса) 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (МДК.03.01 Анимационное проектирование) проводятся после изучения теоретического материала по соответствующим темам рабочей программы. Выполнение обучающимися практических работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание практических работ включает в себя следующие элементы: тема, цель выполнения работы, методические указания по выполнению работы, материальное оснащение, учебная и специальная литература, порядок выполнения работы, форма отчета, выводы, контрольные вопросы. Отчет о выполненной работе представляется студентом преподавателю для проверки, в том числе с защитой результатов, и оценивания. Отчет может быть представлен как в электронном, так и письменном или печатном виде, на рабочих листах, либо в тетради.

Целью практических работ является формирование, закрепление, развития практических навыков и компетенций на основе полученных теоретических знаний в части освоения дисциплины (междисциплинарного комплекса) 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (МДК.03.01 Анимационное проектирование). В результате выполнения практических работ, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

Иметь практический опыт:

– разработки технологической последовательности производства анимационного проекта;

- создания коротких анимационных роликов и полных сцен;

- экспериментов с новыми технологиями (например, анимация с ИИ или VR);

- создания и оптимизации 3D-моделей персонажей и окружений для анимационных фильмов;

- работы с процедурным моделированием для генерации сложных элементов типа ландшафтов или архитектуры;

- в выставлении камеры (создание динамичных кадров с плавными переходами и ракурсами для усиления драмы);

- создании сцен (компоновка сложных окружений с учетом масштаба и взаимодействия элементов);
- работе со светом (эксперименты с освещением для передачи эмоций, такие как мрачные сцены с низким ключевым светом или яркие с атмосферными эффектами вроде солнечных бликов и глубины резкости для имитации фокуса камеры);
- опыт в композитинге: объединение рендеров, эффектов и слоев в финальные кадры.

Уметь:

– разрабатывать визуальное решение анимационного фильма: персонажей, в соответствии с мизансценами и типажами, и фоновую конструкцию проекта(эскизы), с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта;
– реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки в соответствии с режиссерской задачей;
– работать с базовыми настройками звука
– применять принципы монтажа
- создавать 3D-модели объекты, персонажей и окружение с использованием полигонов, NURBS или процедурных методов, включая скульптинг для детализации, оптимизацию топологии и интеграцию с текстурированием для подготовки к анимации и композитингу в анимационных фильмах;
- применять текстуры, шейдеры и материалы для реалистичного или стилизованного вида (PBR-материалы, UV-развертка);
- создавать анимацию персонажей и объектов: риггинг (создание скелетов), анимацию движения, лицевой анимации, симуляцию физики (динамика тканей, волос, жидкостей);
- производить композитинг и постпродакшн: сборку сцен, рендеринг, интеграцию с живым видео, применение масок, корректировку цветов для согласованности и финальную сборку кадров.
- настравать сцены для эффективного рендеринга, работать с фермами рендеринга;
- применять базовые навыки смежных областей: основы 2D-анимации, концепт-арта, звукового дизайна и интеграции аудио в анимацию;
- выставлять камеры, создавать сцены и работать со светом;
- позиционировать и анимировать виртуальную камеру для достижения желаемого ракурса, движения и композиции кадра, включая управление перспективой и глубиной резкости для создания фокуса и динамики;

- создавать сцены путем компоновки 3D-элементов, настройки окружения и обеспечения баланса между объектами для визуальной гармонии и повествования;
- работать со светом, включая настройку источников освещения (ключевой, заполняющий, контровой свет), симуляцию теней, отражений и атмосферных эффектов (туман, дым, частицы), для передачи настроения, времени суток и реалистичности, а также интеграцию с глобальным освещением для естественных эффектов и композитингом для финального объединения освещенных элементов.

Знать:

– устройство анимационного производства и этапы работы над проектом;
– принципы создания аудиовизуального ряда, их особенности и применение;
– основы драматургии, режиссуры, анимационных принципов и сторителлинга;
- принципы составления композиции кадра, выставления освещения;
- основы цветоведения и перспективы;
- программное обеспечение и инструменты программы Blender;
- приемы и основные этапы формирования художественного произведения в технике 3D анимации (понимание принципов моделирования, рендеринга, текстурирования и симуляций);
- основы работа с 3D-моделями и анимационными кривыми.
- теорию кино и визуального повествования: Принципы создания сценария, раскадровки, тайминга.
- принципы выставления камеры (позиционирование, движение и углы съемки для создания динамики и эмоций);
- основные принципы создания сцены (компоновка элементов окружения, баланс объектов и персонажей для гармоничного визуального потока);
- основные принципы работы со светом: типы освещения (естественное и искусственное), влияние на настроение и реалистичность, в т.ч. атмосферные эффекты типа тумана, частиц и глубины резкости для управления фокусом и перспективой;
- основы создания 3D объектов: принципы создания 3D-геометрии (полигональное, NURBS, процедурное), скульптинг для детализации форм, оптимизация моделей для производительности (LOD, топология), интеграция с анимацией и текстурированием для реалистичных или стилизованных персонажей и окружений в мультфильмах;
- принципы и приемы постобработки: принципы объединения слоев (рендеров, эффектов, живого видео) и прочих приемов композитинга.

-основные принципы моделирования: принципы создания 3D-геометрии (полигональное, NURBS, процедурное), скульптинг для детализации форм, оптимизация моделей для производительности.

Перечень практических работ

(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	Тема 1. Навигация, горячие клавиши.	Перемещение, масштабирование и трансформация примитивов.
2.	Тема 2. Пользовательский интерфейс, режим редактирования.	Создание низко полигонального дома.
3.	Тема 3. Основы моделирования	Моделирование снежного шара
4.	Тема 4. Моделирование. Процедурные текстуры	Моделирование деталей снеговика
5.	Тема 5. Моделирование, кривые	Моделирование сцены с домом на берегу реки
6.	Тема 6. Физика ткани.	Моделирование шарфа.
7.	Тема 7. Материалы. Основные понятия.	Текстурирование деталей снеговика.
8.	Тема 8. UV развертка.	Настройка UV развертки

9.	Тема 9. Текстурирование объектов.	Текстурирование деталей с помощью карты нормалей.
10.	Тема 10. Освещение и инструменты визуализации.	Настройка света в сцене
11.	Тема 11. Процедурные материалы.	Настройка материала для снега.
12.	Тема 12. Система частиц.	Реализация системы частиц
13.	Тема 13. Настройка камеры и сцены.	Настройка сцены
14.	Тема14. Настройки визуализации.	Рендер подготовленной сцены
15.	Тема 15. Композитинг.	Композитинг сцены

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	Тема 1. Процедурная текстура дерева	Практическое применение текстуры дерева на объекте
2.	Тема 2 Value Node Числовое значение	Анимация пламени

	Эмиссия Маппинг Координаты	
3.	Тема 3 Voronoi Texture Node Диаграмма Вороного	Анимация органической структуры
4.	Тема 4 Magic Texture Node Magic Texture Node	Создание полупрозрачного мыльного пузыря
5.	Тема 5 Mix Node	Создание сцены с анимацией настольной лампы
6.	Тема 6 Шум Noise Texture Node Fresnel	Моделируем основу для робота
7.	Тема 7 Окклюзия .	Придаем окончательную форму модели робота
8.	Тема 8 Geometry Node. Геометрия	Настраиваем UV развертку.
9.	Тема 9 Object Info Node. Информация об объекте	Создаем материал.
10.	Тема 10 Color_Nodes Узлы Цвета	Арматура и ее цветовая привязка
11.	Тема 11 Map Range Node .Correct Face .Attributes Диапазон	Инверсная кинематика
12.	Тема 12 Wave Texture Node, Gabor, Волновая текстура	Текстура коры березы
13.	Тема 13 Camera Data Node . Данные камеры	Планета в космосе

14.	Тема 14 Shader To RGB. Toon	Создание стилизованной графики
15.	Тема 15 Color Ramp Node. Цветовая шкала	Дерево на ветру
16.	Тема 16 Bump Node.	Робот в лесу

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета.	Описание поиска идеи для анимационного фильма
2.	Режиссерская черновая раскадровка.	Создание режиссёрской раскадровки анимационного фильма
3.	Работа над режиссерским сценарием. Основы драматургии.	Создание логлайна и синопсиса анимационного фильма
4.	Написание адаптированного сценария, создание раскадровки.	Написание художественного сценария анимационного фильма
5.	Визуальное решение: разработка персонажей, разработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами	Описание поиска изобразительного решения для дипломного фильма
6.	Подбор музыки и работа со звуком.	Описание поиска звукового оформления анимационного фильма
7.	Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажами и эскизами фонов.	Описание производства анимационного фильма
8.	Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.	Создание аниматика анимационного фильма
9.	Создание аниматика с использованием компьютерных программ и готовой анимационной сцены	Редактирование и разбор готового аниматика.

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	Композиционное построение кадров. Анализ материала с точки зрения выразительности и ясности восприятия. Работа над перестановкой, удалением «лишних» и добавлением недостающих кадров.	Монтаж и корректировка аниматика
2.	Цветокоррекция, звук и монтаж.	Базовая цветокоррекция одной из сцен дипломного фильма
3.	Создание вступительных и заключительных титров.	Разработка концепта открывающих и заключительных титров для анимационного фильма
4.	Монтаж анимационного проекта. Финальная сборка. Питчинг.	Финальная сборка аниматика. Презентация анимационного фильма

3 курс 5 семестр

Практическая работа № 1 Перемещение, масштабирование и трансформация примитивов.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования.
Задачи: Переместить, трансформировать по осям и изменть масштаб стнрадртного куба с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Стандартные примитвы программы исползуем для, применения инструментов изменения масштаба, перемещения и вращения во всех плоскостях в трехмерном пространстве .

5. Форма отчета:

Демонстрация работы на компьютере студента.

Практическая работа № 2 Создание низко полигонального дома.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования примитивны 3D объектов.
Задачи: Создать модель дом с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

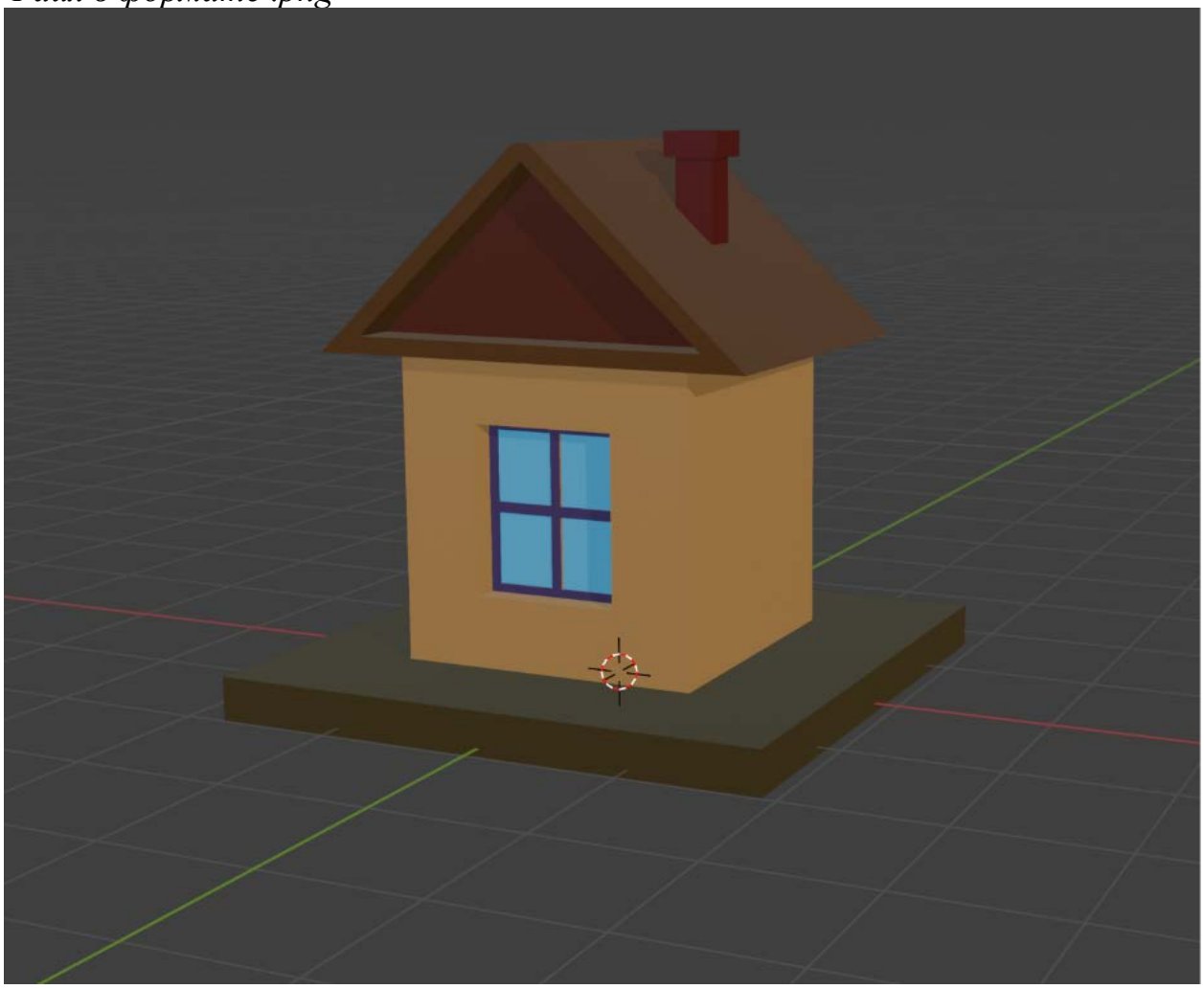
4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью стандартного примитива программы в виде куба создаем заготовку дома по габаритам. Затем используя инструменты режима

редактирования геометрии создаем отдельные элементы и соединяем их в одни объект. Добавляем материалы для отдельных элементов геометрии. Выставляем свет и настраиваем рендер сцены.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 3 Моделирование снежного шара

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования примитивны 3D объектов.
Задачи: Создать модель снежного шара для последующего использования в проекте со снеговиком

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

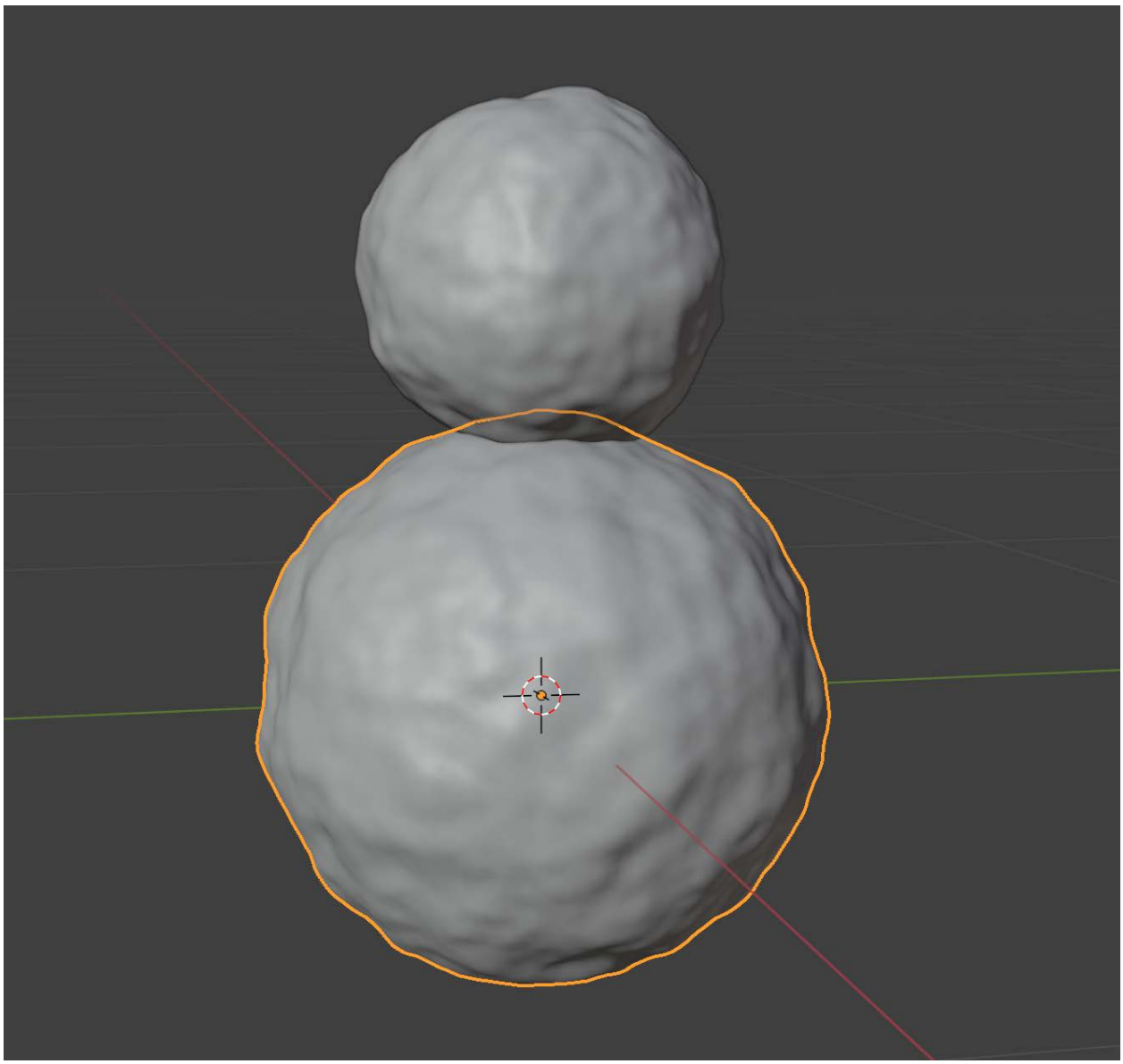
электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью стандартного примитива программы в виде сферы создаем заготовку для снежного шара и с помощью модификатора Дисплэс с использованием процедурной текстуры шума создаем неровную поверхность ,имитирующую плотный снег.

Файл в формате .png



Практическая работа № 4 Моделирование деталей снеговика.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования 3D объектов и их привязке к другим объектам.
Задачи: Создать модель снеговика с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

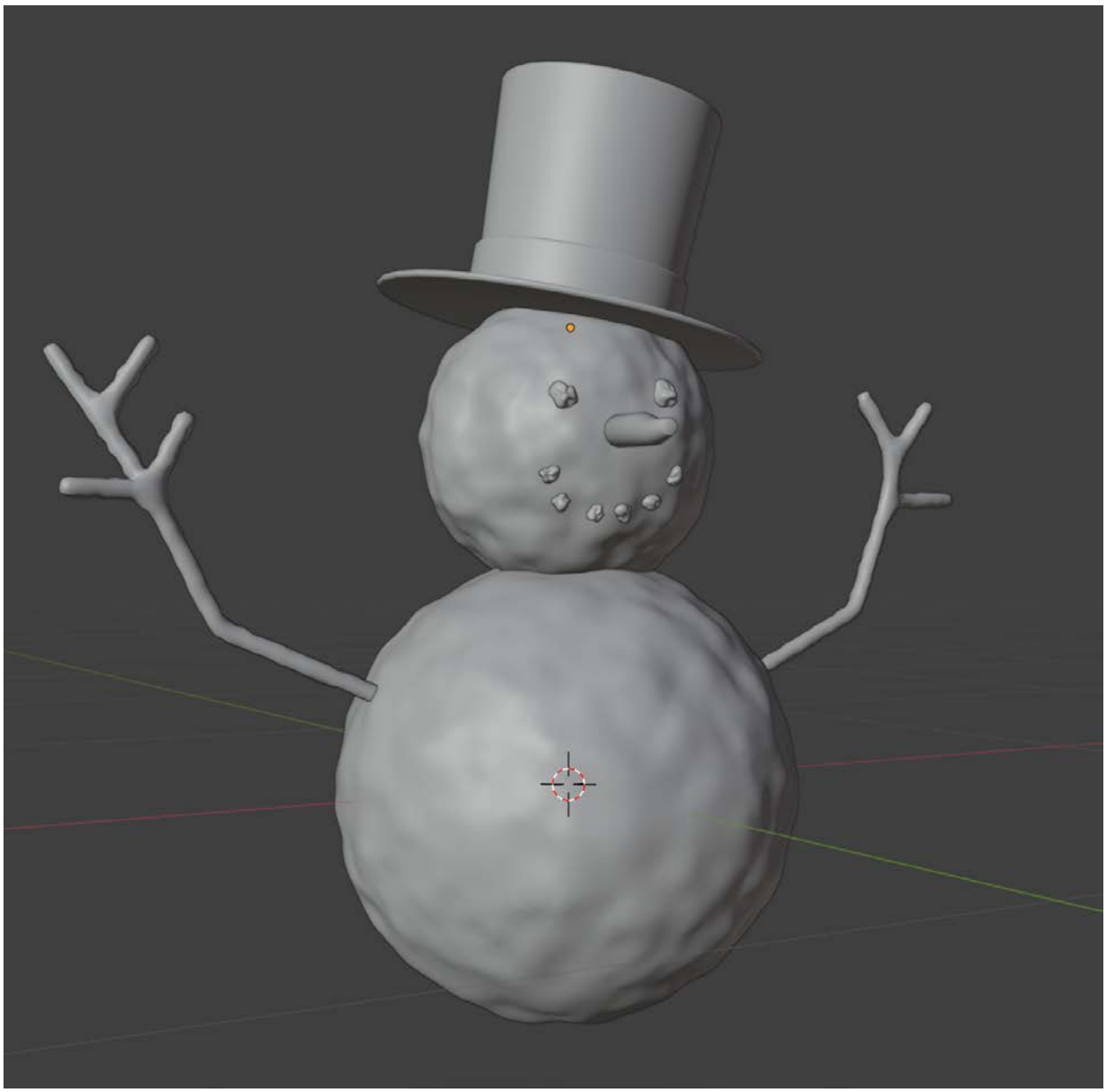
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

На основе предыдущего урока создем детали снеговика в виде шляпы, глаз, носа из морковки а так же рук и прочих элементов. Для этого используем модификаторы зеркал, деисплэйс и утолщение. После чего привязываем с помощью родительской связи зависимые объекты с основном объектам и формруем основные формы с помощью стандартных инструментов моделирования.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 5 Моделирование сцены с домом на берегу реки

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме моделирования в программе Блендер.
Задачи: создать сцену с использованием знаний по моделирования и переносу уже созданных объектов в других сценах программы. Освоить базовые приемы анимации

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем сцену с использованием уже существующего дома в другой сцене. Для этого экспортируем ранее созданный дом в только что созданный файл. Создаем окружение из низко полигональных объектов. Таких как деревья, камни, мост с использование стандартных инструментов режима редактирования геометрии. Назначаем материалы на созданные объекты. Создаем кривую для анимации движения камеры. Анимируем с помощью редактора графиков и модификатора Шум стилизованный дым из трубы. Настраиваем камеру. Настраиваем параметры рендера. Считаем сцену и сохраняем в нужную папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 6 Моделирование шарфа.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования 3D объектов с использованием инструментов симуляции ткани.
Задачи: Создать модель шарфа для снеговика исползуя модификатор физической симуляции ткани

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

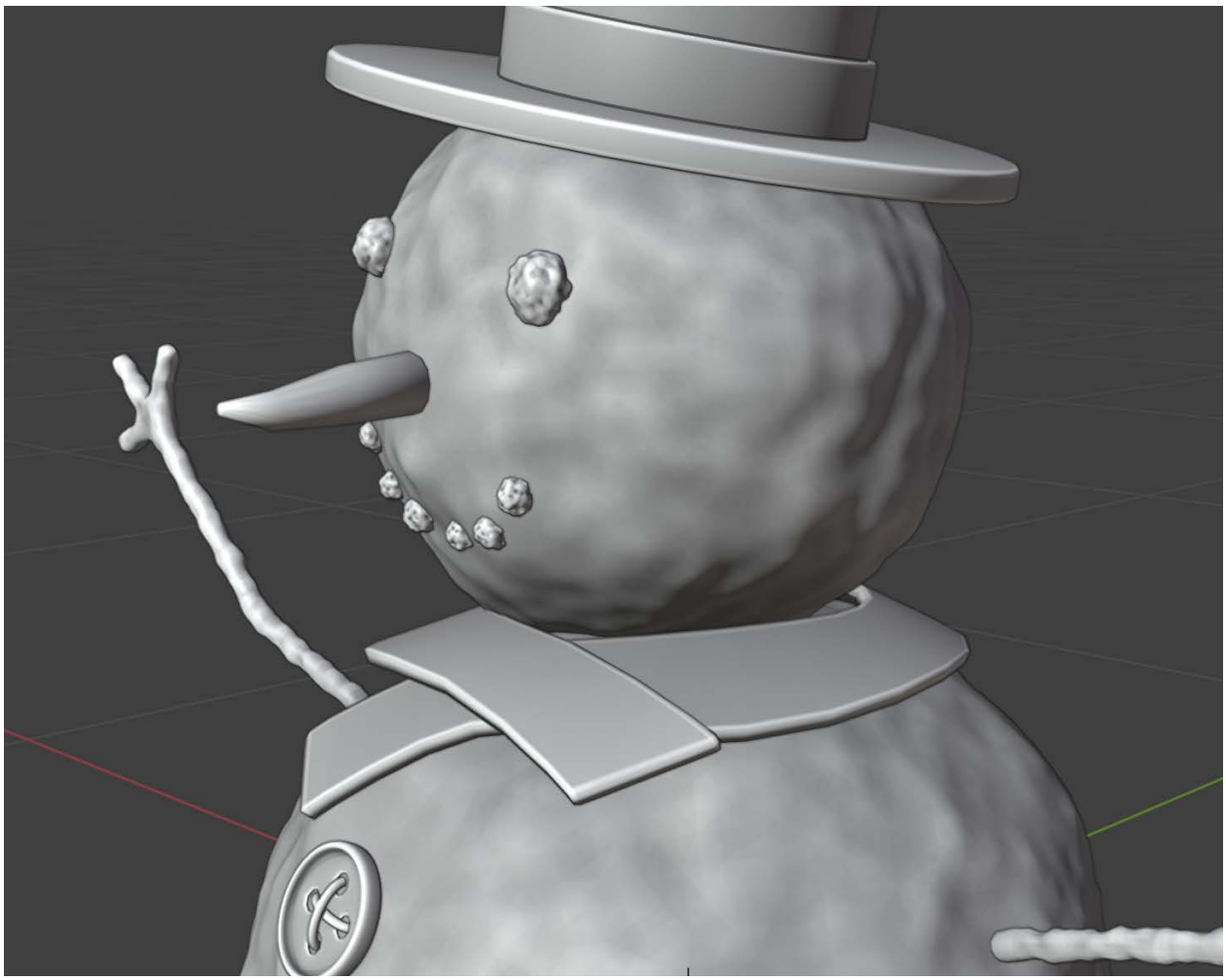
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью модификатора физической симуляции ткани создать из стандартного объекта плоскость шарф который будет облегать поверхность тела снеговика

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 7 Текстурирование деталей снеговика.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания материалов.
Задачи: Создать материалы для разных объектов в сцене со снеговиком

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

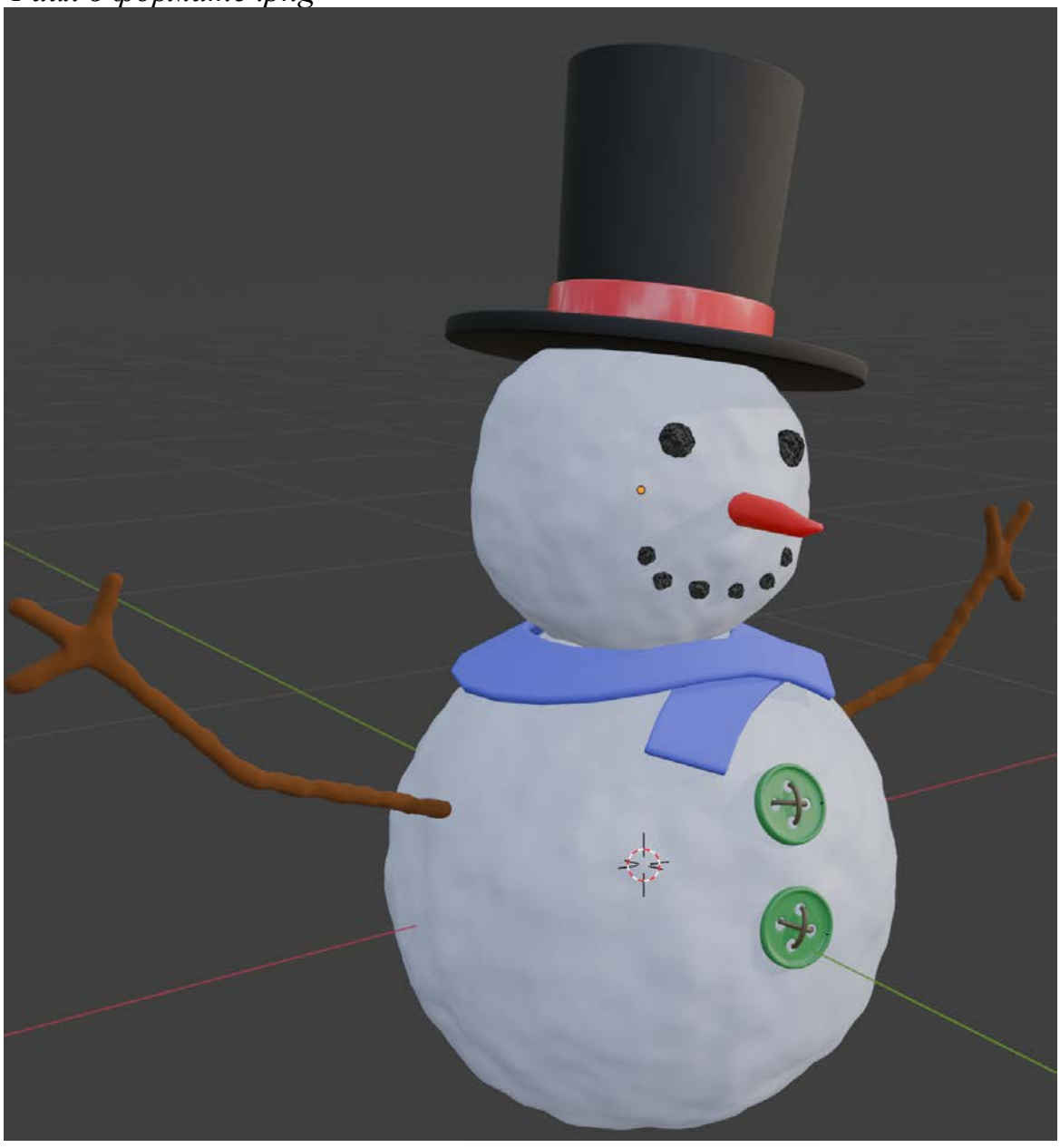
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью инструментов назначения материалов назначить их на разные объекты и придать им с помощью стандартных настроек шейдера свойства соотвтествующие физическим свойствам объектов на которые они назнвены.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 8 Настройка UV развертки

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме размещения текстуры на геометрии модлей с помощью UV развертки.

Задачи: Создать картину с выбранным изображением на ее холсте.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

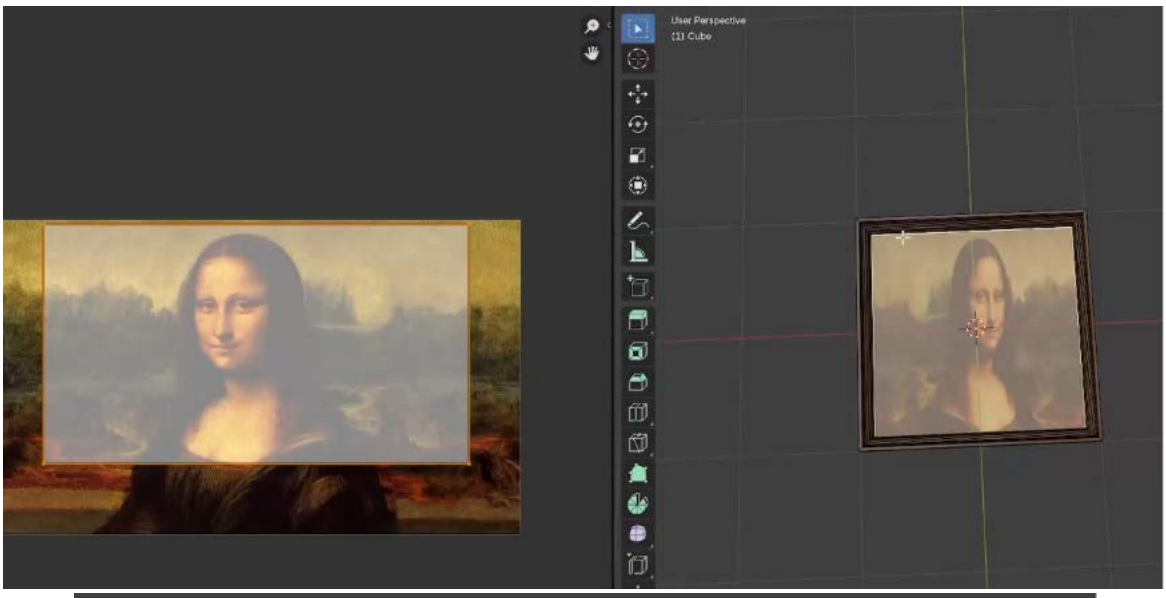
«Все о Blender», Николай Путько.

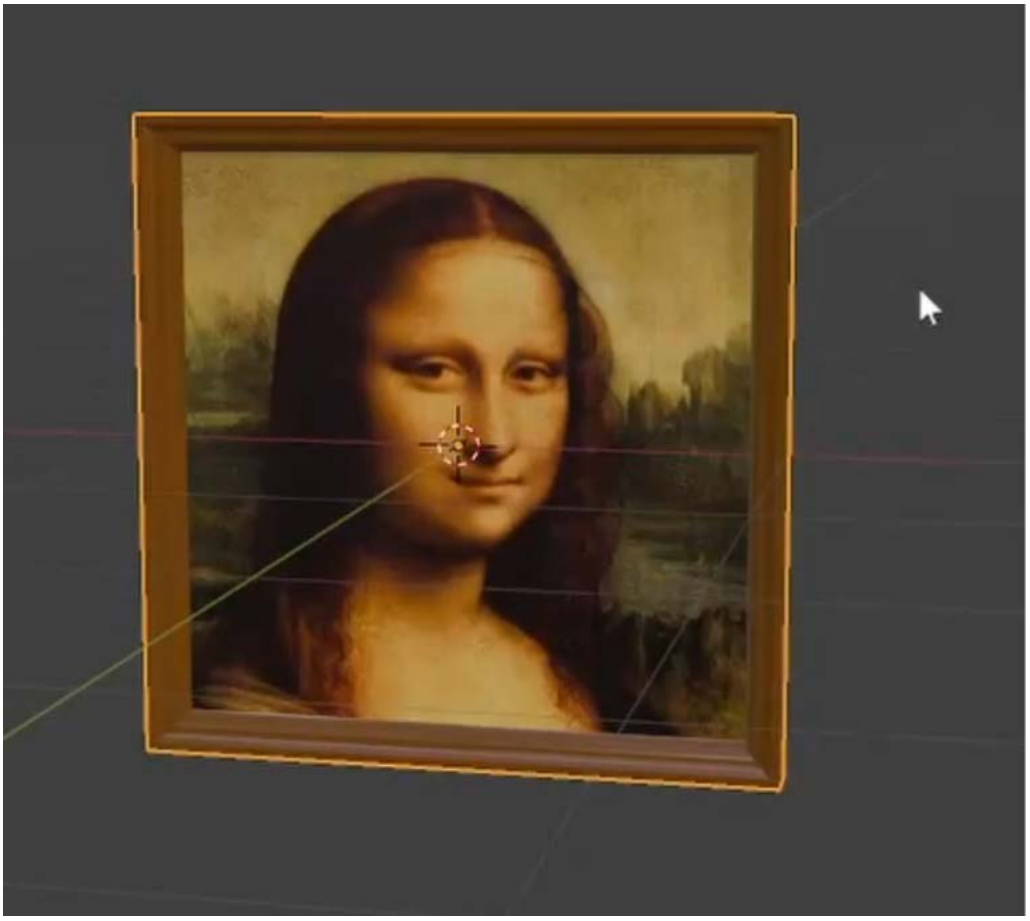
4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем новую сцену. Переносим в нее созданную ранее модель картины. Находим в интернете изображение которое хотели бы разместить в холсте картины. Переходим в редактор UV развертки и используя выбранные изображение размещаем его в виде текстуры на холсте картины. Настраиваем материал для рамы картины. Настраиваем свет и параметры рендера. После рендера размещаем фал в нужной папке.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.





Практическая работа № 9 Текстурирование деталей с помощью карты нормалей.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создание текстур с помощью карты нормалей в редакторе шейдеров.
Задачи: Создать материал и с помощью шейдера создать текстуру на основе каты высот.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

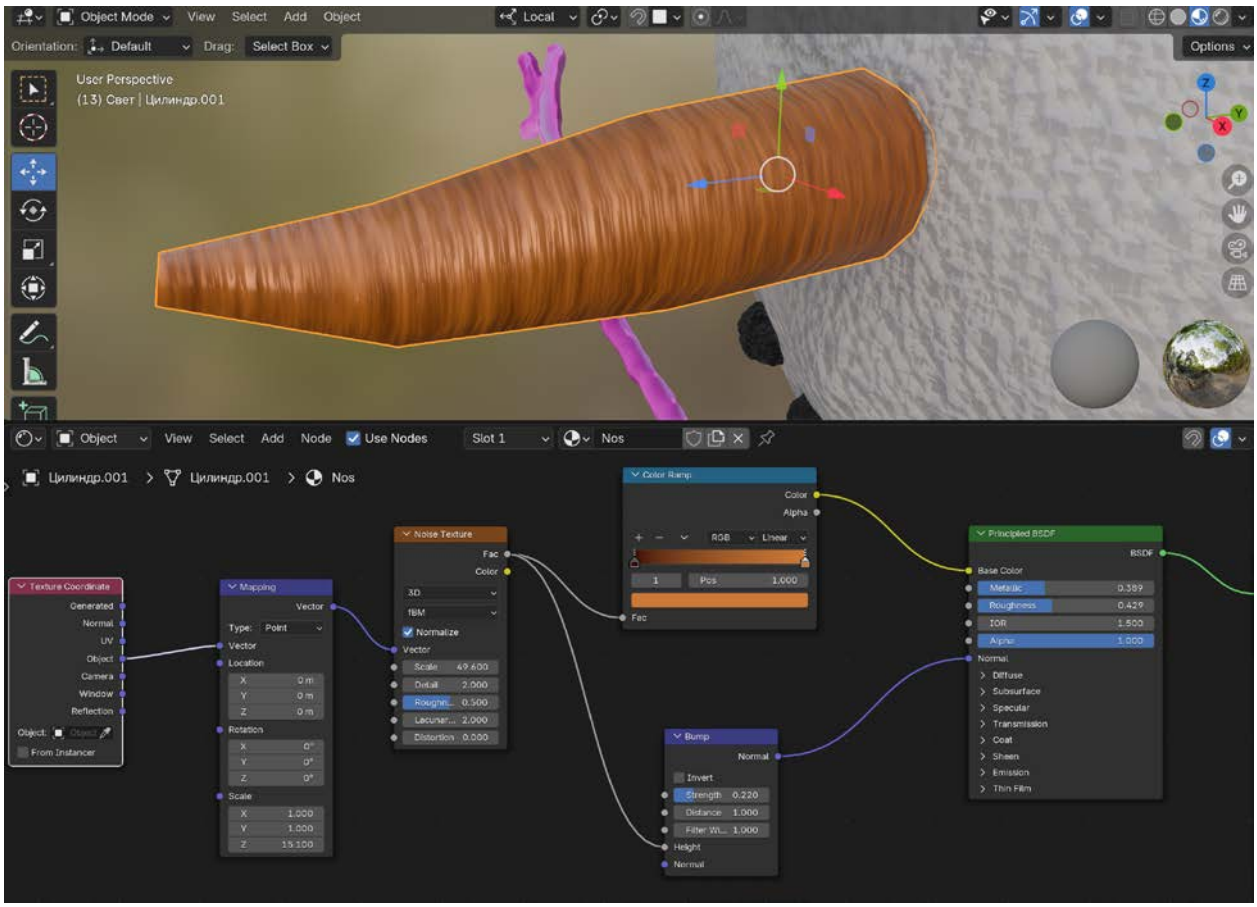
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью узлов в редакторе шейдеров создать процедурную текстуру для формирования соответствующего материала, использую процедурные текстуры и настройку материалов с помощью ноды колор рамп.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 10 Настройка света в сцене

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков настройки света в 3D сцене.
Задачи: Расположить и настроить разные источники освещения в сцене.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

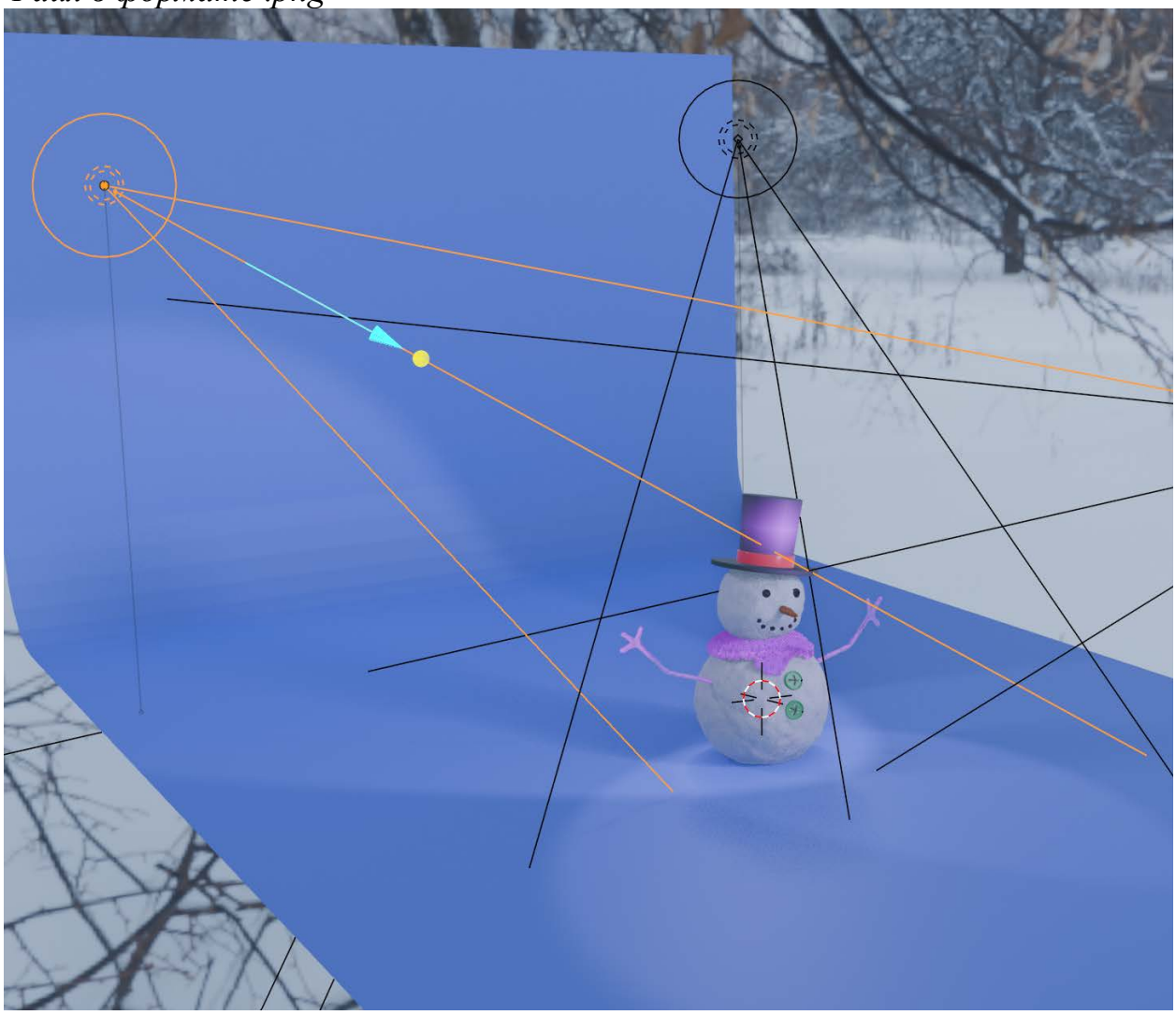
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В существующей сцене со снеговиком установить источники освещения настроить их параметры а так же установить HDRI карту для освещения с помощью окружения сцены.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 11 Настройка материала для снега.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания материалов с помощью таких текстур как Вороной и текстура шума.
Задачи: Создать процедурный материал который можн исползовать в сцене для основания сенговика.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

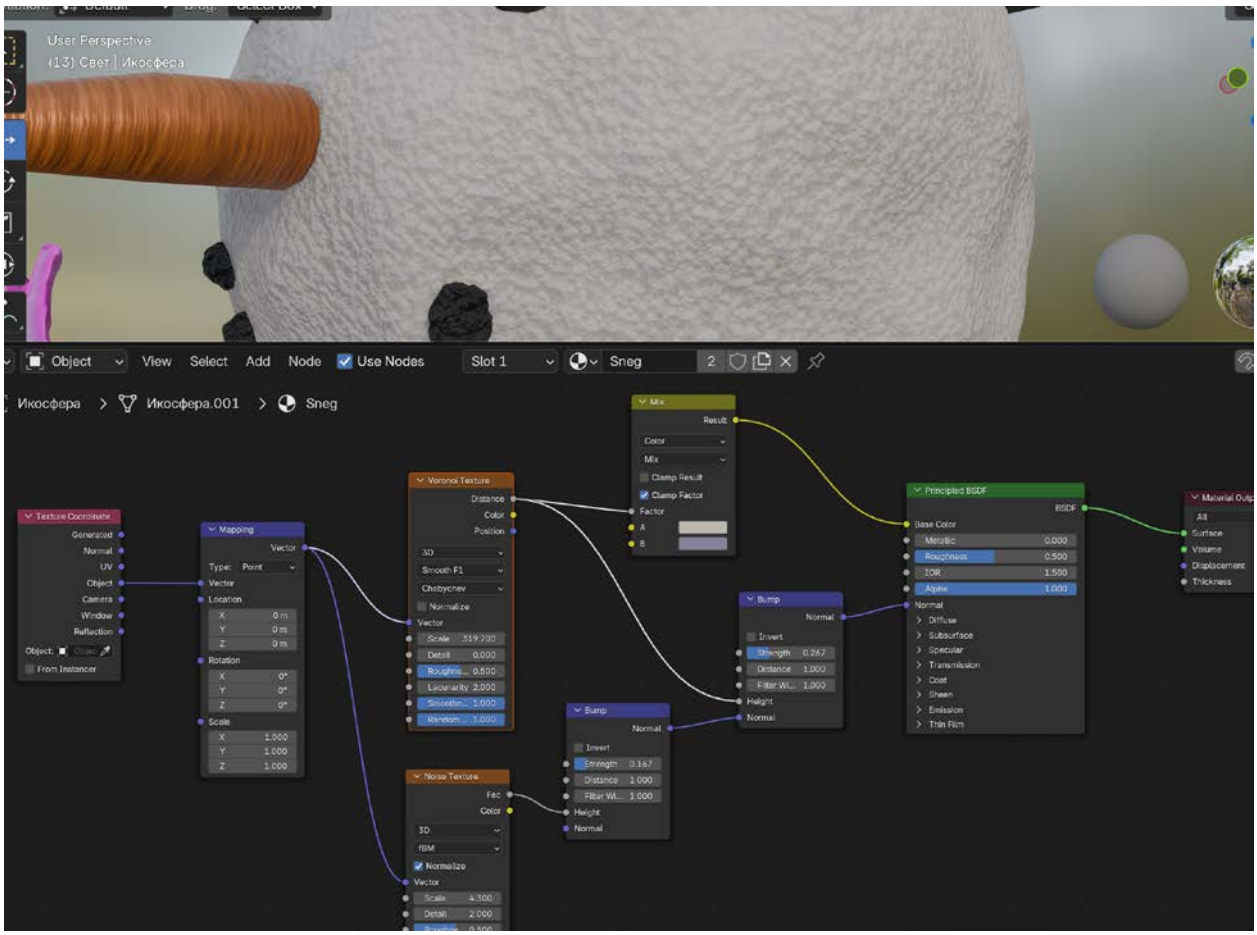
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В редакторе шейдеров создать материал но основе таких процедурных текстур как Вороной и Текстура шума смешивая их в определенном порядке для получения ожидаемого результата.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 12 Реализация системы частиц

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме реализации системы часитц с помощью нод геометрии

Задачи: Создать сцену с салютом с помощью геометрических нод и сделать композитинк сцены.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

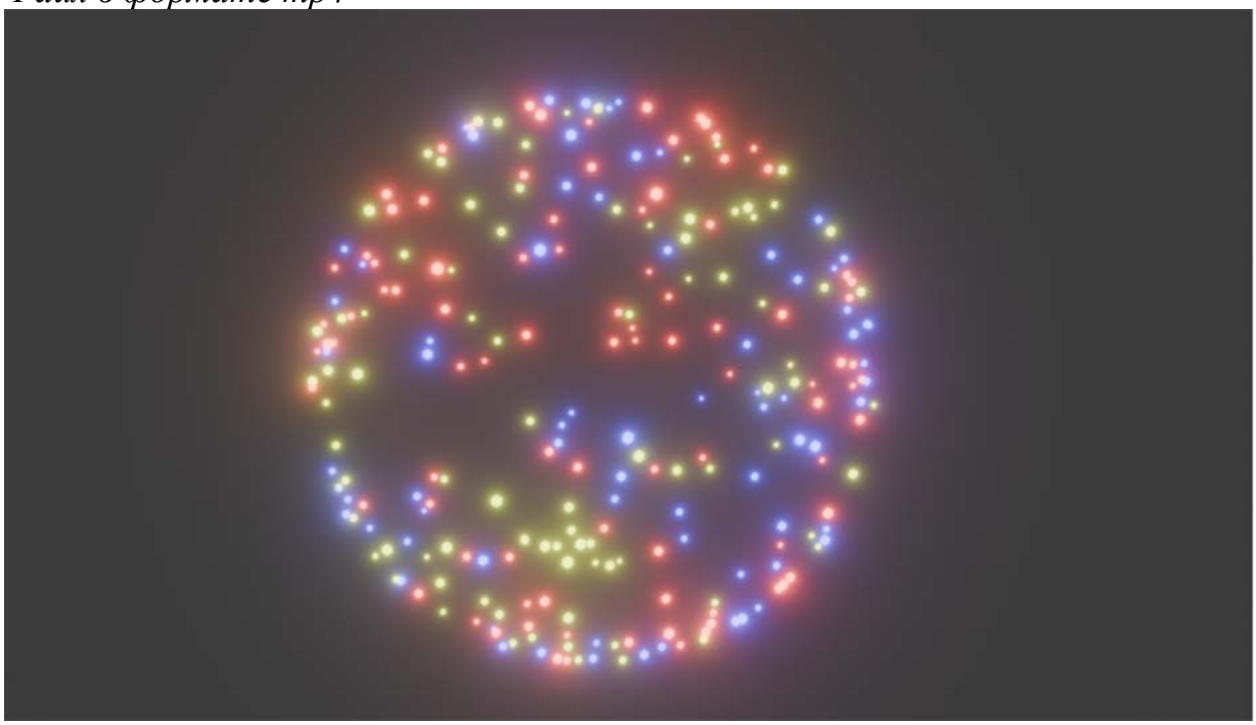
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создаем сцену и настраиваем систему частиц имитирующую взрыв праздничного салюта с использованием модификатора симуляции поведения частиц и назначаем соответствующие материалы с помощью соответствующих узлов в редакторе шейдеров. Настраиваем композитинг сцены что бы придать салюту характерное свечение. Настраиваем камеру, свет и параметры рендера. После просчета сцены размещаем файл в нужной папке.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 13 Настройка сцены

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков настройки осноных элементов сцен.
Задачи: Настроить в созданной сцене камеру и разместить детали окружения

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

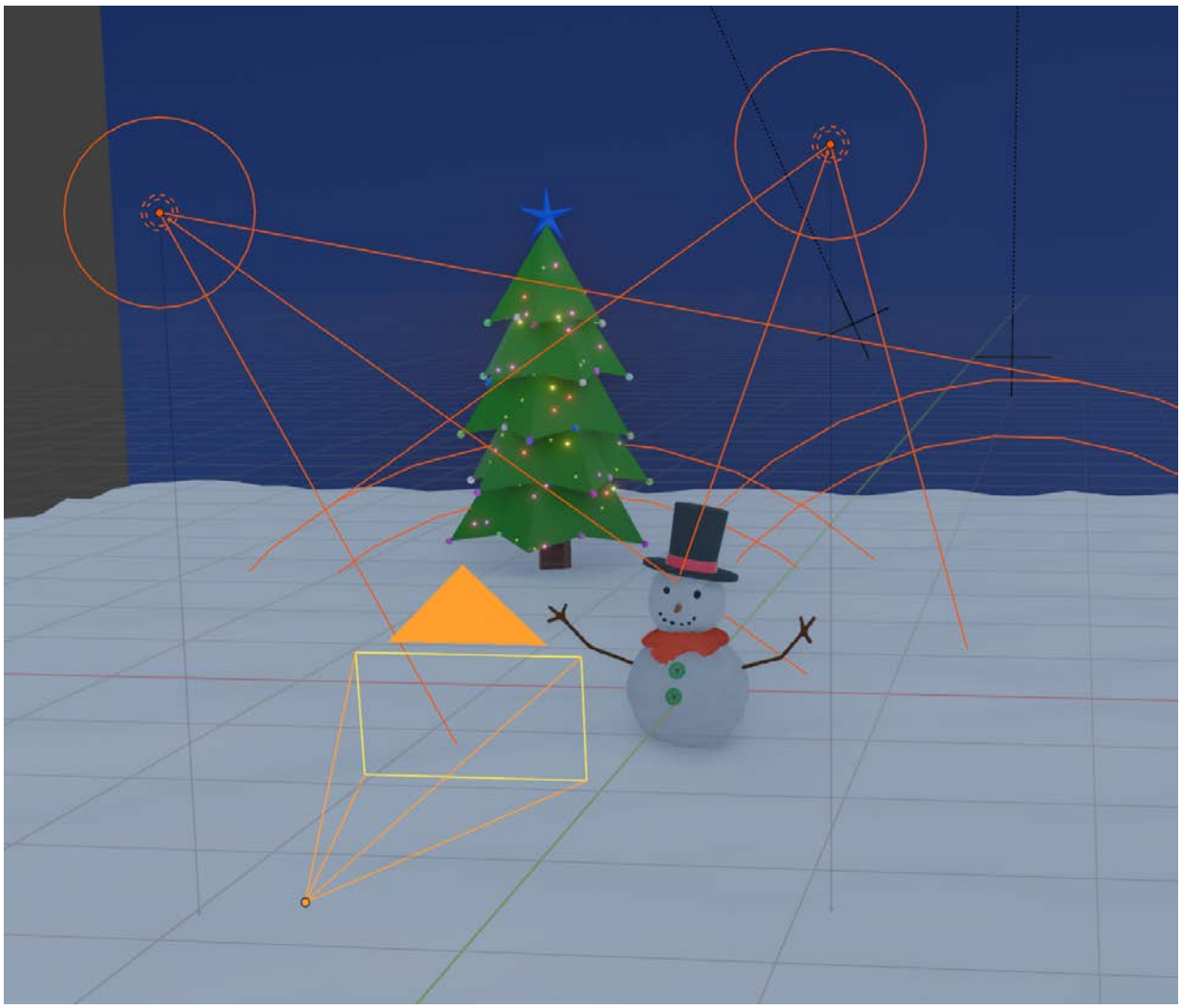
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Созданные предметы окружения разместить в сцене со снеовиком. Создать поверхность и задник. Нанначть на них соответствующие материалы проверить как работает глобально освещен на предварительном рендере. Выставить камеру и настроить в ней соответствующе параметры: фокусное расстояние , глубину резкозти , размер матрицы

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 14 Рендер подготовленной сцены

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков по настройке и реализации финального просчета сцены
Задачи: Настроить параметры рендера и создать медиа файл.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В соответствующих настройках выставляются нужны параметры для рендера сцены с учетом созданных материалов , освещения наличия физических симуляций и мощности используемого компьютера. Задается необходимый формат для конечного файла для его дальнейшего сохранения в соответствующую папку.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 15 Композитинг сцены

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний и практическое применение навыков работы в программе Блендер
Задачи: Композитинг сцены со снеговиком, собранной из изготовленных на протяжении предыдущих занятий частей

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Перемещаем во вновь созданную сцену ранее сделанные элементы для сцены со снеговиком. Это сам снегови, елка и салют. Добавляем бадающий снег. Настраиваем свет. С помощью ключей анимируем движения снеговика. Настраиваем параметры рендера. После просчета медиа файла выкладыаем его в нужную папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



3 курс 6 семестр

Практическая работа № 1 Практическое применение текстуры дерева на объекте

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме создание процедурных матриалов.
Задачи: Создать процедурный материал Дерево, используя ноды в редакторе шейдеров с созможностью последующего применения в прочих проектах.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор*

3. Учебная и специальная литература*:*

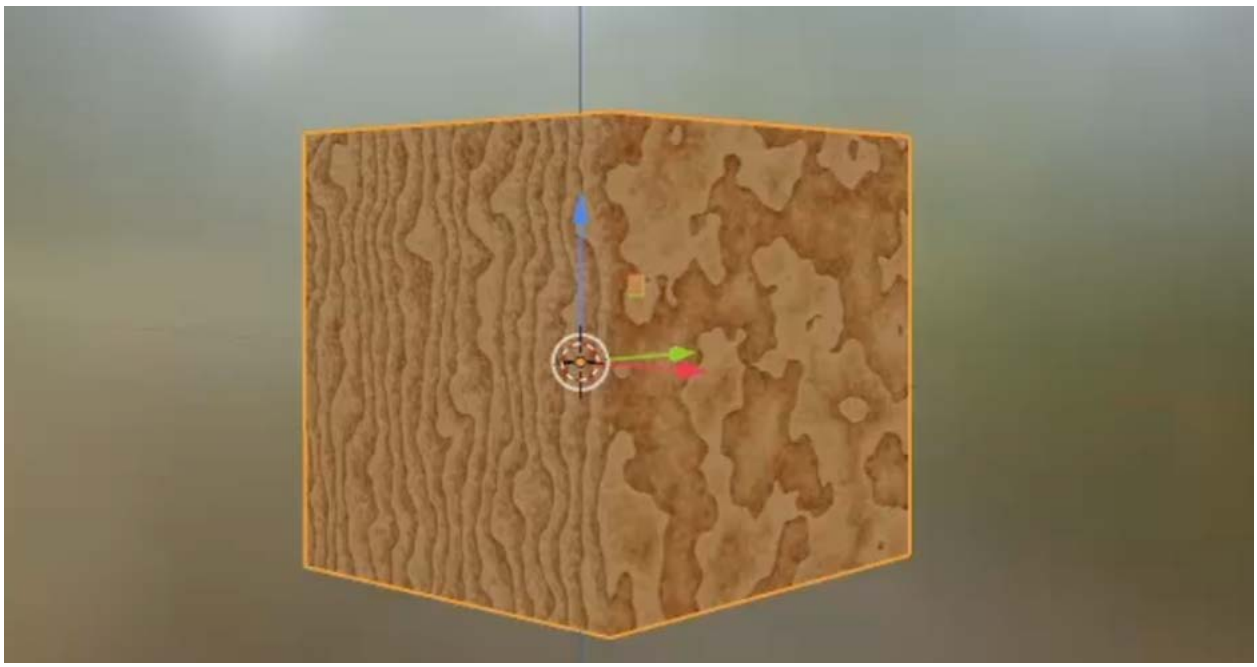
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Создается новая сцена ,в которой на стандартный куб назначается материал и в дальнейшем, в редакторе шейдеров с помощью процедурных текстур создается материал, который можно менять в соответствии с необходимыми задачами. В данном случае это материал дерева, который можно будет использовать в любом проекте, где это потребуется.

5. Форма отчета:

Файл в формате png.



Практическая работа № 2 Анимация пламени

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучение и закрепление на практике использования процедурных текстур и цифровых значений градиента для создания анимаций.
Задачи: Создать анимацию горящего пламени с помощью процедурных текстур в редакторе шейдеров

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

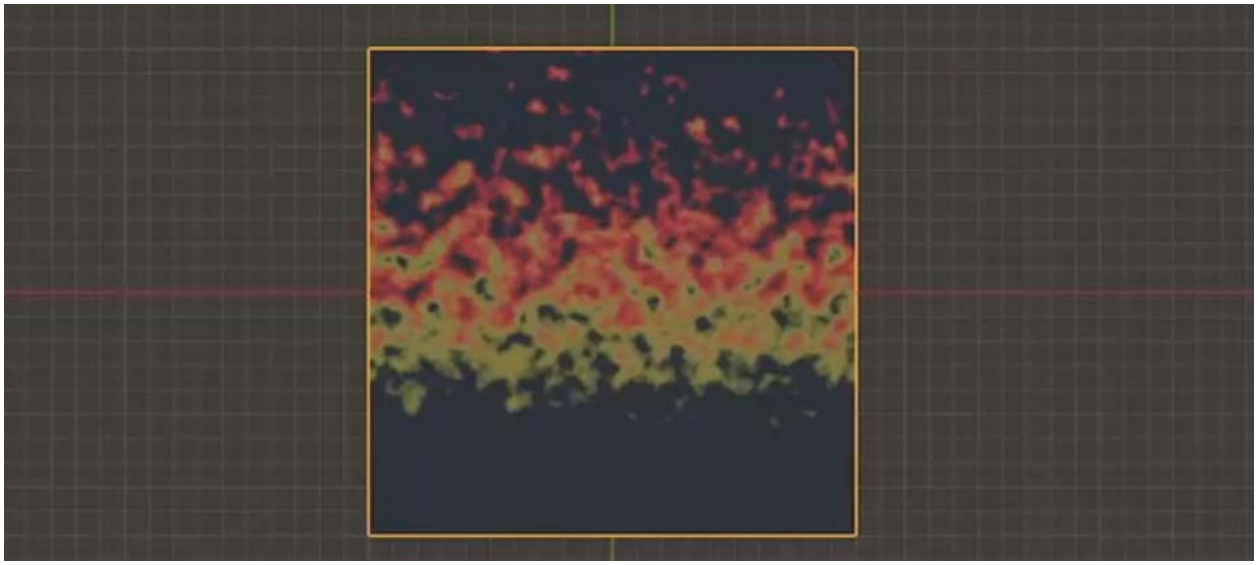
3. Учебная и специальная литература*:*
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Используются процедурные текстуры, с помощью которых в редакторе шейдеров создается анимация горящего пламени с использованием математических операций и манипуляци с текстурными координатами.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 3 Анимация органической структуры

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний работы с процедурной текстурой Вороной и возможности анимации ее параметров.

Задачи: Создать в редакторе шейдеров структуру схожую с клеточным строением живой материи и создать ее анимацию на основе узлов в редакторе шейдеров.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создается поверхность и в редакторе шейдров на нее назначается материал структура которого формируется с помощю процедурной текстуры Вороной. В результате настроек ее параметров создается цветная структура напоминающая схематическое строение живой ткани на клеточном уровне. Так же путем анимации внутренних параметров текстуры Вороной создается анимация движения этой структуры.

Настраиваются камера, параметры ренедера и освещение. После просчета медиа файла он сохраняется в нужную папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 4 Создание полупрозрачного мыльного пузыря

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Изучение процедурной текстуры Мэджик. Ее параметров настройки и режимов анимации.
Задачи: Создать прозрачный мыльный пцзырь с помощью процедурной текстуры Мэджик и заанимировать его движение в воздухе.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

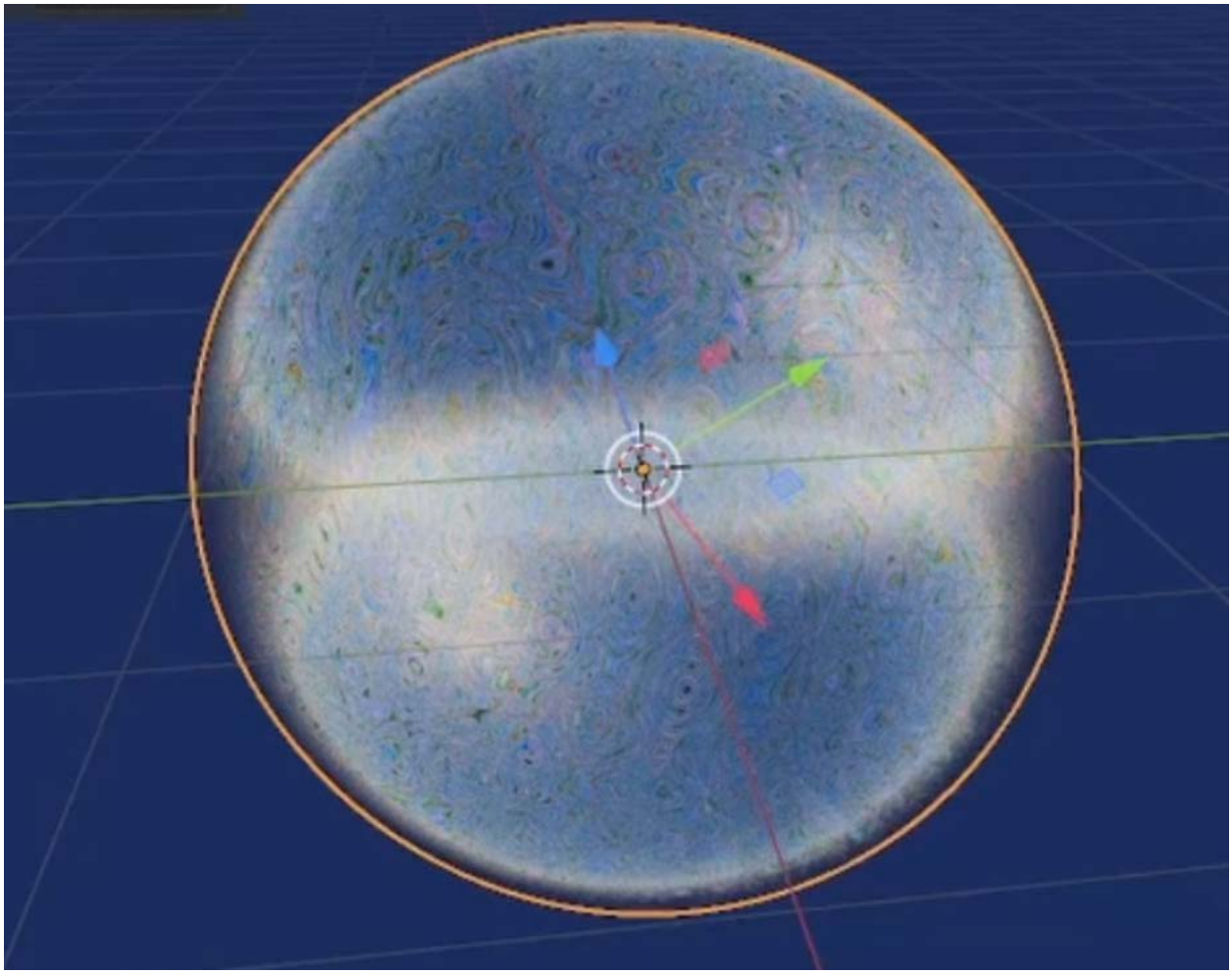
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Добавляем в объектном режиму в сцену Сферу. Назначаем в редакторе шейдеров на эту сферу матриал и формируем его с помощью процедурной текстуры Мэджик. Используя параметры настройки создаем радужные разводы на поверхности сферы и анимируем их движение. Выставляем свет и настройки рендера. После просчета файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4



Практическая работа № 5 Создание сцены с анимацией настольной лампы (РК)

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Показать уровень усвоения материала который был пройден с начала полугодия. Это формирование зависимости объектов для их последующей анимации. Настройка материалов. Работа с освещением. Анимация по ключевым кадрам.
Задачи: На основе уже созданной сцены по анимации лампы создать сцену в которой эта лампа будет взаимодействовать с другим предметом - мячом.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

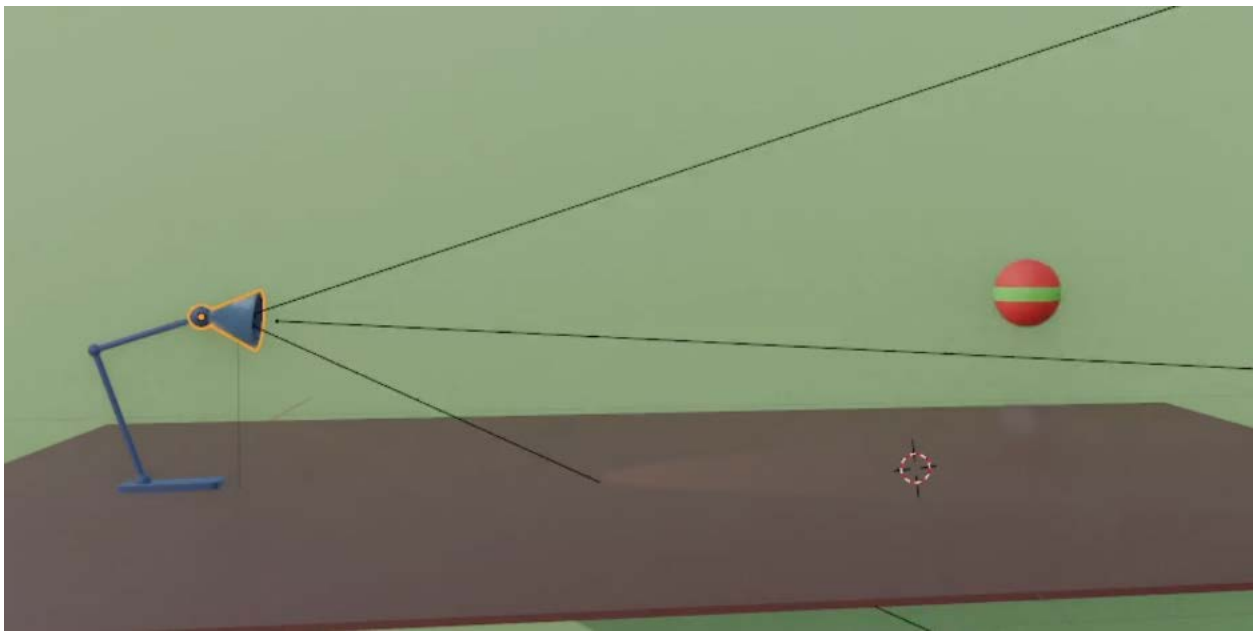
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

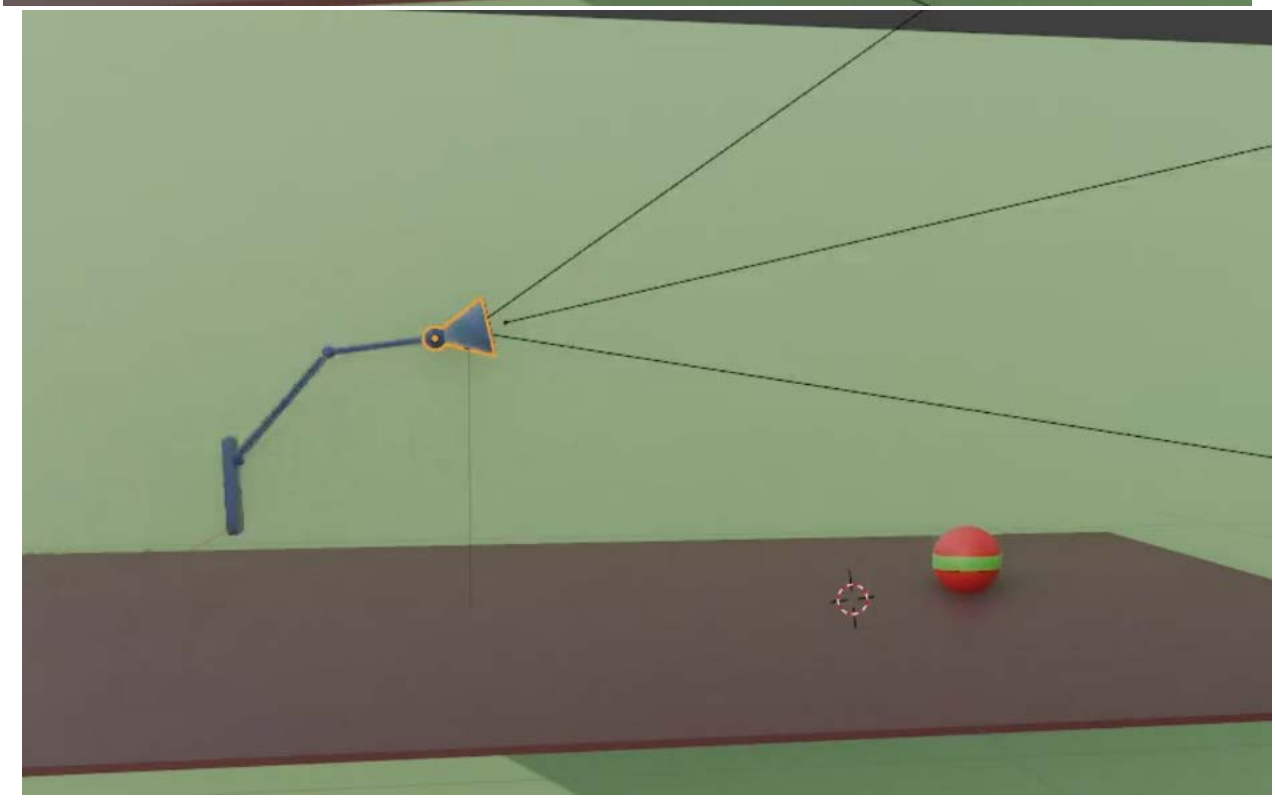
4. Порядок выполнения практической работы:

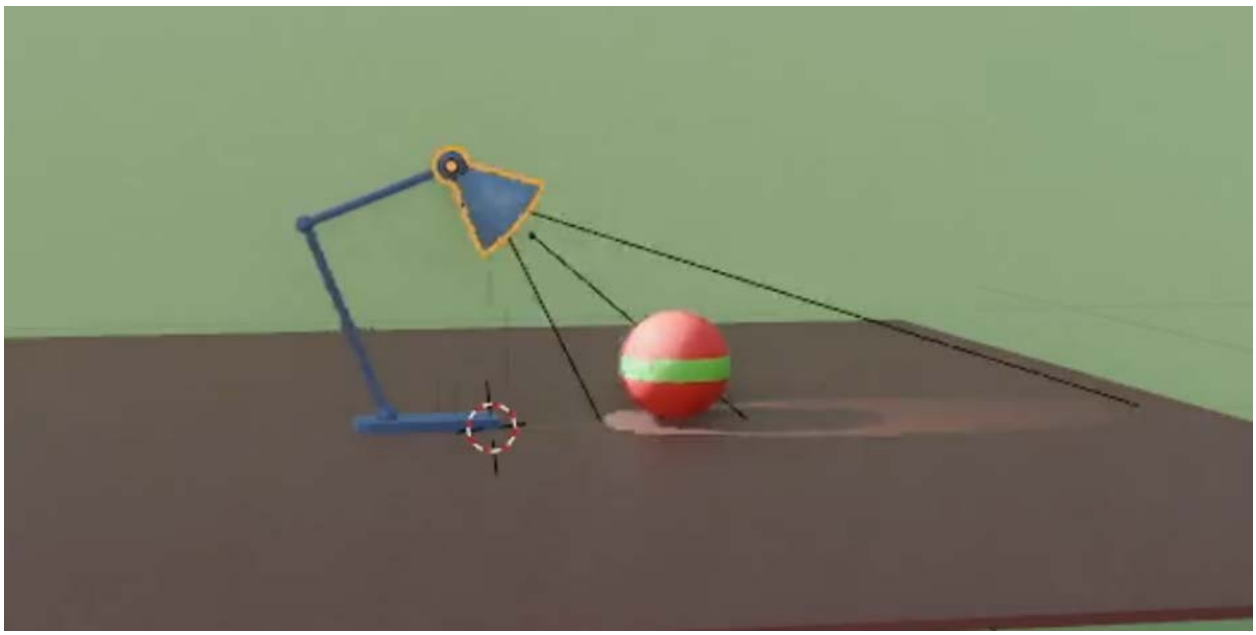
Создать сцену. Перенести в нее лампу из сцены, созданной ранее. На основе упражнений по анимации мяча создать мяч в этой сцене и создать анимацию взаимодействия двух предметов в сцене с помощью ключей анимации и редактора графиков. Настроить камеру, настроить освещение и параметры рендера. После просчета сцены разместить файл в нужной папке на компьютере.

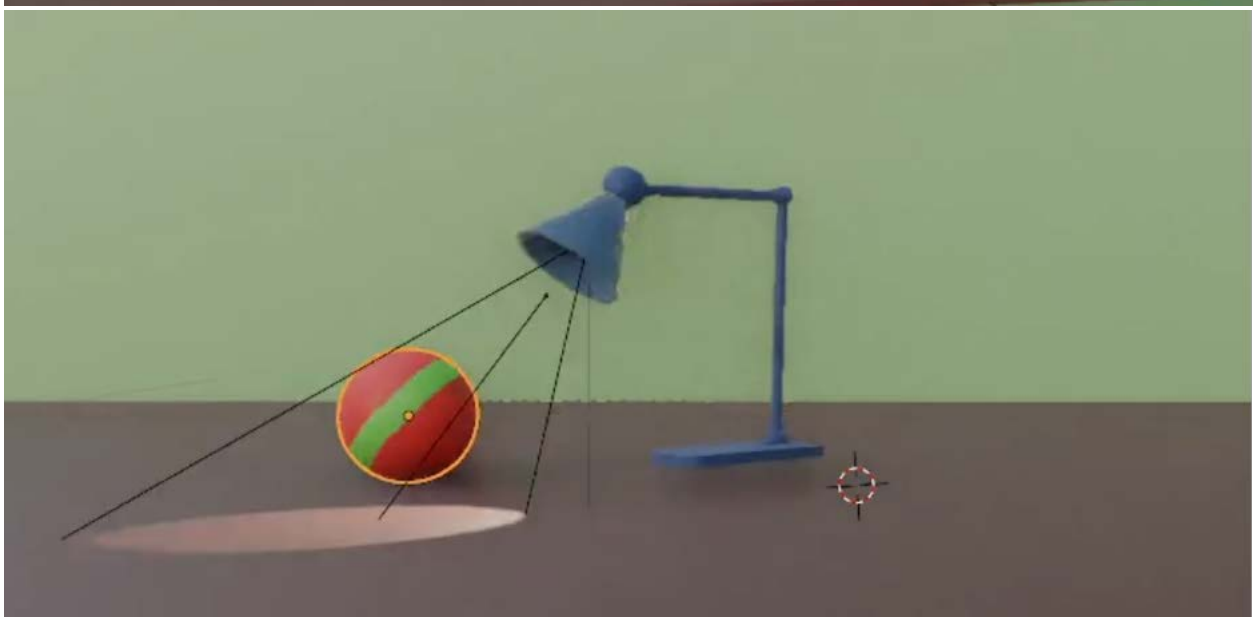
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.









Практическая работа № 6 Моделируем основу для робота

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования 3D объектов.
Задачи: Создать модель робота с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

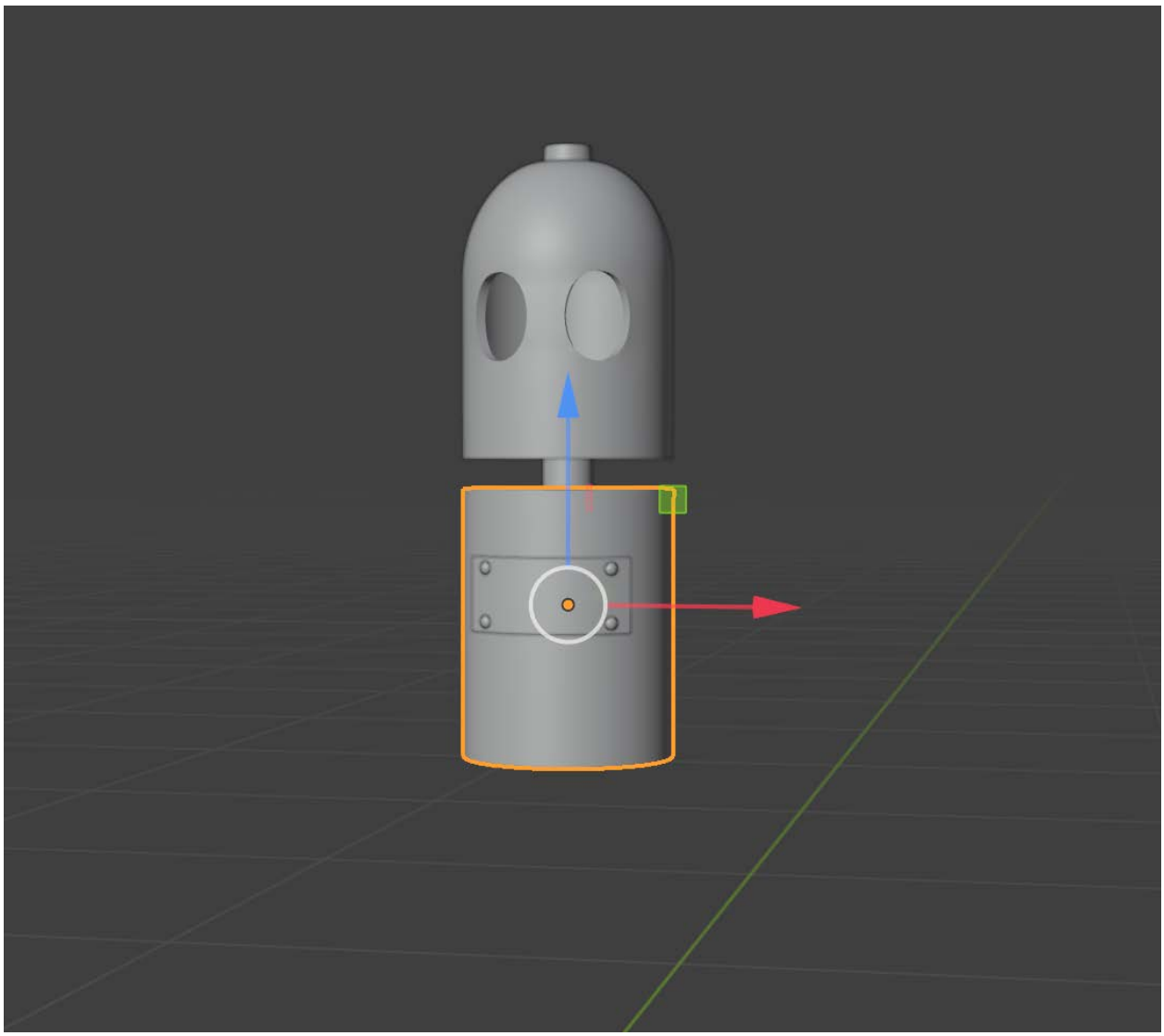
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью приемов моделирования создаем голову и тело робота, с помощью модификатора Бэвл создаем фаски и закругления на тех элементах где это требуется. С помощью модификатора Луп Эйдж создаем отверстия для глаз, с помощью модификатора Миррор создаем симметрично расположенные элементы

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 7 Придаем окончательную форму модели робота.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования сложных 3D объектов.
Задачи: Создать модель робота с помощью базовых инструментов программы 3D моделирования

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

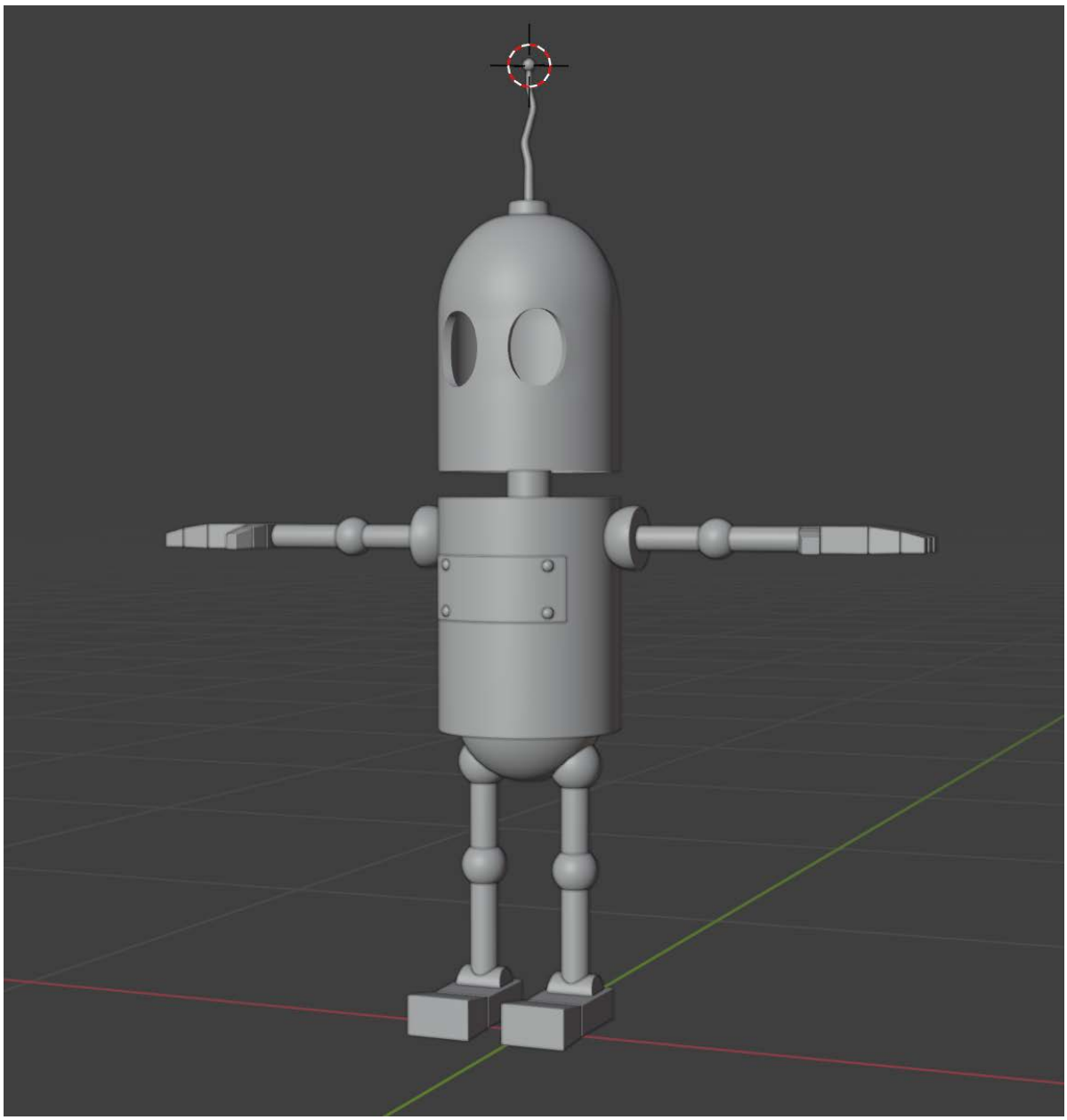
4. Порядок выполнения практической работы:

С попощью инструментов моделирования создаем рукуи и ноги для робота. Используем модификатор Миррор что бы создать симметрично отраженные элементы рук и ног. Используем модификатор Бэвл для скругления необходимых деталей. Создаем родительске связи межуд объектами которые должны функционировать как одно целое.

Использвем функцию Шэйд Смуз для сглаживания геометрии объектов.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 8 Настраиваем UV развертку.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания развертки для ненесения матералов на детали персонажа.
Задачи: Создать UV развертку для нанесения текстур на поверхность персонжа

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

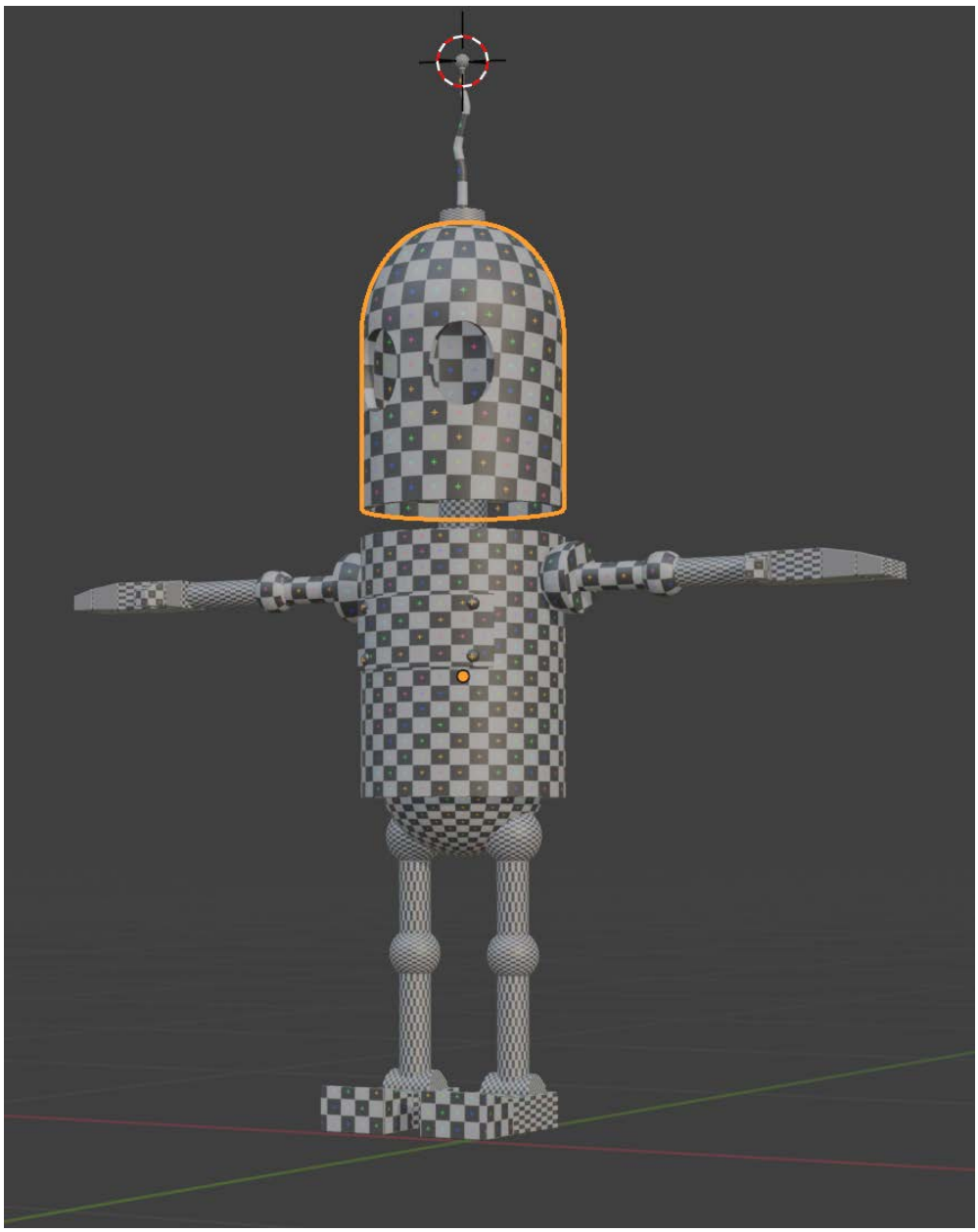
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В редакторе UV развертки нарезаем сетку нашего персонажа на необходимое количество островов. После этого с помощью автоматического способа настроек развертки создаем UV развертку и проверяем с помощью клетчатой текстуры как будет ложится текстура на поврхность нашего персонажа

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 9 Создаем материал.

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания процедурных материалов.
Задачи: Создать материал на основе процедурных текстур.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

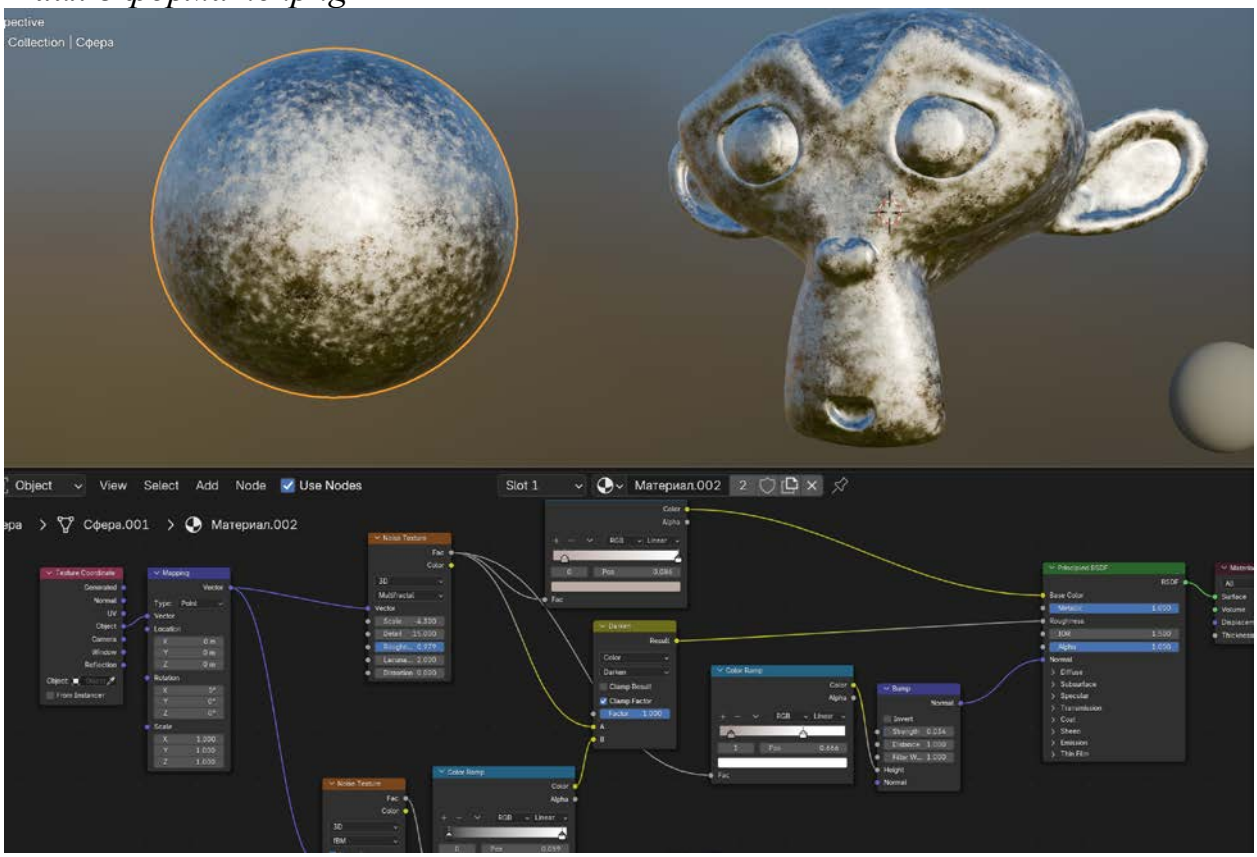
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В редакторе шейдеров создаем материал на основе основного универсального шейдера с помощью процедурной текстуры Нойз Тексчер узла Колор Рамп и прочих инструментов с помощью которых можем настроить необходимые качества заданного материала. В данном случае металла. Создаем возможность регулировать основные его характеристики во внешнем оформлении созданного шейдера.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 10 Арматура и ее цветовая привязка

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания арматуры и ее привязки с помощью цветовой раскраски сетки
Задачи: Создать арматуру для персонажа и привязать ее к соответствующим деталям персонажа.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

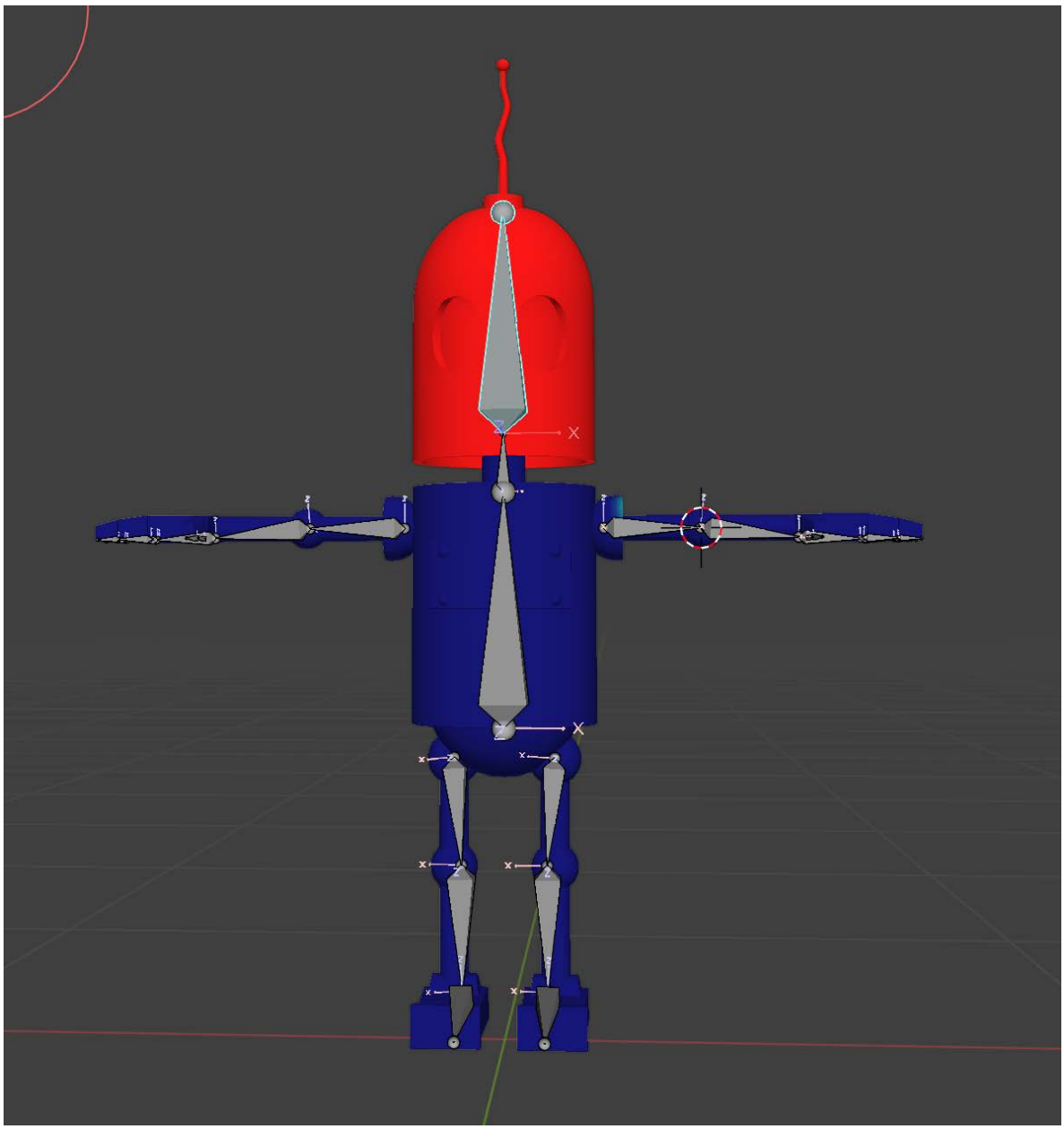
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Создается арматура в редакторе редактирования после чего каждую кость последовательно привязываем к соответствующей детали персонажа с помощью цветовой раскраски сетки

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 11 Инверсная кинематика

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков настройки арматуры персонажа.
Задачи: Настроить кости персонажа с инверсной кинематикой

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

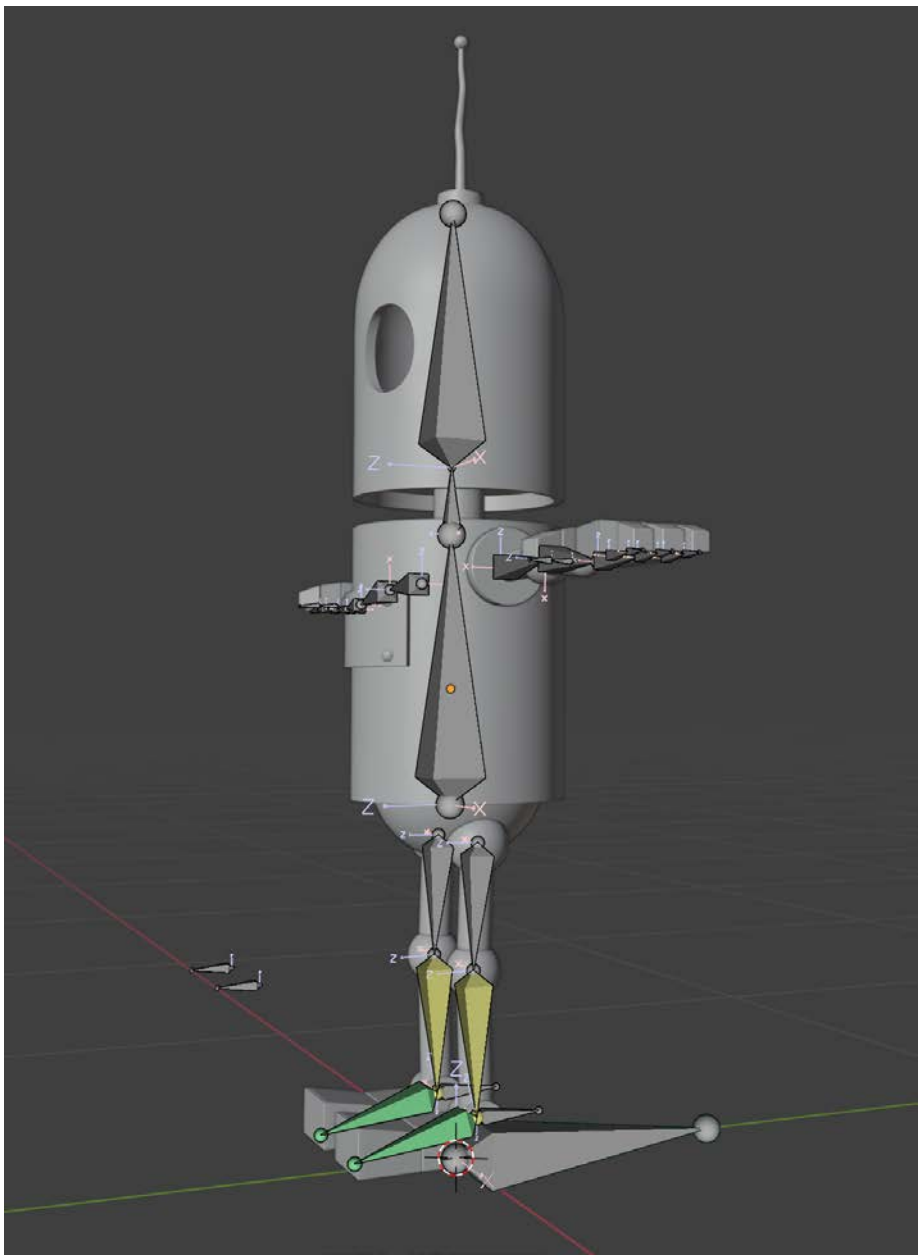
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Уже созданный заранее скелет настраиваем таким образом что бы ноги песонраж управлялись способом инвресной кинематики для чего используем соответствующие ограничители костей в редакторе Позирования.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 12 Текстура коры березы

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков формирования процедурных текстур.
Задачи: Создаем текстуру коры березы в редакторе шейдеров.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

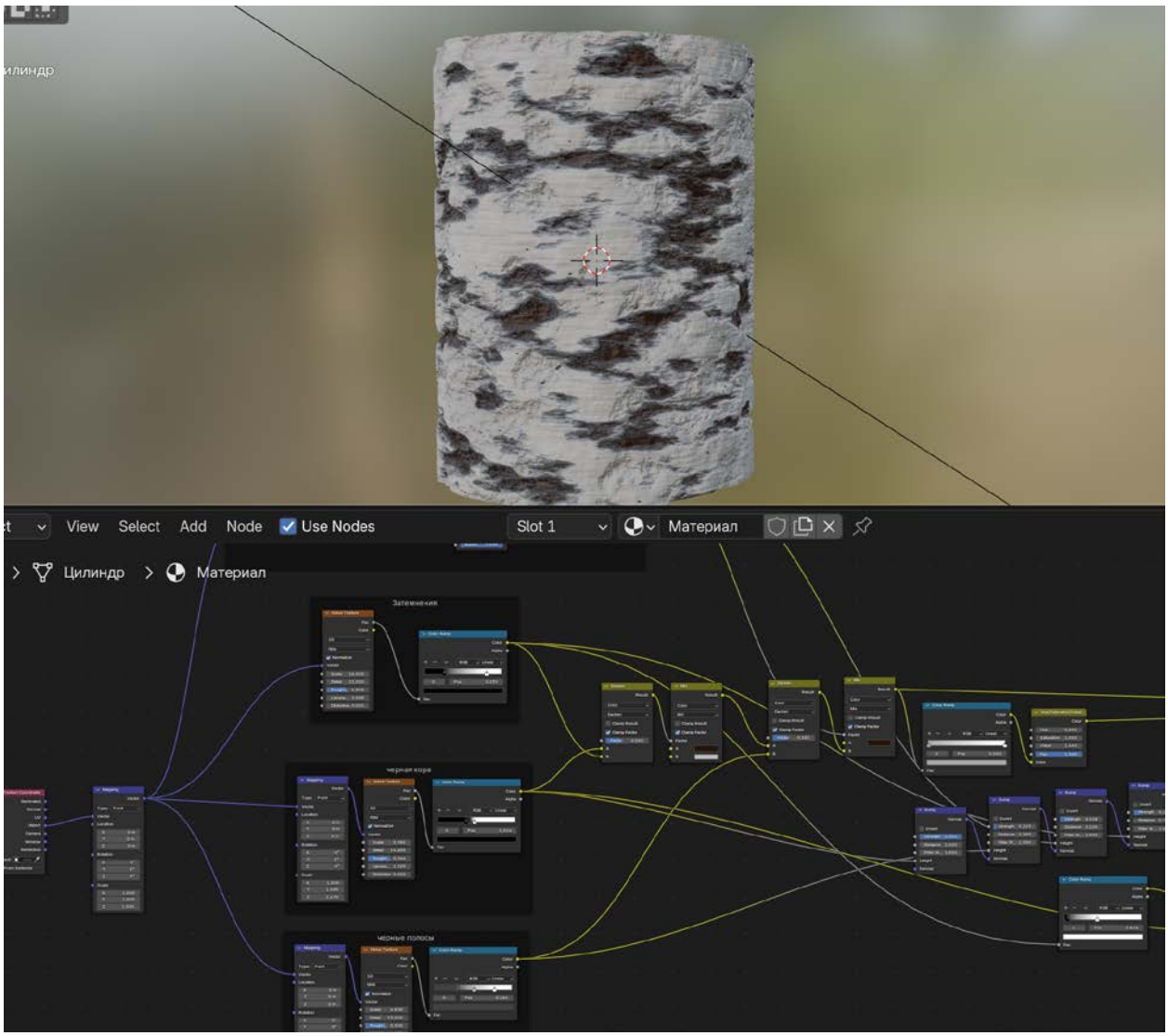
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

С помощью редактора шейдеров создаем материал на основе процедурных текстур таким образом что бы он повторял рисунок коры березы с соответствующими особенностями ее структуры. Выводим регулировки ее параметров таким образом что бы можно было оперативно менять рисунок и другие свойства текстуры

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



Практическая работа № 13 Планета в космосе

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по работе с картами окружения.

Задачи : создать сцену в котрой настроить HDRI карту. А так же использовать соответствующий узел в редакторе шейдеров для настрйки текстуры для сферы.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.

«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун

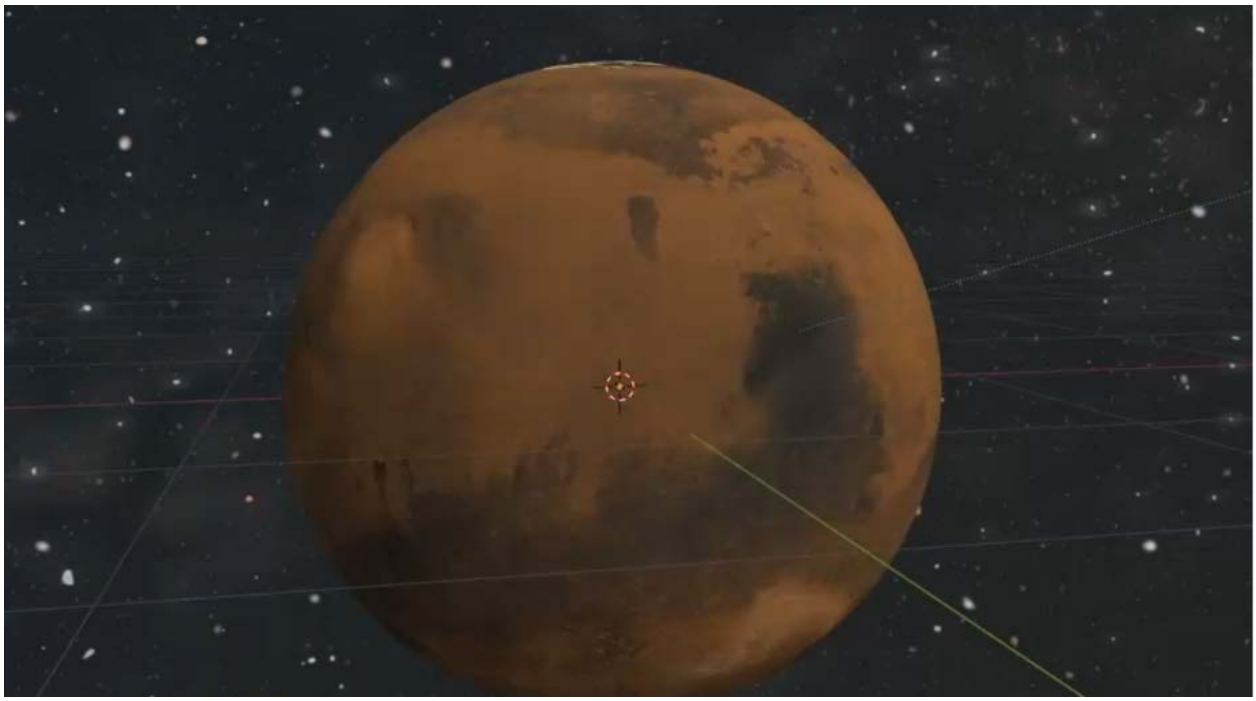
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

4. Порядок выполнения практической работы:

Создать сферу в объектом режме. В редакторе шейдеров перейти в закладку настройки карты окружения и настроить HDRI карту с помощью соответствующего узла. Далее закладке настройки объектов в редакторе шейдеров использовать ту же ноду для настройки текстуры сферы, используя развертку поверхность планеты солнечной системы. Настроить анимацию вращения сферы. Настроить камеру и свет. Настроить параметры рендера и после просчета медиа файла сохранитьего в нужной папке на компьютере.

5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.



Практическая работа № 14 Создание стилизованной графики

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме работы с материалами с помощью узлов в редакторе шейдеров. В данном случае работа с нодой Шейдер ту RGB

Задачи: Создать сцену с посудой, материал которой будет стилизован с помощью градиента и ноды Шейдер ту RGB.

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор*

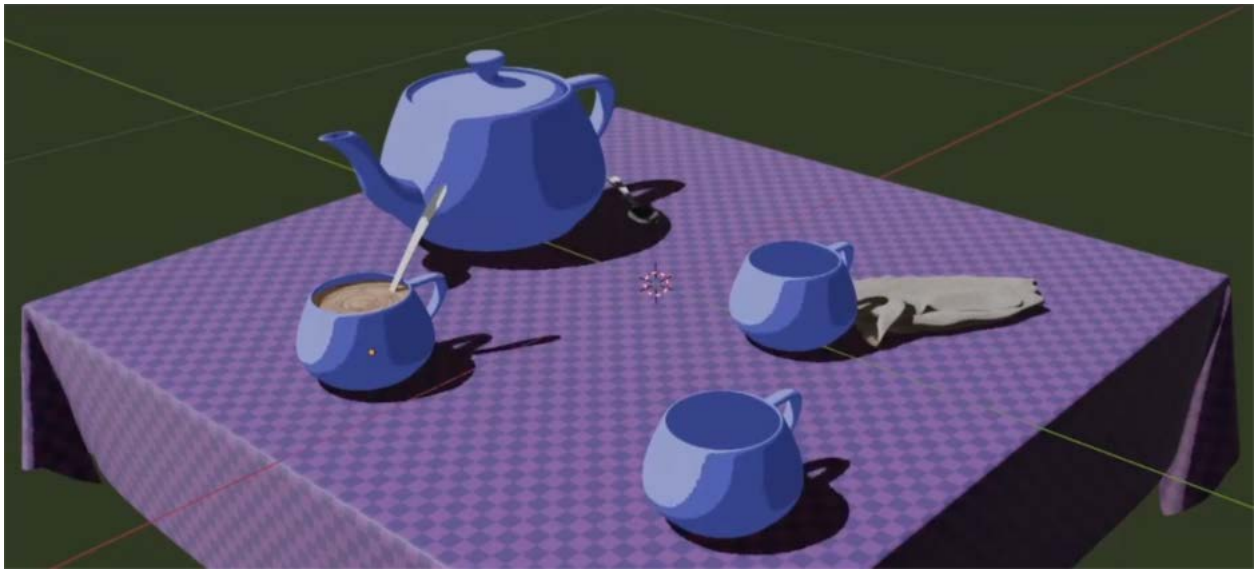
3. Учебная и специальная литература*:*

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Из набора предлагаемых программой объектов выбираем Чайник. В режиме редактирования создаем из этого чайника чашки. В редакторе шейдеров с помощью ноды Шейдер ту RGB и ноды Колор Рамп создаем стилизованный материал. Выставляем камеру, настраиваем свет и параметры рендера и после просчета медиа файла сохраняем его в соответствующую папку на компьютере.

5. Форма отчета:
Файл в формате mp4



Практическая работа № 15 Дерево на ветру

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков моделирования процедурных объектов.
Задачи: Создать модель дерева с падающими листьями

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:

«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

В редакторе Геометрических нод создаем процдурное дерево котрое может менять количество ветвей и лсистьев. Так же с помощью системы частиц делаем анимацию падающих листьев и имитацию ветра с помощью подключения модификатора физических свойств.

5. Форма отчета:

Файл в формате .mp4



Практическая работа № 16 Робот в лесу

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и обретение практических навыков создания сцен с двигающимся персонажем в окружении
Задачи: Создать сцену с двигающимся роботом в лесу

2. Материальное оснащение:

- *компьютер, монитор.*

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия, презентация лекционного материала

электронные книги:
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«Все о Blender», Николай Путько.

4. Порядок выполнения практической работы:

Используя уже созданные элементы окружения, такие как трава и деревья создаем сцену с роботом в лесу. Используя навыки анимации движения по кривой и анимации походки создаем движение робота во этому лесу. Выставляем камеру и так же анимируем ее движение с помощью првязки камеры к роботу. Делаем рендер этой сцены и накладываем на нее музыку. Полученный результат сохраняем в соответствующую папку.

5. Форма отчета:

Файл в формате .png



4 курс 7 семестр

Практическая работа № 1 "Описание поиска идеи для анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: сформировать идею для анимационного фильма, уметь обосновать ее выбор.

Задачи: Краткое описание (не более половины страницы) идеи с объяснением, почему именно эта идея выбрана для создания анимационного фильма и какими источниками поиска воспользовались, какие эмоции в своей работе хочет передать студент.

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература:

Презентация
Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

3. Порядок выполнения практической работы:

Необходимо проанализировать личные интересы и наблюдения, обратиться к художественной литературе и живописи, социальным и культурным темам, научным открытиям и экспериментам с формой и техникой. Затем выделить для себя тему, которая вызывает эмоциональный отклик и ясно изложить её идею. Описать основные эмоций или сообщения, которые должна передавать работа и обосновать их просмотренным материалом во время поиска темы.

5. Форма отчета:

Письменное обоснование выбора идеи для анимационного фильма. Можно вставлять референсы и упоминать имена/названия работ произведений, которые вдохновили на выбор идеи.

Практическая работа № 2 "Создание режиссёрской раскадровки анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Научиться структурировать режиссёрский сценарий, применять основы драматургии в создании раскадровки, давать технические режиссёрские рекомендации

Задачи: Создать режиссёрский сценарий своего анимационного фильма на выбранную тему

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4

Компьютер с программой Microsoft Word

Образец таблицы для создания режиссёрской раскадровки

Художественные материалы, которыми будут нарисованы кадры (бумага, ручка, карандаш и т.д....цифровой планшет)

3. Учебная и специальная литература*:*

Презентация

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

Необходимо написать режиссёрский сценарий в таблице - образце с разделением на сцены,кадры, тайминг, комментарии и комментарии по звуку. Сначала необходимо нарисовать ключевые сцены/кадры в виде набросков или схем с использованием традиционных/цифровых материалов. Далее можно указать приблизительный тайминг(по желанию) и в графе с пояснениями к кадрам указать действия, эмоции и диалогии (при наличии) персонажей, описать мизансцену. Если есть идея по драматургическому участию звука в фильме (шумы, музыка) - прописать в соответствующей графе. При описании теоретических заметок использовать принципы драматургии: конфликт, развитие, кульминация. Включить описание настроений персонажей/окружающей среды и кадровых решений.

5. Форма отчета:

Сдать таблицу с режиссерским сценарием в бумажном либо электронном виде.

Практическая работа № 3 "Создание логлайна и синопсиса анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить навыки написания логлайна и синопсиса анимационного фильма

Задачи: Составить логлайн, отражающий основную идею фильма; написать синопсис, раскрывающий сюжет, персонажей и основные конфликтные линии;освоить приемы краткого, яркого описания и структурирования информации.

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература*:*

Презентация
Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»
Роберт Макки «История на миллион долларов»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать идею будущего фильма. Выделить ключевые элементы сюжета. Создать логлайн — краткую аннотацию к фильму (не более 25 слов), передающую суть истории, основной драматический поворот. Попробовать передать внешний и внутренний конфликт без мелких деталей и сохранить интригу. Далее написать синопсис (пол страницы А4) — краткое линейное изложение концепции сценария фильма, его содержания, сути драматического конфликта в увлекательной форме. Необходимо писать синопсис в настоящем времени, и описывать не только основной сюжет, но и мотивы/поступки героев. Можно указать средства, с помощью которых планируете раскрыть свою задумку.

5. Форма отчета:

Описание на бумаге/в цифровом виде логлайна и синопсиса будущего анимационного фильма.

Практическая работа № 4 "Написание художественного сценария анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить навыки написания художественного сценария анимационного фильма. Приобрести навыки структурирования сценария, научиться логически и эмоционально развивать сюжет.

Задачи: Разработать художественный сценарий в соответствии с выбранной концепцией, описать ключевые сцены, персонажей и диалоги, соблюдая сценарные каноны и стилистические особенности.

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература:

Презентация
Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»
Роберт Макки «История на миллион долларов»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать идею будущего фильма. Выделить ключевые элементы сюжета. Затем создать художественный сценарий фильма (для короткого формата - не более 2 страниц) с соблюдением драматургических канонов: экспозиции, развития, кульминации, развязки. А также описать мизансцену, персонажей, их действия и диалоги(если требуется). Проверить сценарий на логическую последовательность, эмоциональную выразительность и соответствие стилю идеи.

5. Форма отчета:

В отчёте приводится полный сценарий фильма, его структура, описание ключевых сцен и персонажей.

Практическая работа № 5 "Описание поиска изобразительного решения для анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепление теоретических знаний о роли визуальных образов персонажей, окружения и цвета. Приобретение практических навыков в описании процесса разработки изобразительного решения для анимационного фильма.

Задачи: Провести анализ концепции фильма, создать описание поиска визуальной формы анимационного фильма. Можно использовать зарисовки и эскизы, изучить различные графические техники и материалы, а также указать референсы. Обосновать выбор художественных средств для реализации идеи, систематизировать и разработать визуальные концепцию.

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература*:*

Презентация
Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»
Hans Bacher «Dream Worlds Production Design for Animation»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать идею и сценарий будущего фильма для выявления художественных ориентиров. Затем можно приступить к созданию зарисовок и эскизов основных сцен, персонажей, атмосферы, цветовых решений, либо указать референсы(иллюстрации, кадры из фильмов), на которые планируете опираться при проектировании визуального оформления фильма. Далее необходимо письменно обосновать выбор стилистики для анимационного фильма. Проанализировать и систематизировать изображения/референсы, которые помогут зафиксировать желаемое настроение, эмоциональный тон и атмосферу анимационного фильма. Обязательно вставить изображения/референсы в конце письменного описания.

5. Форма отчета:

Описывается процесс поиска и обоснование выбранных визуальных решений, приводятся примеры эскизов/референсов и их описание. После письменной работы обязательно вставить финальные эталоны визуального стиля..

Практическая работа № 6 "Описание поиска звукового оформления анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепление теоретических знаний о роли звукового оформления в создании эмоциональной атмосферы анимационного фильма. Приобретение

практических навыков при исследовании и обосновании звуковых решений, подборе и комбинировании звуковых элементов для фильма.

Задачи: Провести анализ концепции и сценария будущего фильма, описать идеи звукового дизайна и шумового оформления. Подбор звуковых примеров (референсов/ будущего звука фильма). Объяснить выбор звуковых элементов и музыкальных произведений, в соответствии с идеей и настроением анимационного фильма

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература:

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать идею, сценарий и визуальное решение фильма для выявления ключевых эмоциональных и атмосферных моментов, требующих звукового оформления. Далее перечислить особенности перечня звуковых эффектов, фоновых шумов и музыкальных фрагментов, соответствующих выбранной стилистике. Описать почему именно эти произведения задают настроение, ритм, усиливают драматизм, либо характеризуют персонажей, эпоху или место действия. Назвать примеры произведений/референсов/ музыкальные жанры, на которые планирует опираться студент при создании фильма.

5. Форма отчета:

В письменном бумажном/цифровом отчёте подробно описывается процесс поиска и обоснование выбранных звуковых решений, приводятся примеры созданных или подобранных звуковых образцов. Могут быть приведены ссылки или файлы с финальными эталонами звукового оформления, которые отображают выбранную концепцию и настроение.

Практическая работа № 7 "Описание производства анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Ознакомление с технологическими аспектами процесса производства анимационного фильма, а также обоснование выбора методов

и техник анимации и съемки, описание возможных трудностей на разных этапах реализации проекта.

Задачи: Проанализировать выбранную технику создания фильма, описать процесс анимации, поиск техники, а также обозначить возможные трудности и способы их преодоления. В процессе — сформулировать обоснованный подход к производству, описать технологию.

2. Материальное оснащение:

Бумага размер А4
Компьютер с программой Microsoft Word

3. Учебная и специальная литература*:*

Презентация
Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»
Don Bluth «The art of storyboarding»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать идею, сценарий, раскадровку/аниматик и художественные концепты будущего анимационного фильма. Далее описать процесс производства и реализации идеи: определиться какая техника(например, классическая 2D-анимация, компьютерная 3D-анимация, стоп-кадр или комбинированные методы) наиболее полно раскроет замысел будущей кинокартины, описать какие пробы в выбранной технике были сделаны, какой стиль анимации выбрали/ собираетесь применять. Указать используемые материалы, инструменты и технические средства. Выявить возможные трудности на каждом этапе производства (например, сложности с созданием определённых эффектов, технологические ограничения, временные затраты) и методы их решения. Обосновать выбранные подходы.

5. Форма отчета:

Сдать в письменном бумажном/цифровом виде отчёт, где подробно описывается технологический процесс производства, приводятся примеры снимков, эскизов, черновых кадров и финальных кадров при необходимости. Также раскрываются трудности, возникшие в ходе работы, и способы их преодоления. Приведены комментарии по выбранным техникам и средствам.

Практическая работа № 8 "Создание аниматика анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоение и закрепление знаний о процессе создания аниматика как этапа предварительной визуализации анимационного фильма, а также приобретение практических навыков в его разработке и анализе.

Задачи: Проанализировать идею, сценарий и раскадровку фильма, создать аниматик — облегчённую монтажную версию анимационного фильма, используя черновые наброски/раскадровку/разработанные эскизы, а также примитивные звуковые эффекты и музыку. Обосновать выбор монтажных решений, темпов и ритма, а также проработать структурные особенности будущего проекта.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с видеоредактором или программами для монтажа (например, Adobe Premiere Pro, After Effects, Storyboard Pro или другие);

Бумага, карандаши, маркеры (для предварительных зарисовок и дополнительных раскадровки);

Оборудование для съемки (если есть вручную выполненные кадры), камера или смартфон, штатив;

3. Учебная и специальная литература*:*

А. Г. Соколов «Монтаж»

Bluth «The art of storyboarding»

4. Порядок выполнения практической работы:

Провести анализ идеи, режиссёрского сценария и художественных эскизов к фильму, выделить ключевые сцены и моменты, требующие дополнительной визуализации или усиление акцентов. Собрать элементы из кадров, зарисовок, коротких видеосюжетов или фотографий в программу для монтажа для объединения в аниматик. Расположить черновые наброски/кадры анимационного фильма во временной последовательности на таймлайне программы для монтажа, определиться с длиной и темпом каждого кадра с учетом драматургии сцены, оценкой ритма, эмоциональной динамики. Внесение коррекций в монтаж, добавление примитивных эффектов(ЗТМ, переходы и т.д.), звуковых эффектов или комментариев для полной передачи идеи. Объяснение выбора монтажных решений и аспектов работы с анимационной динамикой.

5. Форма отчета:

Демонстрация видеофайла (mp4) аниматика будущего анимационного фильма.

Практическая работа № 9 "Редактирование и разбор готового аниматика"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Проанализировать начальную сборку аниматика, внести улучшения в монтажные решения и временные характеристики, доработать содержание видеоряда. Закрепить умение критически оценивать первичную работу над аниматиком и вносить корректировки для достижения целостной концепции проекта.

Задачи: Проанализировать готовый аниматик с точки зрения композиции, темпа, ритма и передачи эмоций. Выполнить его редактирование, включая монтаж, корректировку длительности сцен и синхронизации звука, доработать изобразительный ряд и раскрыть игру персонажей более детально, если это необходимо, для усиления эмоционального воздействия истории.. Обосновать внесённые изменения, доработать слабые места.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программой для видеоредактирования (например, Adobe Premiere, DaVinci Resolve или аналогичной);

Аниматик в цифровом виде или на носителе;

Сценарные материалы(преимущественно режиссерский сценарий) и комментарии к сценам.

3. Учебная и специальная литература*:*

А. Г. Соколов «Монтаж»

Bluth «The art of storyboarding»

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

После полученных рекомендаций от преподавателя, внимательно отсмотреть и проанализировать исходный аниматик, определить основные сюжетные и эмоциональные акценты. Выполнить монтажные и временные корректировки, регулируя длительность сцен, переходы и композицию, соответствие музыкального оформления изображению, чтобы усилить выразительность и динамику фильма, в соответсвии с идеей проекта. Провести повторную проверку итогового варианта и обсудить вместе с преподавателем.

5. Форма отчета:

Демонстрация видеофайла (mp4) аниматика будущего анимационного фильма.

4 курс 8 семестр

Практическая работа № 1 "Монтаж и корректировка аниматика"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний монтажа и корректировка аниматика для достижения оптимального ритма, эмоциональной выразительности и убедительности повествования. Закрепить понимание взаимосвязи между сценами и динамикой анимационного фильма.

Задачи: : Выполнить перемонтаж предварительного аниматика с учетом логики сценария, эмоциональных акцентов и ритмических особенностей, провести его корректировку на основе анализа полученного результата для усиления повествования. В ходе работы применить программы монтажа и обработки видеоматериалов, изученные ранее.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программой для видеомонтажа (например, Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve,Storyboard Pro);

Исходные файлы аниматика (видео или изображения);

Аудио материалы (звук, музыка или звуковые эффекты)

3. Учебная и специальная литература*:*

А. Г. Соколов «Монтаж»

Bluth «The art of storyboarding»

4. Порядок выполнения практической работы:

Загрузить исходные материалы аниматика в монтажную программу. Проанализировать первичный монтаж и на основе наблюдений, ощущений ритма и понимания логики истории повторно расположить кадры, выбрать последовательность сцен и определить границы каждого кадра. Проанализировать ритм и эмоциональную выразительность, вносить коррективы в длину и последовательность сцен, добавлять переходы, эффекты и временные задержки по необходимости. Внести изменения в монтаж с учетом обратной связи от преподавателя или собственной оценки, придерживаясь целей проекта. Проанализировать результат, оценить динамику, выразительность и соответствие задумке, внести финальные исправления и сделайте рендер.

5. Форма отчета:

Предоставление финальной версии аниматика в формате видофайла (mp4), совместный просмотр и обсуждение изменений, внесенных в процессе работы.

Практическая работа № 2 "Базовая цветокоррекция одной из сцен дипломного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепление теоретических знаний о роли цвета и светотени в создании атмосферы и усилении эмоционального влияния сцен. Приобретение практических навыков в выполнении базовой цветокоррекции с помощью программы Adobe After Effects для улучшения визуальной выразительности анимационного материала.

Задачи: Анализ исходной сцены по композиции, освещению и цветовой гамме, выполнение цветокоррекции с целью усиления стилистической целостности, настроения и динамики сцены.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программой Adobe After Effects;
Исходный файл сцены (видео или кадры для коррекции);
Дополнительные материалы (например, образцы цветовых решений, референсы).

3. Учебная и специальная литература*:*

А. Г. Соколов «Монтаж»
Bluth «The art of storyboarding»
И. Иттен «Искусство цвета»

4. Порядок выполнения практической работы:

Импортировать выбранную сцену в After Effects и выполнить первичный анализ изображений по освещенности, цветовой гамме и контрастности. Определить основные направления коррекции, такие как баланс белого, насыщенность, контрастность и тональность. Постепенно вносить изменения с помощью стандартных инструментов (например, Curves, Levels, Hue/Saturation) для достижения желаемого стилистического настроения. Провести окончательную проверку и экспортировать финальный вариант сцены.

5. Форма отчета:

Предоставление финальной версии сцены с выполненой цветокоррекцией в формате видофайла (mp4), совместный просмотр и

обсуждение изменений, внесенных в процессе работы. Предоставляется как финальная версия сцены так и исходный файл для сравнения.

Практическая работа № 3 "Разработка концепта открывающих и заключительных титров для анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепление теоретических знаний о роли визуальных образов и стилистических решений в создании титров, а также освоение практических навыков в разработке концептуальных идей для открывающих и заключительных титров фильма.

Задачи: Проанализировать стилистическую и повествовательную роль титров, создать несколько вариантов концептуальных решений, подготовить их эскизы и отобрать наиболее подходящий, читаемый и выразительный вариант для реализации в соответствии с главной идеей и настроением фильма.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программами для графического дизайна и визуализации (например, Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects);

Шрифты

3. Учебная и специальная литература:

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать содержание и стиль будущего фильма, просмотреть художественные эскизы, сценарий и аниматик, определить стилистический и эмоциональный контекст титров. Подобрать референсы и разработать несколько концептуальных вариантов оформления титров (типографика, цветовая палитра, интеграция либо контраст с общим стилем фильма). Продумать сценарий взаимодействия титров с визуальным рядом сцены, их динамику и расположение. Применить концепты титров на аниматике, выбрать наиболее подходящий вариант, подготовить предфинальную визуализацию.

5. Форма отчета:

В отчёте приводятся примеры поиска эскизов титров и референсы. Предоставление предфинальной версии аниматика с

интегрированными титрами в формате видофайла (mp4), совместный просмотр и обсуждение.

Практическая работа № 4 "Финальная сборка аниматика. Презентация анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепить навыки завершения анимационного фильма, рендера монтажа готового материала. Подготовить финальную версию проекта и провести презентацию анимационного фильма(питчинг), чтобы продемонстрировать результат работы. Важно научиться структурировать видеоматериал, устранить недоработки и оформить презентацию для защиты проекта.

Задачи: Выполнить финальную сборку аниматика, включающую монтаж сцен, коррекцию длительности, согласование с музыкальным и звуковым оформлением. Подготовить презентацию, включающую краткое описание идеи, концепции, основных решений и итогового результата. Проанализировать работу и подготовить комментарии для защиты проекта.

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программой для монтажа видео (Adobe Premiere, DaVinci Resolve или аналогичной);

Аниматик в цифровом виде;

Материалы для презентации (слайды Microsoft PowerPoint), краткое описание, скриншоты)

3. Учебная и специальная литература*:*

А. Г. Соколов «Монтаж»

Bluth «The art of storyboarding»

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

Провести окончательную сборку аниматика: пересмотреть готовый аниматик, по комментариям преподавателя и собственному наблюдению устранить недочеты в работе. Разместить все сцены в правильной последовательности, выполнить монтажные коррекции длительности сцен, поправить изобразительную и звуковую часть проекта и сделать финальный монтаж. Отсчитать аниматик в формате видео mp4. Подготовить презентацию

проекта, используя материалы своих практических работ и визуальных наработок: кратко описать идею, показать основные этапы работы, выделить ключевые художественные и технические решения. Произвести презентацию и защитить проект, ответить на вопросы слушателей и преподавателя. Проанализировать полученный опыт, внести возможные корректировки.

5. Форма отчета:

В презентации описывается процесс создания анимационного фильма, приводятся скриншоты или видеофрагменты из финальной версии, а также краткое описание подготовленных материалов для презентации. Предоставляется финальная версия аниматика в формате видофайла (mp4), далее проходит совместный просмотр и обсуждения с преподавателем.

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Методические рекомендации для выполнения практических работ по учебной дисциплины МДК.03.02 Организация работы исполнителей разработана на основе требований к освоению программы Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино, углубленной подготовки.

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

Разработчики:

РГХПУ им. С.Г. Строганова	преподаватель	О.Ю. Благова
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

1 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МДК.03.01 ЭКОНОМИКА, МЕНЕДЖМЕНТ, ОХРАНА ТРУДА

1.1. Область применения

Методические рекомендации для выполнения практических работ по учебной дисциплине МДК.03.02 Организация работы исполнителей предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины и является частью фонда оценочных средств основной образовательной программы по специальности Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино, углубленная подготовка.

1.2. Цели и задачи практических занятий

Выполнение обучающимся практических занятий направлено на:

- обобщение, систематизацию, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам учебных дисциплин, междисциплинарных курсов и профессиональных модулей;
- формирование умений применять полученные знания на практике, реализацию единства интеллектуальной и практической деятельности;
- формирований общих и профессиональных компетенций.
- развитие интеллектуальных умений у будущих специалистов: аналитических, проектировочных, конструктивных и др.;
- выработку при решении поставленных задач таких профессионально значимых качеств, как самостоятельность, ответственность, точность, творческая инициатива.

Методические рекомендации разработаны с целью единого подхода к организации и проведению практических занятий.

Целью практических занятий по учебным дисциплинам, ПМ/МДК является закрепление студентами теоретического материала по профессиям и выработка навыков самостоятельной профессиональной и научно-исследовательской деятельности.

Задачи практических занятий обусловлены необходимостью получения обучающимися знаний, умений, навыков согласно требованиям ФГОС СПО, на основе которых формируются соответствующие общие и профессиональные компетенции.

1.3. Перечень компетенций, формируемых при выполнении практических занятий

Формирование соответствующих компетенций связано с решением задач по развитию у обучающихся соответствующих знаний, умений, навыков, приобретению практического опыта.

После выполнения практических занятий по данной дисциплине (МДК) обучающийся должен:

- иметь практический опыт работы с коллективом исполнителей;

уметь:

- принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;
- осуществлять контроль деятельности персонала;
- обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей;
- рассчитывать затраты на постановку культурно-массового действия;
- правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда;
- проводить анализ травмоопасных и вредных факторов в сфере профессиональной деятельности;
- использовать экобиозащитную технику;

знать:

- особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства;
- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики;

- основы макро- и микроэкономики;
- систему управления трудовыми ресурсами в организации;
- методы и формы обучения персонала;
- способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;
- особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации.

В процессе практических занятий формируются соответствующие общие и профессиональные компетенции:

Код компетенции	Содержание компетенции
ОК-1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК-2	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК-3	Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК-4	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК-5	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК-6	Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК-7	Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
ОК-8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК-9	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
ПК-3.1	Составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев.
ПК-3.2	Планировать собственную деятельность.
ПК-3.3	Контролировать сроки и качество выполненных заданий.
ПК-3.4	Подбирать исполнителей под конкретные задания.

ПК-3.5	Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ПРАКТИЧЕСКИМ РАБОТАМ.

РАЗДЕЛ 1

ПР №1–2. Разбор производственных этапов: приоритет по важности. Длительность этапов

1. Выделить ключевые этапы производственного цикла (не менее 5-7).
2. Для каждого этапа указать:
    - целевое назначение;
    - среднюю длительность (в часах/днях);
    - критические точки контроля.
3. Ранжировать этапы по приоритету (высокий/средний/низкий) с обоснованием.
4. Составить таблицу: этап → длительность → приоритет → риски при срыве.
5. Вывод: 2-3 предложения о влиянии приоритетных этапов на общий срок.

ПР №3. Подбор стиля проекта

1. Определить целевую аудиторию проекта.
2. Выбрать 3-5 стилистических направлений
3. Для каждого стиля привести:
    - 2-3 визуальных референса;
    - ключевые цветовые палитры;
    - характерные графические элементы.
4. Обосновать выбор финального стиля (1-2 абзаца).
5. Результат: коллаж из референсов + текстовое обоснование.

ПР №4. Схема работы анимационной студии

1. Нарисовать блок-схему отделов
2. Указать:
    - функции каждого отдела;
    - количество сотрудников (примерное);
    - точки взаимодействия между отделами.
3. Добавить временную шкалу этапов проекта (препродакшн → продакшн → постпродакшн).
4. Формат: схема + пояснение (0,5 стр.).

ПР №5. Составление бюджета авторского фильма (2D/3D)

1. Разделить затраты на категории:
    - персонал (зарплаты);
    - софт/оборудование;
    - лицензирование;
    - маркетинг.
2. Для каждой категории указать:
    - единицу измерения (часы/лицензии/шт.);
    - стоимость за единицу;
    - итоговую сумму.
3. Сравнить бюджеты для 2D и 3D версий (таблица).
4. Вывод: на чём можно сэкономить без потери качества.

ПР №6. План финансирования и продвижения

1. Перечислить 3-5 источников финансирования
2. Для каждого источника указать:
    - условия получения;
    - сроки;
    - риски.

3. Разработать 3-шаговую стратегию продвижения:
    - до релиза (тизеры, соцсети);
    - во время релиза (партнёрства, мероприятия);
    - после релиза (мерч, лицензирование).
4. Итог: таблица источников + план продвижения (1 стр.).

ПР №7. Бизнес-идея для кинотеатра/онлайн-платформы

1. Сформулировать УТП (уникальное торговое предложение) — 1 предложение.
2. Описать 3-5 «фишек»:
    - технологичные
    - идеологические
    - экономические
3. Указать целевую аудиторию и каналы привлечения.
4. Результат: презентация идеи (0,5-1 стр. текста + 2-3 эскиза).

ПР №8. Разработка бизнес-плана

1. Включить разделы:
    - резюме проекта;
    - анализ рынка;
    - маркетинговая стратегия;
    - финансовый план (сроки окупаемости);
    - риски и пути их минимизации.
2. Использовать графики/таблицы для визуализации данных.
3. Объём: 2-3 стр.

РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ

ПР №9. Роль продюсера на проекте

1. Перечислить 5-7 ключевых функций продюсера

ПР №10. Разбор иностранного и отечественного контента

1. Выбрать 2 иностранных и 2 отечественных проекта
2. Сравнить по критериям:
    - бюджет;
    - длительность производства;
    - целевая аудитория;
    - маркетинговые ходы.
3. Выявить 2-3 успешных практики для заимствования.
4. Формат: сравнительная таблица + выводы (1 стр.).

ПР №11. Критерии и функции идеального продюсера

1. Составить список из 7-10 критериев (например, стрессоустойчивость, знание индустрии).
2. Для каждого критерия указать:
    - как оценивается;
    - примеры проявления.
3. Описать 3 ключевые функции (управление, переговоры, креатив).
4. Итог: чек-лист оценки продюсера (0,5 стр.).

ПР №12. Питчинг дипломного фильма

1. Подготовить структуру питча (5 минут):
    - логлайн (1 предложение);
    - синопсис (3-4 предложения);
    - УТП;
    - целевая аудитория;
    - бюджет и сроки.
2. Добавить 2-3 визуальных элемента (постер, раскадровка).
3. Репетировать выступление с таймингом.

ПР №13. Критерии подбора специалистов

1. Для 3-х ролей (например, аниматор, сценарист, звукорежиссёр) указать:
    - обязательные навыки (не менее 5);
    - желаемые soft skills;
    - способы проверки компетенций (тестовые задания, портфолио).
2. Составить шаблон анкеты для кандидатов.
3. Итог: таблица критериев + анкета (1 стр.).

ПР №14. Составление собственного резюме

1. Включить блоки:
    - контактная информация;
    - цель (1 предложение);
    - опыт (3-5 позиций);
    - навыки (технические и мягкие);
    - образование;
    - портфолио/ссылки.
2. Использовать маркированные списки и чёткую иерархию.
3. Проверить на отсутствие ошибок (орфография, пунктуация).
4. Формат: PDF, 1 страница.

ПР №15. Пайплайн проекта и его обоснование

1. Нарисовать схему пайплайна (от идеи до релиза) с этапами.
2. Для каждого этапа указать:
    - длительность;
    - ответственных;
    - входные/выходные данные.
3. Обосновать выбор пайплайна (почему он оптимален для вашего проекта).
4. Итог: схема + пояснение (1 стр.).

ПР №16. Программа мотивации

1. Предложить 3-5 нематериальных мотиваторов (например, публичное признание, обучение).
2. Разработать систему KPI с бонусами (таблица: показатель → цель → вознаграждение).
3. Учесть специфику творческой команды (гибкость, автономия).
4. Итог: план мотивации (0,5 стр.).

ПР №17. Оценка действий продюсера в ситуации

1. Описать кейс (например, срыв сроков из-за болезни ключевого сотрудника).
2. Предложить 3 варианта решений с анализом последствий.
3. Выбрать оптимальный вариант и обосновать.
4. Формат: кейс → решения → итог (1 стр.).

ПР №19. Планы совещаний, переговоров, деловых бесед

1. Для каждого типа встречи составить шаблон:
    - цель;
    - повестка (3-5 пунктов);
    - тайминг;
    - ожидаемые результаты.
2. Привести пример сценария переговоров с инвестором (диалог 5-7 реплик).

РАЗДЕЛ 3. ОХРАНА ТРУДА

ПР №20. Моделирование ситуаций правового регулирования трудовых отношений

1. Привести 2 кейса (например, конфликт из-за переработки, нарушение ТК).
2. Для каждого кейса:
    - указать нарушенные нормы ТК РФ/локальных актов;
    - предложить алгоритм разрешения (шаги 1-5);

2 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Выполнение практических заданий / Устный опрос на дифференцированном зачете - руководствуетесь критериями разработанными для промежуточной аттестации ("КОС промежуточного контроля), максимально - 60 баллов.

0-14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15-29 баллов	3 (удовлетворительно)
30-44 баллов	4 (хорошо)
45-60 баллов	5 (отлично)

Оценка «5» – работа выполнена в полном объеме и без замечаний.
Оценка «4» – работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок исправленных самостоятельно по требованию преподавателя.
Оценка «3» – работа выполнена правильно не менее чем на половину или допущена существенная ошибка.
Оценка «2» – допущены две (и более) существенные ошибки в ходе работы, которые обучающиеся не может исправить даже по требованию преподавателя или работа не выполнена.

3 ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ п\п	Название практических занятий	Количество часов	Формируемые компетенции (в соответствии с ФГОС)
	РАЗДЕЛ 1. ЭКОНОМИКА		
1.	**Практическая работа №1.** Разбор производственных этапов: приоритет по важности. Длительность этапов	2	*ОК.4,5 ПК.3.5*
2.	**Практическая работа №2.** Разбор производственных этапов: приоритет по важности. Длительность этапов	2	*ОК.1,2,3,4,5,6 ПК.3.5*
3.	**Практическая работа №3.** Подбор стиля проекта..	2	*ОК.1,2,4,5,8,9 ПК.3.5*
4.	**Практическая работа №4.** Схема работы анимационной студии	2	*ОК.1,2,4,5 ПК.3.5*
5.	**Практическая работа №5.** Составление бюджета своего авторского фильма 2д и 3д	2	*ОК.1,2,3,4,5,6 ПК.3.5*
6.	**Практическая работа №6.** Разработать краткий план финансирования и продвижения своего проекта	2	*ОК.1,2,4,5,8,9 ПК.3.1, 3.2, 3.5*
7.	**Практическая работа №7.** Придумать свою бизнес-идею для нового кинотеатра или онлайн-платформы с описанием уникальных фишек	2	*ОК.1,2,4,5,8,9 ПК.3.1, 3.2, 3.5*

8.	**Практическая работа №8.** Разработать бизнес-план своего проекта	2	*ОК.1,2,4,5,8,9 ПК.3.1, 3.2, 3.5*
	РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ		
9.	**Практическая работа №9** Определить роль продюсера на проекте	2	*ОК.1,2,3,4,5,9 ПК.3.1,3.5*
10.	**Практическая работа №10** Разбор иностранного и отечественного контента.	2	*ОК.1,2,3,4,5,9 ПК.3.1,3.5*
11.	**Практическая работа №11** Описать критерии и функции идеального продюсера	2	*ОК.1,2,3,4,5,6,7, 8 ПК.3.1,3.2,3.5*
12.	**Практическая работа №12** Представить дипломный фильм (питчинг)	2	*ОК.1,2,3,4,5,6,7, 8,9 ПК.3.1,3.2,3.3,3. 4,3.5*
13.	**Практическая работа №13** Описать критерии подбора специалистов.	2	*ОК.1,2,3,4,5,7,9 ПК.3.1,3.3,3.5*
14.	**Практическая работа №14** Составление собственного резюме.	2	*ОК.1,2,3,4,5,8,9 ПК.3.1,3.3,3.5*
15.	**Практическая работа №15** Описать пайплайн своего проекта и обосновать его выбор.	2	*ОК.1,2,3,4,6,7,8, 9 ПК.3.2,3.3,3.4,3. 5*
16.	**Практическая работа №16** Придумать программу мотивации	2	*ОК.1,2,3,4,6,7,8, 9 ПК.3.2,3.3,3.4,3. 5*
17.	**Практическая работа №17** Оценить действия продюсера в поставленной ситуации	2	*ОК.1,2,3,4,6,7,8, 9 ПК.3.2,3.3,3.4,3. 5*
18.	**Практическая работа №19** Составление планов проведения совещаний, переговоров и деловых бесед	2	*ОК.1,2,3,4,6,7,8, 9 ПК.3.2,3.3,3.4,3. 5*
	РАЗДЕЛ 3. ОХРАНА ТРУДА	**2**	
19.	**Практическая работа №20** Моделирование ситуаций, правового регулирования трудовых отношений.	2	*ОК.1,2,3,4,6,7,8, 9 ПК.3.2,3.3,3.4,3. 5*

4 Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Чернопятов, А. М. Экономика : учебник : [12+] / А. М. Чернопятов. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 282 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683713 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-2893-1. – Текст : электронный.
2. Экономика : учебник : в 2 частях : [12+] / М. А. Лукашенко, Ю. Г. Ионова, П. А. Михненко [и др.]. – 2-е изд., доп., и перераб. – Москва : Университет Синергия, 2020. – Часть 1. – 369 с. : ил. – (Общая образовательная подготовка в колледжах). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455418 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4257-0448-1. – Текст : электронный.
3. Маслова, Е. Л. Менеджмент : учебник / Е. Л. Маслова. – 3-е изд. – Москва : Дашков и К°, 2022. – 332 с. : ил., табл. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684392 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-04542-4. – Текст : электронный.
4. Дружинина, Н. Г. Менеджмент: шпаргалка : учебное пособие : [16+] / Н. Г. Дружинина ; Научная книга. – 2-е изд. – Саратов : Научная книга, 2020. – 48 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=578407 (дата обращения: 13.03.2022). – ISBN 978-5-9758-1965-9. – Текст : электронный.
5. Стасева, Е. В. Организация охраны труда на предприятиях : учебное пособие : [16+] / Е. В. Стасева. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. – 136 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=618038 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9729-0692-5. – Текст : электронный.
6. Каменская, Е. Н. Управление в производственной среде: охрана труда : учебное пособие : [16+] / Е. Н. Каменская ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2021. – 110 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683944 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-3831-7. – Текст : электронный.

Дополнительные источники:

1. Нуралиев, С. У. Экономика : учебник / С. У. Нуралиев, Д. С. Нуралиева. – Москва : Дашков и К°, 2018. – 431 с. : ил. – (Учебные издания для бакалавров). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=495807 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-394-02412-2. – Текст : электронный.с.
2. Менеджмент : учебник / ред. М. М. Максимцов, М. А. Комаров. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юнити-Дана, 2015. – 343 с. : табл., схемы – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115008 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-238-02247-5. – Текст : электронный.
3. Стерликов, Ф. Ф. Экономика: 100 вопросов — 100 ответов по экономической компетенции : учебное пособие / Ф. Ф. Стерликов, М. Ф. Гуськова, П. Ф. Стерликов. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Владос, 2018. – 105 с. : табл., граф., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486166 (дата обращения: 13.03.2022). – ISBN 978-5-907013-03-2. – Текст : электронный.
4. Герчикова, И. Н. Менеджмент : учебник / И. Н. Герчикова. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 510 с. : табл., схемы – (Золотой фонд российских учебников). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684936 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-238-01095-3. – Текст : электронный.
5. Луцкович, Н. Г. Охрана труда: лабораторный практикум : учебное пособие / Н. Г. Луцкович, Н. А. Шаргаева. – 3-е изд., пересмотр. – Минск : РИПО, 2020. – 109 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599749 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-7234-50-9. – Текст : электронный.
6. Коробко, В. И. Охрана труда : учебное пособие / В. И. Коробко. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 240 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684693 (дата обращения: 13.03.2022). – Библиогр.: с. 136. – ISBN 978-5-238-01826-3. – Текст : электронный.

Интернет-ресурсы:

1. http://www.economy.gov.ru – Министерство экономического развития Российской Федерации
2. http://www.ecsocman.edu.ru - образовательный портал «Экономика, социология, менеджмент».
3. https://ohranatruda.ru/ - информационный портал "Охраны труда в России"

Другие интернет – ресурсы:

- СПС «Консультант Плюс» http://www.consultant.ru)
- СПС «Гарант» (http://www.garant.ru)
- сайт Банка России (www.cbr.ru)
- сайт Правительства России (www.government.ru)
- сайт Минэкономразвития России (www.economy.gov.ru)
- сайт Минфина России (www.minifin.ru)
- сайт Росстата России (www.gks.ru)

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.04.01 Композиция и художественный образ

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Пояснительная записка

Методические рекомендации по выполнению практических работ предназначены в качестве методического пособия при проведении практических работ по дисциплине **МДК.04.01 Композиция и художественный образ 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** квалификация: **Специалист по анимации и анимационному кино.**

Практические работы являются неотъемлемым этапом изучения учебной дисциплины (междисциплинарного комплекса) **МДК.04.01 Композиция и художественный образ** проводятся после изучения теоретического материала по соответствующим темам рабочей программы. Выполнение обучающимися практических работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание практических работ включает в себя следующие элементы: тема, цель выполнения работы, методические указания по выполнению работы, материальное оснащение, учебная и специальная литература, порядок выполнения работы, форма отчета, выводы, контрольные вопросы. Отчет о выполненной работе представляется студентом преподавателю для проверки, в том числе с защитой результатов, и оценивания. Отчет может быть представлен как в электронном, так и письменном или печатном виде, на рабочих листах, либо в тетради.

Целью практических работ является формирование, закрепление, развития практических навыков и компетенций на основе полученных теоретических знаний в части освоения дисциплины (междисциплинарного комплекса) **МДК.04.01 Композиция и художественный образ.**

В результате выполнения практических работ, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт: − разработки анимационных проектов;

− разработки режиссерского сценария;

− создания раскадровки;

− разработки типажей;

− использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука

− работы с репликами и музыкой;

− создания звуковой среды;

– работы с цветокоррекцией.

уметь:

– создавать киносценарий;

– разрабатывать режиссерскую основу;

– выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;

– работы с литературными источниками для написания сценария;

– создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;

– проводить проектный анализ анимационного проекта;

– разрабатывать концепцию анимационного проекта;

– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;

– выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;

– выполнять раскадровку;

– реализовывать творческие идеи;

– создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя приемы и способы построения и формообразования;

– использовать преобразующие методы стилизации и трансформации;

– создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

– создавать звуковую среду.

знать:

– основы драматургии, сценического действия;

– основы режиссерского монтажа;

– теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;

– правила гармонизации цвета

– следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;

– звукозаписывающие устройства и медиумы;

– законы согласования сценического времени и пространства.

Перечень практических работ
(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Изобразительное искусство**	Выполнить описание художественного образа. Оформить в виде эссе.
		Составление списка отличительных признаков выбранного характера персонажа.
		Создание ростовой таблицы персонажа в 3-х стилях на выбор (например: реализм, импрессионизм, кубизм)
		Создание зарисовок для понятия Типическое: собирательный образ.
2.	**Первобытное искусство**	Создание сюжетной линии в раскадровке. Действия выбранного персонажа.
3.	**Художественный образ произведений искусства Древнего Двуречья и Ирана**	Создание ростовой таблицы персонажей в костюмах (мужского и женского) шумеров, вавилонян.
		Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
4.	**Художественный образ произведений искусства Древнего Царства**	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи.
5.	**Художественный образ произведений искусства Среднего царства и Нового царства**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
6.	**Художественный образ произведений искусства эгейского искусства**	Создание ростовой таблицы персонажа эгейской цивилизации.
		Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.

(2 курс 4 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ**	Создание зарисовок орнаментов.

	произведений искусства Древней Греции	Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи.
2.	**Художественный образ произведений искусства ранней классики.**	Создание сюжетной зарисовки в стиле эпохи.
3.	**Художественный образ произведений искусства высокой классики.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
		Создание ростовой таблицы по канону.
4.	**Художественный образ произведений искусства поздней классики.**	Создание ростовой таблицы персонажей.
		Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
5.	**Художественный образ произведений эллинистического искусства.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
		Создание ростовой таблицы. Эллинский костюм. Мужской и женский образ.
6.	**Художественный образ произведений искусства этрусков.**	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи.
7.	**Художественный образ произведений искусства Римской Республики.**	Создание сюжетной композиции.
8.	**Художественный образ произведений искусства Римской Империи.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
9.	**Художественный образ произведений искусства раннего христианства.**	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажа эпохи.
10.	**Художественный образ произведений искусства Византии.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.

(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений Романского искусства.**	Создание зарисовок рельефных композиций, декора порталов.
2.	**Художественный образ произведений готического искусства.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
3.	**Художественный образ произведений искусства Проторенессанса.**	Выполнение зарисовки сюжетов фресок.
4.	**Художественный образ произведений искусства Раннего Возрождения.**	Создание раскадровки произведения живописи.
5.	**Художественный образ произведений искусства Высокого Возрождения.**	Выполнение зарисовки архитектурных элементов стиля периода.
		Выполнение зарисовки интерьеров в стиле периода.
		Выполнение зарисовки образов из произведений живописи.
6.	**Великие художники эпохи Возрождения.**	Выполнение зарисовок сюжетов произведений великих художников.
7.	**Художественный образ произведений искусства Позднего Возрождения.**	Выполнение зарисовок костюма.
8.	**Художественный образ произведений искусства Северного Возрождения.**	Создание зарисовок видов с использованием приема сферической перспективы.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений искусства Италии XVII в.**	Создание ростовой таблицы персонажа из произведений искусства эпохи.
2.	**Художественный образ произведений искусства Испании XVII в.**	Создание зарисовок.
3.	**Художественный образ произведений искусства Фландрии XVII в.**	Создание сценарного плана по мифологическому сюжету из произведений живописи.
4.	**Художественный образ произведений искусства Голландии XVII в.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и

		проработанными действиями персонажа.
5.	**Художественный образ произведений искусства Франции XVII в.**	Создание фона: Идиллический пейзаж
6.	**Художественный образ произведений искусства XVIII в.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
7.	**Художественный образ произведений искусства XIX в.**	Создание ростовой таблицы персонажа с использованием стиля импрессионизм.
		Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.
8.	**Художественный образ произведений искусства конца XIX - начала XX в.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений древнерусского искусства X – начала XIII вв.**	Создание ростововой таблицы. Костюм. Мужской и женский образ.
		Создание фона с характерными видами и архитектурой.
2.	**Художественный образ произведений искусства Новгорода второй половины XIII – XV вв.**	Создание сценарного плана по сюжету легенды.
		Выполнение зарисовок реквизита – характерные черты древнерусского быта.
3.	**Художественный образ произведений искусства Московского княжества XIV-XV вв.**	Создание зарисовок организации пространства в традициях иконографии.
4.	**Художественный образ произведений Русского искусства в конце XV и в XVI**	Создание зарисовок интерьеров.
5.	**Художественный образ произведений Русского искусства XVII в.**	Создание фона с характерной архитектурой.
6.	**Художественный образ произведений Русского искусства XVIII в.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями

		персонажа.
7.	**Художественный образ произведений Русского искусства первой и второй трети XIX века.**	Создание раскадровки по сюжету.
8.	**Художественный образ произведений искусства в творчестве Передвижников.**	Создание раскадровки по сюжету.
9.	**Художественный образ произведений искусства второй половины XIX – начала XX вв.**	Подбор палитры для сюжета.
10.	**Художественный образ произведений искусства начала XX в.**	Создание раскадровки по сюжету.
11.	**Художественный образ произведений искусства начала XX в.**	Создание фона для сюжетной композиции русского авангарда.
12.	**Художественный образ произведений советского искусства 1910 - 1960-х гг.**	Создание сюжетной композиции на основе произведений русского авангарда.
13.	**Постмодернизм. Современное искусство.**	Создание раскадровки по сюжету.
14.	**Анализ художественного образа в ретроспективе.**	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Работа по ключевым моментам композиции и художественного образа.**	Создание раскадровок, ростовых таблиц, фонов. Реквизит. Модельные листы. Более глубокая проработка характера. Проработка сюжетной композиции. Проработка деталей характера в создании художественного образа.

2 курс 3 семестр

Практическая работа № 1 "Описание художественного образа в жанре эссе"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Научиться создавать целостный, аналитический и стилистически оформленный текст (эссе) на основе глубокого анализа художественного образа.
Задачи: Выявить и систематизировать детали, создающие художественный образ (внешность, поступки, речь, окружающая среда). Проанализировать роль и функции образа в контексте произведения (идея, сюжет, конфликт). Осмыслить авторские средства создания образа (художественные приемы, стилистика, композиция). Сформулировать и аргументировать собственную интерпретацию образа. Оформить результаты анализа в виде связного эссе, соблюдая его композиционные и стилистические особенности.

2. Материальное оснащение:

- Текст художественного произведения (книга, распечатка фрагмента).
- Интренет-ресурсы
- Ноутбук для написания

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

- **Этап 1. Выбор и первичное восприятие.**
  - Выберите художественный образ (персонаж, предмет, символ, явление), который вам интересен и значим в произведении.
  - Внимательно перечитайте фрагменты, связанные с этим образом, выпишите ключевые цитаты.
- **Этап 2. Анализ и систематизация.**
  - Внешние и внутренние характеристики: Опишите портрет, жесты, манеру речи, психологию, мотивацию поступков.
  - Контекст и функции: Определите место образа в системе персонажей, его роль в развитии сюжета и конфликта, в раскрытии авторской идеи.
  - Авторские приемы: Проанализируйте, с помощью каких языковых средств (эпитеты, метафоры, сравнения, детали) и композиционных решений автор создает и раскрывает образ.
- **Этап 3. Интерпретация и формулирование тезиса.**

        - Сформулируйте основную мысль (тезис) вашего эссе. Какую идею о сути и значении этого образа вы хотите донести? (Например: «Образ Х — это не просто отрицательный герой, а трагическая фигура, ставшая жертвой...»).
    - **Этап 4. Написание эссе.**
        - Композиция:
            - Введение: Кратко представьте произведение и образ, сформулируйте основной тезис эссе.
            - Основная часть: Последовательно раскройте свой тезис, приводя аргументы и подкрепляя их цитатами из текста. Логично соедините анализ внешних черт, внутреннего мира и функций образа.
            - Заключение: Подведите итоги, обобщите свои наблюдения. Можно высказать личное отношение к образу или указать на его общечеловеческое/вечное значение.
    - **Этап 5. Редактирование.**
        - Проверьте текст на грамотность, логичность и последовательность изложения.
        - Убедитесь, что эссе носит характер рассуждения, а не пересказа, и отражает вашу собственную точку зрения.

5. Форма отчета:

Отчетом о выполненной практической работе является готовое эссе, напечатанное на листе формата А4 или аккуратно написанное в тетради. Объем: 1,5 - 2 страницы.

Практическая работа № 2 "Составление списка отличительных признаков характера персонажа"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Сформировать навык анализа и систематизации черт литературного персонажа, создавая структурированный список его ключевых отличительных признаков.

Задачи:

Выявить устойчивые черты характера персонажа.

Определить доминирующие качества, определяющие его личность.

Найти и зафиксировать конкретные доказательства (цитаты, примеры поступков) из текста для каждой черты.

Логически структурировать полученные данные в виде четкого списка.

2. Материальное оснащение:

Текст художественного произведения.

Письменные принадлежности (тетрадь, ручка) или компьютер с текстовым редактором.

Листы для составления черновых записей и таблиц. Черновик для подготовки материалов.

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Выберите персонажа для анализа. Просмотрите текст, выявляя все эпизоды, связанные с ним. Выявление и сбор материала. Выписывайте все проявления характера персонажа в хронологическом порядке или по группам: Поступки и действия: Как герой ведет себя в ключевых ситуациях?Речь: О чем и как он говорит? (словарный запас, интонации, манера общения).Мысли и внутренние монологи (если они даны автором).Отношения с другими персонажами.Портрет и детали поведения (жесты, мимика).Оценки другими персонажами и автором.

Анализ и систематизация.

Сгруппируйте собранные примеры. Определите, какую черту характера иллюстрирует каждый пример. Выделите 3-5 ключевых, самых ярких и определяющих черт характера. Отберите наиболее убедительные текстовые доказательства для каждой черты.

5. Форма отчета:

Отчетом является структурированный список отличительных признаков характера, представленный в письменной или печатной форме. Список должен содержать не менее 5-7 ключевых черт, каждая из которых подтверждена отсылкой к тексту художественного произведения.

Практическая работа № 3 " Создание ростовой таблицы персонажа в трех художественных стилях"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы визуальной характеристики персонажа и научиться адаптировать его образ под разные художественные стили.

Задачи: Изучить ключевые особенности трёх заданных художественных стилей (напр., реализм, импрессионизм, кубизм). Разработать унифицированную «модель» персонажа (пропорции, характерные черты). Трансформировать исходный образ, последовательно применяя стилевые особенности каждого направления. Визуализировать результат в виде формализованной ростовой таблицы.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-4,
калька размер А-3,
Карандаши простые (разной твердости), ластик.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, маркеры, цифровые кисти и т.д.

3. Учебная и специальная литература*:*
наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Подготовительный.

1. Выберите или создайте исходного персонажа (описание его внешности и характера).

2. Изучите визуальные каноны трёх выбранных стилей (напр., для реализма — точность и объём, для импрессионизма — работа со светом и мазком, для кубизма — геометризация и сдвиг форм).

Этап 2. Создание базовой модели.

1. Нарисуйте «нейтральную» ростовую таблицу персонажа в академическом стиле (вид спереди, сбоку, сзади). Укажите основные пропорции (рост в головах).

2. Детально проработайте черты лица, причёску, одежду.

Этап 3. Стилевая трансформация.

1. Реализм: Сохраните точные анатомические пропорции и детализацию. Добавьте объём с помощью светотени, сделайте образ достоверным.

2. Импрессионизм: Упростите контуры, используйте более лёгкие и быстрые линии. Сосредоточьтесь на передаче общего впечатления, используйте условный цвет и свет.

3. Кубизм: Разложите форму персонажа на простые геометрические фигуры (кубы, цилиндры, треугольники). Сместите ракурсы, покажите объект с нескольких точек зрения одновременно.

Этап 4. Оформление.

Расположите все три варианта на одном листе для наглядного сравнения.

Подпишите каждый стиль

5. Форма отчета:

Отчетом является графический лист (эскизный или чистовой), содержащий три ростовые таблицы одного персонажа, выполненные в трёх разных художественных стилях. Каждый стиль должен быть четко обозначен. Допускается как цифровое, так и ручное исполнение.

Практическая работа № 4 " Создание зарисовок для понятия "Типическое: собирательный образ""

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Научиться визуально воплощать литературное понятие «типический образ» через создание серии зарисовок, обобщающих характерные черты социального, профессионального или психологического типажа.

Задачи: Осмыслить теоретическое понятие «типическое» в искусстве и литературе. Выявить и проанализировать набор устойчивых, повторяющихся черт (внешность, атрибуты, среда), характерных для выбранного типажа. Отсечь индивидуальные, частные детали, чтобы создать обобщенный, узнаваемый образ. Выполнить серию графических зарисовок, визуализирующих этот собирательный образ в типичных для него ситуациях.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: карандаши разной мягкости, линеры, уголь, перо и тушь (на выбор).
Ластик.

3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Определение типажа и сбор материала.

Выберите конкретный социальный или профессиональный типаж для анализа (напр., «студент перед сессией», «современный офисный работник», «житель мегаполиса»).

Проведите исследование: выпишите или зарисуйте характерные детали внешности, одежды, атрибутов, типичных поз и выражений лица, окружающей обстановки.

Этап 2. Анализ и обобщение.

Проанализируйте собранный материал. Выделите 5-7 наиболее повторяющихся, «узнаваемых» черт, которые являются сутью данного типажа.

Этап 3. Создание серии зарисовок.

Выполните 3-5 зарисовок, развивающих одну тему.

Варианты компоновки:

Варьирование поз и ситуаций: один и тот же обобщенный персонаж в разных типичных для него обстоятельствах.

Синтез черт: создание одного итогового образа, в котором соединены все выявленные типические черты.

Детализация: отдельные зарисовки ключевых атрибутов, жестов, элементов одежды, составляющих целостный образ. описывается результат, который должен получиться в процессе выполнения практической работы. Можно вставлять изображение конечного результата (эталон).

1 курс 2 семестр

Практическая работа № 3 "Название работы"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в .....

Задачи: сделать зарисовки исторического материала, ознакомиться и зарисовать различные схемы композиционного построения изделия, уметь

использовать основные изобразительные материалы и техники при копировании исторического материала, уметь обобщать исторический материал, знать специальную литературу по декоративно-прикладному искусству и народному искусству, профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
миллиметровая бумага размер А-3,
тушь, перо.....

3. Учебная и специальная литература*:*

раздаточный материал,
наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

подбор и зарисовки материала для копирования различных схем построения изделия;

подбор и зарисовки материала для копирования отдельных элементов орнамента, ритмов полос, каймы изделия;

подбор и копия силуэтной графики или цветового решения с проработкой технологических приемов материала;

сбор, анализ и систематизация подготовительного материала.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля. Рисунок выполняют от руки, также при необходимости используют кальку или способ перевода «через стекло». При выполнении копий следует как можно точнее передать особенности копийного материала: форму, силуэт орнаментальных мотивов, композиционное решение.

5. Форма отчета:

Отчетом является серия из 3-5 графических зарисовок на листах формата А4, объединенных темой одного собирательного образа. Акцент делается на узнаваемость и обобщение, а не на фотографическую точность.

Практическая работа № 5 «Создание сюжетной линии в раскадровке. Действия выбранного персонажа»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы визуального повествования через создание раскадровки, изображающей последовательность действий персонажа в стилистике первобытного искусства.

Задачи: Изучить характерные черты первобытного искусства (палеолитическая живопись, петроглифы). Разработать сюжетную линию из 3-5 ключевых событий, отражающих жизнь и деятельность человека древности.

Визуализировать сюжет в виде последовательности кадров (раскадровки), стилизованной под наскальную живопись.

Передать динамику и логику действий персонажа.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,

калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.

Кисти, палочки для рисования.

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Исследование и концепция.

1. Изучите материалы по первобытному искусству: характерные сюжеты (охота, ритуалы, быт), стиль изображения (профильные фигуры, условность, динамика), используемые материалы и цвета.

2. Выберите персонажа (охотник, шаман, собиратель) и разработайте для него простую сюжетную линию (например: «Охотник выслеживает добычу -> натягивает лук -> возвращается с трофеем»).

Этап 2. Разработка раскадровки.

1. Разделите лист бумаги на 4-6 прямоугольников (кадров).

2. В каждом кадре схематично, в стиле наскальных рисунков, изобразите ключевой момент вашего сюжета. Фигура персонажа должна быть узнаваема от кадра к кадру.

3. Продумайте композицию: используйте профильные изображения, упрощенные формы, акцент на действии.

4. Под каждым кадром сделайте краткую подпись-пояснение (например: «Шаман призывает духов»).

Этап 3. Стилизация и чистовик.

1. Обведите фигуры жирным контуром, имитируя работу углем или краской на стене.

2. Используйте ограниченную цветовую палитру (черный, красный, коричневый, охра).

3. Для фона можно использовать фактуру бумаги или слегка тонировать ее, создавая эффект каменной поверхности.

5. Форма отчета:

Отчетом является готовый лист раскадровки, содержащий последовательность из 4-6 кадров, стилизованных под первобытное искусство. Кадры должны быть пронумерованы и снабжены краткими пояснениями. Работа выполняется на одном листе формата А4 или А3.

Практическая работа № 6 «Создание ростовой таблицы персонажей в костюмах шумеров и вавилонян»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепить знания о костюме и внешнем облике древних месопотамских цивилизаций через создание научно-обоснованной ростовой таблицы.

Задачи: Изучить элементы мужского и женского костюма Шумера и Вавилона. Усвоить характерные черты кроя, декора и причесок. Разработать унифицированные пропорции для мужской и женской фигур. Точно визуализировать костюмы в виде ростовой таблицы с видами спереди и сбоку. Передать динамику и логику действий персонажа.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Исследовательский.

1. Изучите по источникам:

Шумеры: каунакес (юбка-платье из овечьей шкуры или ее тканая имитация), накидки, прически (длинные бороды у мужчин, сложные укладки у женщин), головные уборы.

Вавилоняне: запашная одежда (тканые прямоугольники, обернутые вокруг тела), многослойность, бахрома, украшения, характерные бороды и прически.

Этап 2. Разработка базовой модели.

1. Нарисуйте схематичные фигуры (мужскую и женскую) в рост. Разметьте пропорции (рост равен 7-8 головам).

2. Определите и отметьте ключевые линии тела для точного размещения костюма.

Этап 3. Детализация костюма.

1. Для каждой культуры (Шумер и Вавилон) создайте отдельную пару "мужчина-женщина".

2. Вид спереди: Прорисуйте основные силуэты, драпировки, геометрический орнамент, бахрому.

3. Вид сбоку/сзади: Покажите специфику кроя (например, способ обертывания и закрепления ткани у вавилонян).

4. Детально изобразите прически, головные уборы, характерную обувь (или босые ноги).

5. Форма отчета:

Отчетом является графический лист (формат А3 или два А4), содержащий не менее четырех ростовых изображений: мужская и женская фигуры в костюмах шумеров и вавилонян. Каждая фигура должна быть представлена в двух видах (анфас и профиль). Работа должна быть аккуратно выполнена, подписана и содержать указания на ключевые элементы костюма.

Практическая работа № 6 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создать последовательную визуальную историю, демонстрирующую умение синтезировать знания об историческом периоде с основами повествования и композиции.

Задачи: Исследовать выбранный исторический период: архитектуру, костюмы, предметы быта, технологию. Разработать сюжетную линию, органичную для выбранной эпохи. Спроектировать действия и внешний облик персонажа в соответствии с историческим контекстом. Визуализировать историю в формате раскадровки с проработкой композиции и деталей.

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Выбор эпохи и разработка концепции.

1. Выберите четко ограниченный исторический период (например, «Париж эпохи Людовика XIV», «Новгород XIII века»).

2. Определите главного героя и разработайте краткий сценарий из 6-8 ключевых сцен, логично связанных между собой и отражающих дух времени.

Этап 2. Визуальное исследование и проектирование.

1. Соберите референсы: архитектура, интерьеры, костюмы разных социальных слоев, транспорт, тип людей.

2. Спроектируйте внешний вид главного героя: костюм, прическу, характерные аксессуары.

Этап 3. Создание раскадровки.

1. Разбейте лист на 6-8 прямоугольников (кадров).

2. В каждом кадре, соблюдая последовательность сценария, изобразите ключевой момент действия.

3. Акцент на деталях: В фоне и на персонажах должны быть узнаваемы элементы эпохи.

4. Проработка действий: Позы и жесты персонажа должны ясно передавать его действия и эмоции. Используйте стрелки или дополнительные мини-кадры для показа движения.

5. Форма отчета:

Отчетом является законченная раскадровка на одном или нескольких листах, содержащая не менее 6 кадров. Каждый кадр представляет собой законченную композицию с проработанным фоном и персонажем.

Практическая работа № 7 «Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи Древнего Царства Египта»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить каноны и художественные приемы изображения человека в искусстве Древнего Царства Египта через создание ростовой таблицы, передающей характер и пластику персонажей.

*Задачи: Изучить и применить на практике основные пропорции и правила изображения фигуры (закон фронтальности, совмещение ракурсов). Передать социальный характер персонажа через позу, атрибуты и детали костюма. Освоить типичные для древнеегипетского искусства позы и жесты («идущая» фигура, сидящая поза писеца). Разработать ростовую таблицу, демонстрирующую вариативность образов в рамках строгого канона.***2. Материальное оснащение:**

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).
.3. Учебная и специальная литература*:*
наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

Этап 1. Исследование канона и типажей.

1. Изучите характерные позы: стоящая фигура с выдвинутой вперед левой ногой, сидящая на кубообразном троне, поза писца (скрещенные ноги).

2. Проанализируйте пропорции: рост фигуры, измеренный в «ладонях», строгая симметрия и фронтальность.

3. Выберите 2-3 социальных типажа для изображения (фараон, вельможа, писец, жрица).

Этап 2. Разработка базовой сетки и конструкций.

1. Нарисуйте легкую сетку для каждого персонажа, чтобы соблюсти канонические пропорции.

2. На основе сетки постройте схематичные фигуры, соблюдая закон фронтальности: голова в профиль, глаза в фас, плечи в фас, таз и ноги в профиль.

Этап 3. Детализация и передача характера.

1. Прорисуйте канонические прически (парики), головные уборы (немес, клафт), набедренные повязки (шендит), украшения.

2. Через атрибуты передайте социальный статус: жезл и плеть фараона, посох вельможи, свиток и палитру писца.

3. Передайте характерную пластику: статичность, величавость, собранность. Проработайте руки: жест может быть символичным (сжатый жезл, раскрытая ладонь).

5. Форма отчета:

Отчетом является графический лист (формат А3 или два А4), содержащий не менее трех ростовых изображений персонажей разных социальных групп Древнего Царства Египта. Каждая фигура должна быть выполнена в соответствии с художественным каноном эпохи, демонстрировать характерную пластику и иметь соответствующие

атрибуты. Работа должна быть аккуратно выполнена, подписана и содержать поясняющие пометки.

Практическая работа № 8 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы визуального повествования, основанного на историческом контексте, через создание раскадровки, отражающей стилистику эпохи, развитие сюжета и действия персонажа.

Задачи: зучить особенности выбранного исторического периода: архитектуру, костюмы, предметы быта, социальные нормы.

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу времени.

- Создать последовательность кадров, передающих динамику действий персонажа и историческую достоверность.

- Проработать композицию, жесты и мимику персонажа в соответствии с эпохой.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследование и сбор референсов:

- Изучить особенности костюмов, интерьеров, архитектуры, типичных занятий.

- Подобрать визуальные материалы для достоверной передачи деталей.

2. Создание раскадровки:

- Разделить лист на 6–8 прямоугольников (кадров).

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета, уделяя внимание:

- Композиции: расположение персонажей и объектов.

- Детализации: костюмы, предметы быта, фон.

- Действиям персонажа: жесты, мимика, движение (при необходимости использовать стрелки для указания траектории).

- Добавить краткие пояснения под каждым кадром (например: «Герой надевает доспехи»).

3. Стилизация и чистовое оформление:

- Обвести контуры линером, при необходимости добавить цвет или текстуру, соответствующие эпохе.

- Убедиться, что раскадровка передает историческую атмосферу и логику повествования.

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на листе формата А3 или двух листах А4, содержащая 6–8 кадров.

- Краткое описание сюжета и исторического периода (3–4 предложения).

- Список использованных референсов с указанием источников.

- Работа может быть выполнена в черно-белом или цветном варианте.

Практическая работа № 9 «Создание ростовой таблицы персонажа эгейской цивилизации»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы изображения человека в искусстве эгейской цивилизации (крито-микенская культура) через создание ростовой таблицы персонажа.

Задачи: - Изучить характерные черты внешности, костюмов и украшений эгейской цивилизации.

- Освоить специфику пропорций и пластики фигур в крито-микенском искусстве.

- Разработать унифицированное изображение персонажа в типичных позах.

- Детализировать элементы костюма и атрибуты, отражающие социальный статус.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследование особенностей эгейского искусства:

- Изучить характерные позы и пропорции: гибкие, динамичные фигуры с тонкими талиями, удлиненными конечностями.

- Проанализировать детали костюмов:

- Мужчины: набедренные повязки, широкие пояса, украшения.

- Женщины: многослойные юбки с оборками, открытые лифы, сложные прически.

- Определить типичные атрибуты: ритоны, оружие, украшения (диадемы, браслеты).

2. Разработка базовой модели персонажа:

- Нарисовать схематичную фигуру в рост, соблюдая пропорции (рост ≈ 7-8 голов).

- Изобразить характерные позы: вид спереди, сбоку, динамичную позу (например, согнутую в движении).

3. Детализация костюма и атрибутов:

- Проработать элементы одежды: пояс, юбку с оборками, лиф, украшения.

- Добавить атрибуты, отражающие социальную роль (например, ритон для жреца, кинжал для воина).

- Изобразить прическу: длинные вьющиеся волосы с локонами, украшенные диадемой.

4. Стилизация и оформление:

- Использовать плавные линии, чтобы передать легкость и динамику эгейского искусства.

- Подписать ключевые элементы костюма и атрибутов (например: «широкий металлический пояс», «многослойная юбка с орнаментом»).

- Применить цветовую гамму, характерную для эгейских фресок.

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе формата А3 или двух листах А4, содержащая:

- Не менее трех изображений персонажа (вид спереди, сбоку, в динамичной позе).

- Подписи к каждому элементу костюма и атрибутам.

- Краткое описание персонажа и его социальной роли (2-3 предложения).

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте.

Практическая работа № 8 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы визуального повествования, основанного на историческом контексте, через создание раскадровки, отражающей стилистику эпохи, развитие сюжета и действия персонажа.

Задачи: зучить особенности выбранного исторического периода: архитектуру, костюмы, предметы быта, социальные нормы.

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу времени.

- Создать последовательность кадров, передающих динамику действий персонажа и историческую достоверность.

- Проработать композицию, жесты и мимику персонажа в соответствии с эпохой.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследование и сбор референсов:

- Изучить особенности костюмов, интерьеров, архитектуры, типичных занятий.

- Подобрать визуальные материалы для достоверной передачи деталей.

2. Создание раскадровки:

- Разделить лист на 6–8 прямоугольников (кадров).

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета, уделяя внимание:

- Композиции: расположение персонажей и объектов.

- Детализации: костюмы, предметы быта, фон.

- Действиям персонажа: жесты, мимика, движение (при необходимости использовать стрелки для указания траектории).

- Добавить краткие пояснения под каждым кадром (например: «Герой надевает доспехи»).

3. Стилизация и чистовое оформление:

- Обвести контуры линером, при необходимости добавить цвет или текстуру, соответствующие эпохе.

- Убедиться, что раскадровка передает историческую атмосферу и логику повествования.

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на листе формата А3 или двух листах А4, содержащая 6–8 кадров.

- Краткое описание сюжета и исторического периода (3–4 предложения).

- Список использованных референсов с указанием источников.

- Работа может быть выполнена в черно-белом или цветном варианте.

Практическая работа № 10 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания визуального повествования, исторически достоверного и композиционно целостного.

Задачи: - Изучить характерные черты внешности, костюмов и украшений эгейской цивилизации.

- Освоить специфику пропорций и пластики фигур в крито-микенском искусстве.

- Разработать унифицированное изображение персонажа в типичных позах.

- Детализировать элементы костюма и атрибуты, отражающие социальный статус.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Выбор эпохи и разработка сюжета:

- Определить исторический период (например, Античность, Средневековье, Возрождение).

- Сформулировать краткий сюжет (6–8 сцен), логично связанный с эпохой.

2. Исследование и сбор референсов:

- Изучить архитектуру, костюмы, предметы быта, типичные занятия.

- Подобрать визуальные материалы для достоверной передачи деталей.

3. Создание раскадровки:

- Разделить лист на 6–8 кадров.

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета, учитывая:

- Композицию и исторический фон.

- Детали костюмов и атрибутов.

- Действия персонажа (указать движение стрелками при необходимости).

- Добавить пояснения под кадрами (например: «Рыцарь получает приказ»).

4. Стилизация и оформление:

- Обвести контуры, добавить цвет или текстуру в стиле эпохи.

- Проверить соответствие раскадровки историческому контексту и логике сюжета.

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на листе формата А3 или двух листах А4 (6–8 кадров).

- Краткое описание сюжета и исторического периода (3–4 предложения).

- Список использованных референсов с указанием источников.

- Работа может быть выполнена в черно-белом или цветном варианте.

Практическая работа № 9 «Создание зарисовок орнаментов Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить основные типы и принципы построения древнегреческих орнаментов через практическое копирование и стилизацию.

Задачи: - Изучить характерные элементы греческого орнамента (меандр, пальметта, волна, акант).

- Освоить принципы ритмической организации орнаментальных композиций.

- Выполнить зарисовки классических орнаментов с натуры или репродукций.

- Создать собственный орнамент в греческом стиле на основе изученных принципов.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные типы орнаментов: геометрический, растительный, волна

- Проанализировать конструкцию меандра, пальметты, аканта

2. Копировальный этап:

- Выполнить 3-4 точные зарисовки классических орнаментов

- Проработать конструкцию и пропорции элементов

3. Творческий этап:

- Создать собственную орнаментальную композицию в греческом стиле

- Объединить несколько элементов в гармоничную композицию

4. Оформительский этап:

- Обвести контуры линером

- При необходимости добавить тонирование в характерной цветовой гамме

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на листе формата А3 или двух листах А4, содержащая 6–8 кадров.

- Краткое описание сюжета и исторического периода (3–4 предложения).

- Список использованных референсов с указанием источников.

- Работа может быть выполнена в черно-белом или цветном варианте.

Практическая работа № 10 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания визуального повествования, исторически достоверного и композиционно целостного.

Задачи: - Изучить характерные черты внешности, костюмов и украшений эгейской цивилизации.

- Освоить специфику пропорций и пластики фигур в крито-микенском искусстве.

- Разработать унифицированное изображение персонажа в типичных позах.

- Детализировать элементы костюма и атрибуты, отражающие социальный статус.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Выбор эпохи и разработка сюжета:

- Определить исторический период (например, Античность, Средневековье, Возрождение).

- Сформулировать краткий сюжет (6–8 сцен), логично связанный с эпохой.

2. Исследование и сбор референсов:

- Изучить архитектуру, костюмы, предметы быта, типичные занятия.

- Подобрать визуальные материалы для достоверной передачи деталей.

3. Создание раскадровки:

- Разделить лист на 6–8 кадров.

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета, учитывая:

  - Композицию и исторический фон.

  - Детали костюмов и атрибутов.

  - Действия персонажа (указать движение стрелками при необходимости).

- Добавить пояснения под кадрами (например: «Рыцарь получает приказ»).

4. Стилизация и оформление:

- Обвести контуры, добавить цвет или текстуру в стиле эпохи.

- Проверить соответствие раскадровки историческому контексту и логике сюжета.

5. Форма отчета:

- Альбомный лист с 3-4 зарисовками классических орнаментов

- 1 оригинальная орнаментальная композиция

- Краткие пояснения к каждому орнаменту с указанием его названия и особенностей

- Работы могут быть выполнены в графической или цветовой манере

Практическая работа № 11 «Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание композиционной зарисовки на мифологический или бытовой сюжет Древней Греции с передачей характерных особенностей эпохи.

Задачи:

- Изучить особенности костюмов, причесок и атрибутов древнегреческих персонажей

- Освоить принципы передачи пластики и жестов в античном искусстве

- Разработать сюжетную композицию с 2-3 персонажами

- Передать атмосферу исторического периода через детали и фон

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбрать мифологический или бытовой сюжет

- Изучить характерные позы и жесты в древнегреческом искусстве

- Подобрать референсы костюмов и атрибутов

2. Композиционный этап:

- Разработать эскиз с расположением 2-3 персонажей

- Продумать их взаимодействие и пластику

- Наметить элементы фона (архитектура, природа)

3. Детализация:

- Проработать костюмы (хитоны, гиматии, сандалии)

- Изобразить характерные прически и атрибуты

- Передать особенности телосложения и движений

4. Завершение:

- Уточнить контуры и добавить детали

- При необходимости добавить тонирование

- Подписать работу с указанием сюжета

5. Форма отчета:

- Законченная сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и персонажей (3-4 предложения)

- Перечень использованных исторических источников

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 12 «Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы стилизации и создания композиции в соответствии с художественными особенностями выбранной исторической эпохи.

Задачи:

- Изучить характерные черты искусства выбранного периода

- Разработать сюжетную композицию с учетом стилевых особенностей эпохи

- Освоить принципы передачи пластики персонажей в соответствии с канонами периода

- Создать зарисовку, демонстрирующую понимание стилистики эпохи

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретную историческую эпоху

- Изучить характерные элементы стиля (пропорции, линии, орнаменты)

- Проанализировать типичные сюжеты и композиционные приемы

2. Разработка концепции:

- Определить сюжет зарисовки

- Подобрать референсы костюмов, причесок, атрибутов

- Изучить характерные позы и жесты персонажей

3. Создание композиции:

- Разработать эскиз с учетом стилевых особенностей

- Проработать расположение фигур и элементов фона

- Передать характерные пропорции и пластику

4. Стилизация и завершение:

- Выполнить зарисовку в соответствии с канонами эпохи

- Проработать детали костюмов и фона

- При необходимости добавить цветовое решение в стиле периода

5. Форма отчета:

- Готовая сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и обоснование стилевых решений

- Список использованных источников и референсов

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 13 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание последовательной визуальной истории, отражающей особенности выбранного исторического периода через развитие сюжета и действия персонажей.

Задачи:

- Изучить характерные элементы выбранной исторической эпохи (архитектура, костюмы, предметы быта)

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу времени

- Создать раскадровку с проработанной композицией и действиями персонажей

- Передать стилистические особенности эпохи в визуальном решении

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

- Выбрать исторический период и локацию

- Определить основных персонажей и их характеристики

- Разработать сюжет из 6-8 ключевых сцен

2. Исследовательский этап:

- Изучить архитектурные особенности эпохи

- Подобрать референсы костюмов и причесок

- Проанализировать типичные занятия и социальные отношения

3. Создание раскадровки:

- Разметить лист на 6-8 кадров

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета

- Передать взаимодействие персонажей и их эмоции

- Проработать фон и исторические детали

4. Детализация и завершение:

- Добавить пояснения к каждому кадру

- Указать особенности костюмов и обстановки

- При необходимости выполнить тонирование

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на 6-8 кадров формата А3 или двух А4

- Краткое описание исторического периода и сюжета

- Список использованных источников и референсов

- Пояснения к характерным стилевым особенностям эпохи

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 12 «Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы стилизации и создания композиции в соответствии с художественными особенностями выбранной исторической эпохи.

Задачи:

- Изучить характерные черты искусства выбранного периода

- Разработать сюжетную композицию с учетом стилевых особенностей эпохи

- Освоить принципы передачи пластики персонажей в соответствии с канонами периода

- Создать зарисовку, демонстрирующую понимание стилистики эпохи

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретную историческую эпоху

- Изучить характерные элементы стиля (пропорции, линии, орнаменты)

- Проанализировать типичные сюжеты и композиционные приемы

2. Разработка концепции:

- Определить сюжет зарисовки

- Подобрать референсы костюмов, причесок, атрибутов

- Изучить характерные позы и жесты персонажей

3. Создание композиции:

- Разработать эскиз с учетом стилевых особенностей

- Проработать расположение фигур и элементов фона

- Передать характерные пропорции и пластику

4. Стилизация и завершение:

- Выполнить зарисовку в соответствии с канонами эпохи

- Проработать детали костюмов и фона

- При необходимости добавить цветовое решение в стиле периода

5. Форма отчета:

- Готовая сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и обоснование стилевых решений

- Список использованных источников и референсов

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 13 «Создание зарисовок орнаментов Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить основные типы и принципы построения древнегреческих орнаментов через практическое копирование и стилизацию.

Задачи:

- Изучить характерные элементы греческого орнамента (меандр, пальметта, волна, акант).

- Освоить принципы ритмической организации орнаментальных композиций.

- Выполнить зарисовки классических орнаментов с натуры или репродукций.

- Создать собственный орнамент в греческом стиле на основе изученных принципов.

.2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные типы орнаментов: геометрический, растительный, волна

- Проанализировать конструкцию меандра, пальметты, аканта

2. Копировальный этап:

- Выполнить 3-4 точные зарисовки классических орнаментов

- Проработать конструкцию и пропорции элементов

3. Творческий этап:

- Создать собственную орнаментальную композицию в греческом стиле

- Объединить несколько элементов в гармоничную композицию

4. Оформительский этап:

- Обвести контуры линером

- При необходимости добавить тонирование в характерной цветовой гамме

5. Форма отчета:

- Альбомный лист с 3-4 зарисовками классических орнаментов

- 1 оригинальная орнаментальная композиция

- Краткие пояснения к каждому орнаменту с указанием его названия и особенностей

- Работы могут быть выполнены в графической или цветовой манере

Практическая работа № 14 «Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание композиционной зарисовки на мифологический или бытовой сюжет Древней Греции с передачей характерных особенностей эпохи.

Задачи:

- Изучить особенности костюмов, причесок и атрибутов древнегреческих персонажей

- Освоить принципы передачи пластики и жестов в античном искусстве

- Разработать сюжетную композицию с 2-3 персонажами

- Передать атмосферу исторического периода через детали и фон

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

. Подготовительный этап:

- Выбрать мифологический или бытовой сюжет

- Изучить характерные позы и жесты в древнегреческом искусстве

- Подобрать референсы костюмов и атрибутов

2. Композиционный этап:

- Разработать эскиз с расположением 2-3 персонажей

- Продумать их взаимодействие и пластику

- Наметить элементы фона (архитектура, природа)

3. Детализация:

- Проработать костюмы (хитоны, гиматии, сандалии)

- Изобразить характерные прически и атрибуты

- Передать особенности телосложения и движений

5. Форма отчета:

- Законченная сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и персонажей (3-4 предложения)

- Перечень использованных исторических источников

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 15 «Создание сюжетной зарисовки в стиле эпохи»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: своить принципы стилизации и создания композиции в соответствии с художественными особенностями выбранной исторической эпохи.

Задачи:

- Изучить характерные черты искусства выбранного периода

- Разработать сюжетную композицию с учетом стилевых особенностей эпохи

- Освоить принципы передачи пластики персонажей в соответствии с канонами периода

- Создать зарисовку, демонстрирующую понимание стилистики эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретную историческую эпоху

- Изучить характерные элементы стиля (пропорции, линии, орнаменты)

- Проанализировать типичные сюжеты и композиционные приемы

2. Разработка концепции:

- Определить сюжет зарисовки

- Подобрать референсы костюмов, причесок, атрибутов

- Изучить характерные позы и жесты персонажей

3. Создание композиции:

- Разработать эскиз с учетом стилевых особенностей

- Проработать расположение фигур и элементов фона

- Передать характерные пропорции и пластику

5. Форма отчета:

- Готовая сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и обоснование стилевых решений

- Список использованных источников и референсов

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 14 «Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи Древней Греции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание композиционной зарисовки на мифологический или бытовой сюжет Древней Греции с передачей характерных особенностей эпохи.

Задачи:

- Изучить особенности костюмов, причесок и атрибутов древнегреческих персонажей

- Освоить принципы передачи пластики и жестов в античном искусстве

- Разработать сюжетную композицию с 2-3 персонажами

- Передать атмосферу исторического периода через детали и фон

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

. Подготовительный этап:

- Выбрать мифологический или бытовой сюжет

- Изучить характерные позы и жесты в древнегреческом искусстве

- Подобрать референсы костюмов и атрибутов

2. Композиционный этап:

- Разработать эскиз с расположением 2-3 персонажей

- Продумать их взаимодействие и пластику

- Наметить элементы фона (архитектура, природа)

3. Детализация:

- Проработать костюмы (хитоны, гиматии, сандалии)

- Изобразить характерные прически и атрибуты

- Передать особенности телосложения и движений

5. Форма отчета:

- Законченная сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и персонажей (3-4 предложения)

- Перечень использованных исторических источников

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 15 «Создание сюжетной зарисовки в стиле эпохи»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: своить принципы стилизации и создания композиции в соответствии с художественными особенностями выбранной исторической эпохи.

Задачи:

- Изучить характерные черты искусства выбранного периода

- Разработать сюжетную композицию с учетом стилевых особенностей эпохи

- Освоить принципы передачи пластики персонажей в соответствии с канонами периода

- Создать зарисовку, демонстрирующую понимание стилистики эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретную историческую эпоху

- Изучить характерные элементы стиля (пропорции, линии, орнаменты)

- Проанализировать типичные сюжеты и композиционные приемы

2. Разработка концепции:

- Определить сюжет зарисовки

- Подобрать референсы костюмов, причесок, атрибутов

- Изучить характерные позы и жесты персонажей

3. Создание композиции:

- Разработать эскиз с учетом стилевых особенностей

- Проработать расположение фигур и элементов фона

- Передать характерные пропорции и пластику

5. Форма отчета:

- Готовая сюжетная зарисовка на листе формата А4/А3

- Краткое описание сюжета и обоснование стилевых решений

- Список использованных источников и референсов

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 16 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание последовательной визуальной истории, отражающей особенности выбранного исторического периода через развитие сюжета и действия персонажей.

Задачи:

- Изучить характерные элементы выбранной исторической эпохи (архитектура, костюмы, предметы быта)

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу времени

- Создать раскадровку с проработанной композицией и действиями персонажей

- Передать стилистические особенности эпохи в визуальном решении **2. Материальное оснащение:**

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбрать исторический период и локацию

- Определить основных персонажей и их характеристики

- Разработать сюжет из 6-8 ключевых сцен

2. Исследовательский этап:

- Изучить архитектурные особенности эпохи

- Подобрать референсы костюмов и причесок

- Проанализировать типичные занятия и социальные отношения

3. Создание раскадровки:

- Разметить лист на 6-8 кадров

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета

- Передать взаимодействие персонажей и их эмоции

- Проработать фон и исторические детали

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на 6-8 кадров формата А3 или двух А4

- Краткое описание исторического периода и сюжета

- Список использованных источников и референсов

- Пояснения к характерным стилевым особенностям эпохи

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 17 «Создание ростовой таблицы по канону»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы построения человеческой фигуры согласно художественным канонам исторической эпохи.

Задачи:

- Изучить систему пропорций выбранного художественного канона

- Освоить методику построения фигуры с использованием модульной сетки

- Создать ростовую таблицу с изображением фигуры в основных ракурсах

- Зафиксировать характерные особенности стиля эпохи в изображении тела

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Выбор и изучение канона:

- Определить исторический период
- Изучить систему пропорций и модульную сетку выбранного канона
- Проанализировать характерные позы и ракурсы

2. Построение пропорциональной сетки:

- Разметить лист согласно модульной системе канона
- Определить основные опорные точки и линии
- Наметить ключевые пропорции (рост в головах, расположение суставов)

3. Рисунок фигуры:

- Выполнить построение фигуры в трех основных видах (анфас, профиль, 3/4)
- Соблюсти характерные для канона особенности пластики
- Проработать детали в соответствии со стилистикой эпохи

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе формата А3 с изображением фигуры в трех ракурсах
- Пояснительная записка с описанием канона и его особенностей
- Пропорциональная сетка с обозначением модулей
- Примеры исторических аналогов и обоснование выбранных решений

Практическая работа № 16 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание последовательной визуальной истории, отражающей особенности выбранного исторического периода через развитие сюжета и действия персонажей.

Задачи:

- Изучить характерные элементы выбранной исторической эпохи (архитектура, костюмы, предметы быта)

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу времени

- Создать раскадровку с проработанной композицией и действиями персонажей

- Передать стилистические особенности эпохи в визуальном решении **2. Материальное оснащение:**

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбрать исторический период и локацию

- Определить основных персонажей и их характеристики

- Разработать сюжет из 6-8 ключевых сцен

2. Исследовательский этап:

- Изучить архитектурные особенности эпохи

- Подобрать референсы костюмов и причесок

- Проанализировать типичные занятия и социальные отношения

3. Создание раскадровки:

- Разметить лист на 6-8 кадров

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета

- Передать взаимодействие персонажей и их эмоции

- Проработать фон и исторические детали

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на 6-8 кадров формата А3 или двух А4

- Краткое описание исторического периода и сюжета

- Список использованных источников и референсов

- Пояснения к характерным стилевым особенностям эпохи

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 18 «Создание ростовой таблицы персонажей»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание стандартизированного визуального пособия, фиксирующего пропорции и внешние характеристики персонажей.

Задачи:

- Разработать унифицированную систему изображения персонажа в разных ракурсах

- Определить и отобразить ключевые внешние характеристики

- Создать наглядный материал для последующей работы с персонажами

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Определить количество персонажей для таблицы
- Изучить их характерные особенности
- Подготовить эскизы и референсы

2. Разработка схемы:

- Разметить рабочее поле на зоны для каждого персонажа
- Определить масштаб и пропорции
- Нанести базовую разметку (линиями отметить рост)

3. Создание изображений:

- Выполнить рисунки персонажей в едином масштабе
- Изобразить каждого персонажа в анфас и профиль
- Соблюсти пропорции и характерные черты

4. Детализация и оформление:

- Добавить необходимые аннотации
- Привести таблицу в единый стиль

5. Форма отчета:

- Лист формата А3 с ростовой таблицей

- Не менее 3 персонажей в едином масштабе

- Каждый персонаж представлен в двух проекциях

- Четкие пояснения и обозначения

- Аккуратное исполнение и читаемость всех элементов

Практическая работа № 19 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания визуального повествования, согласованного с историческим контекстом, через разработку раскадровки.

Задачи:

- Изучить и воспроизвести характерные элементы выбранного исторического периода

- Разработать сюжетную линию, отражающую особенности эпохи

- Детализировать действия и внешний облик персонажей в соответствии с историческими реалиями

- Создать последовательную раскадровку, передающую развитие сюжета

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретный исторический период и локацию

- Определить основных персонажей и их социальные роли

- Разработать сюжет из 6-8 ключевых сцен

2. Исследовательский этап:

- Изучить архитектурные особенности эпохи

- Подобрать референсы костюмов, причесок и аксессуаров

- Проанализировать типичные занятия и социальные взаимодействия

3. Создание раскадровки:

- Разметить лист на 6-8 кадров

- В каждом кадре изобразить ключевой момент сюжета

- Передать взаимодействие персонажей и их эмоции через пластику и жесты

- Детализировать фон и исторические элементы

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на 6-8 кадров формата А3 или двух А4

- Краткое описание исторического периода и сюжета

- Список использованных источников и референсов

- Пояснения к характерным стилевым особенностям эпохи

- Работа может быть выполнена в графическом или цветном варианте

Практическая работа № 20 «Создание раскадровки в стилистике эллинистического искусства»

1. Цель и задачи практической работы:

*Цель:*Освоить принципы создания визуального повествования в стилистике эллинистического искусства через разработку тематической раскадровки. и.

Задачи:

- Изучить характерные особенности эллинистического искусства (драматизм, динамика, эмоциональность)

- Разработать сюжетную линию, отражающую типичные темы эллинистического периода

- Создать персонажей с проработанной пластикой и эмоциональной выразительностью

- Передать в раскадровке характерные композиционные приемы эллинистического искусства

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные черты эллинистического искусства: пафос, динамизм, индивидуализация образов

- Проанализировать типичные сюжеты (мифологические драмы, бытовые сцены)

- Подобрать референсы костюмов, причесок, архитектуры

2. Разработка концепции:

- Выбрать драматический сюжет из греческой мифологии или бытовой жизни

- Определить главных персонажей с выраженной индивидуальностью

- Продумать композицию с учетом эллинистических принципов (диагонали, контрапосты)

3. Создание раскадровки:

- Разметить 6-8 кадров с использованием динамичных ракурсов

- Передать эмоциональное состояние персонажей через пластику и мимику

- Использовать характерные для эпохи жесты и позы

- Детализировать фон (архитектура, пейзаж)

4. Стилизация и завершение:

- Применить тонирование в традиционной цветовой гамме

- Добавить драматические эффекты светотени

- Соблюсти пропорции и анатомию в традициях эллинизма

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Пояснительная записка с описанием сюжета и использованных стилистических элементов

- Список изученных источников и референсов

- Аннотации к каждому кадру с объяснением композиционных решений

- Работа выполняется в графической технике с возможностью тонирования

Практическая работа № 21 ««Создание ростовой таблицы. Эллинский костюм. Мужской и женский образ»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания ростовой таблицы с изображением мужского и женского костюма Древней Греции.

Задачи:

- Изучить элементы и конструкцию древнегреческого костюма

- Освоить характерные drapery (драпировки) и способы ношения одежд

- Создать унифицированные изображения мужской и женской фигур в типичных позах

- Детализировать особенности кроя и декора эллинского костюма

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные типы одежд: хитон, гиматий, пеплос

- Проанализировать различия в мужском и женском костюме

- Исследовать способы драпировки и закрепления тканей

2. Подготовительный этап:

- Разработать пропорции фигур согласно античным канонам

- Создать схематичные зарисовки основных поз и ракурсов

- Подобрать цветовые решения согласно историческим данным

3. Создание таблицы:

- Изобразить мужскую и женскую фигуры в рост (вид спереди и сбоку)

- Детально проразить драпировки и складки тканей

- Показать различные варианты ношения гиматия и хитона

4. Детализация:

- Добавить элементы украшений и аксессуаров

- Показать особенности причесок и головных уборов

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе А3 с мужским и женским образами

- Пояснительные надписи к элементам костюма

- Цветовое решение с учетом исторической достоверности

- Схемы драпировок и способов ношения одежд

- Краткое описание особенностей эллинского костюма

Практическая работа № 22 «Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи этрусков»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить особенности изображения человеческой фигуры в традициях этрусского искусства через создание ростовой таблицы.

Задачи:

- Изучить характерные черты этрусской антропологии и костюма

- Освоить специфическую пластику и жестикуляцию этрусских персонажей

- Передать эмоциональную выразительность и характер через позы и мимику

- Создать типизированные образы представителей разных социальных слоев

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные позы и жесты в этрусской живописи и скульптуре

- Проанализировать особенности костюмов (тебенна, туники, головные уборы)

- Исследовать этрусскую антропологию (коренастые пропорции, выразительные лица)

2. Разработка персонажей:

- Создать образы представителей разных социальных групп

- Подобрать характерные атрибуты (систрум, жезл, сосуд для вина)

- Продумать эмоциональные характеристики персонажей

3. Построение таблицы:

- Разработать пропорциональную сетку согласно этрусским канонам

- Изобразить фигуры в характерных динамичных позах

- Передать специфическую жестикуляцию и мимику

4. Детализация и стилизация:

- Тщательно проработать складки одежд и украшения

- Использовать цветовую гамму этрусской живописи

- Добавить характерные орнаменты и детали костюма

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе А3 с 2-3 персонажами

- Пояснительные записи с характеристикой каждого образа

- Схемы с разбором пластических особенностей

- Цветовое решение в стиле этрусской полихромии

- Аннотации с указанием исторических прототипов

Практическая работа № 23 «Создание сюжетной композиции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание исторически достоверной сюжетной композиции, отражающей характерные особенности эпохи Римской республики.

Задачи:

- Изучить специфику костюма, архитектуры и предметной среды периода Республики

- Разработать композицию на типичный сюжет из жизни римского общества

- Передать социальные взаимоотношения и характерные жесты персонажей

- Создать выразительную работу с учетом исторической достоверности

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить типичные сюжеты из жизни римского общества

- Проанализировать костюмы: тоги, туники, столы

- Исследовать архитектурные особенности общественных пространств

2. Разработка концепции:

- Выбрать сюжет (заседание сената, народное собрание, суд)

- Определить основных персонажей и их социальные роли

- Продумать композиционное решение

3. Создание эскизов:

- Разработать несколько вариантов композиции

- Проработать расположение фигур и архитектурного фона

- Найти выразительные ракурсы и жесты

4. Выполнение основной работы:

- Детализировать костюмы и атрибуты власти

- Передать характерные позы и социальные взаимодействия

- Соблюсти историческую достоверность в деталях

5. Форма отчета:

- Законченная композиция на листе А4

- Эскизные варианты и подготовительные наброски

- Пояснительная записка с описанием сюжета

- Историческое обоснование элементов композиции

Практическая работа № 24 «Создание раскадровки в стилистике Римской империи»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание последовательной визуальной истории, отражающей характерные особенности эпохи Римской империи через развитие сюжета и действия персонажей.

Задачи:

- Изучить элементы материальной культуры Римской империи (архитектура, костюмы, предметы быта)

- Разработать сюжетную линию, характерную для римского общества

- Создать раскадровку с проработанной композицией и исторически достоверными действиями персонажей

- Передать социальные взаимоотношения и особенности повседневной жизни

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретный период Римской империи и социальную среду
- Определить основных персонажей и их статус
- Разработать сюжет из 6-8 сцен, отражающий типичные ситуации

2. Исследовательский этап:

- Изучить архитектурные особенности (форумы, базилики, термы)
- Подобрать референсы костюмов разных социальных групп
- Исследовать характерные занятия и развлечения римлян

3. Создание раскадровки:

- Разметить 6-8 кадров с учетом композиционных принципов
- Передать взаимодействие персонажей через жесты и позы
- Детализировать фон (архитектура, интерьеры, предметы быта)
- Отобразить социальную иерархию через визуальные средства

5. Форма отчета:

- Готовая раскадровка на 6-8 кадров формата А3
- Краткое описание исторического периода и сюжета
- Список использованных источников и референсов
- Пояснения к характерным элементам эпохи
- Аннотации с обоснованием композиционных решений

Практическая работа № 23 «Создание сюжетной композиции»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание исторически достоверной сюжетной композиции, отражающей характерные особенности эпохи Римской республики.

Задачи:

- Изучить специфику костюма, архитектуры и предметной среды периода Республики

- Разработать композицию на типичный сюжет из жизни римского общества

- Передать социальные взаимоотношения и характерные жесты персонажей

- Создать выразительную работу с учетом исторической достоверности

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить типичные сюжеты из жизни римского общества

- Проанализировать костюмы: тоги, туники, столы

- Исследовать архитектурные особенности общественных пространств

2. Разработка концепции:

- Выбрать сюжет (заседание сената, народное собрание, суд)

- Определить основных персонажей и их социальные роли

- Продумать композиционное решение

3. Создание эскизов:

- Разработать несколько вариантов композиции

- Проработать расположение фигур и архитектурного фона

- Найти выразительные ракурсы и жесты

4. Выполнение основной работы:

- Детализировать костюмы и атрибуты власти

- Передать характерные позы и социальные взаимодействия

- Соблюсти историческую достоверность в деталях

5. Форма отчета:

- Законченная композиция на листе А4

- Эскизные варианты и подготовительные наброски

- Пояснительная записка с описанием сюжета

- Историческое обоснование элементов композиции

Практическая работа № 25 «Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажа эпохи раннего христианства»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы изображения человеческой фигуры в традициях раннехристианского искусства через создание ростовой таблицы.

Задачи:

- Изучить характерные черты раннехристианской иконографии и символики

- Освоить специфическую пластику и жестикуляцию персонажей

- Передать духовную сосредоточенность и отрешенность через позы и мимику

- Создать типизированные образы представителей раннехристианской общины

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.

Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные позы и жесты в раннехристианской иконографии

- Проанализировать особенности одежд (туники, паллиумы, покрывала)

- Исследовать символические атрибуты (крест, свиток, голубь)

2. Разработка персонажа:

- Создать образ представителя раннехристианской общины

- Подобрать характерные атрибуты и символические детали

- Продумать эмоциональную характеристику (созерцательность, молитвенность)

3. Построение таблицы:

- Разработать пропорциональную сетку согласно канонам эпохи

- Изобразить фигуру в характерных позах (молящаяся, благословляющая)

- Передать специфическую жестикуляцию (ораторский жест, руки сложенные в молитве)

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе А3 с изображением персонажа в 2-3 позах

- Пояснительные записи с характеристикой образа

- Схемы с разбором иконографических особенностей

- Цветовое решение в стиле раннехристианской полихромии

- Аннотации с указанием символических элементов

Практическая работа № 26 «Создание раскадровки в стилистике византийского искусства»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания визуального повествования в стилистике византийского искусства через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить характерные особенности византийского искусства (иератичность, символизм, обратная перспектива)

- Разработать сюжетную линию на основе евангельских сюжетов или житий святых

- Создать персонажей с проработанной пластикой в традициях византийского канона

- Передать в раскадровке характерные композиционные приемы византийского искусства

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить канонические особенности византийского искусства
- Проанализировать систему жестов и поз в иконографии
- Исследовать символику цвета и композиции

2. Разработка концепции:

- Выбрать канонический сюжет (евангельская притча, житие святого)
- Определить главных персонажей согласно иконографическому типу
- Продумать композицию с использованием обратной перспективы

3. Создание раскадровки:

- Разметить 6-8 кадров с учетом иерархического построения
- Передать духовное состояние персонажей через канонические жесты
- Использовать характерные для эпохи архитектурные фоны
- Соблюдать фронтальность и статичность поз

4. Стилизация и завершение:

- Применить каноническую цветовую гамму
- Использовать золотой фон как символ божественного света
- Добавить греческие надписи с именами персонажей
- Соблюдать пропорции и анатомию в традициях византийского канона

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3
- Пояснительная записка с описанием сюжета и использованных иконографических элементов

- Список изученных источников и референсов

- Аннотации к каждому кадру с объяснением символических решений

- Работа выполняется в технике, имитирующей византийскую живопись

Практическая работа № 27 «Создание зарисовок рельефных композиций, декора порталов»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графической фиксации характерных особенностей романского искусства через создание зарисовок рельефов и порталов.

Задачи:

- Изучить иконографические программы и символику романских рельефов

- Освоить технику графической передачи каменной пластики

- Выявить характерные стилистические особенности романской sculptural decoration

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание структуры и композиции

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить типичные сюжеты романских рельефов (страшный суд, теофания, библейские сцены)

- Проанализировать композиционные принципы построения порталов

- Исследовать характерные орнаментальные мотивы (плетенки, фантастические животные)

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретный объект для изучения

- Выполнить обмеры и схематические наброски композиции

- Определить основные смысловые и композиционные центры

3. Создание зарисовок:

- Выполнить общий вид портала с передачей архитектурных пропорций

- Детально зарисовать ключевые рельефные композиции

- Передать особенности пластической обработки камня

- Зафиксировать характерные декоративные элементы

5. Форма отчета:

- Альбом зарисовок формата А4 (8-10 листов)

- Схемы композиционного построения порталов

- Детализированные зарисовки рельефов с разных ракурсов

- Пояснительная записка с анализом иконографии и стиля

- Аннотации с указанием места нахождения оригинала и датировки

Практическая работа № 28 «Создание раскадровки в стилистике готического искусства»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания визуального повествования в стилистике готического искусства через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить характерные особенности готического искусства (вертикализм, динамика, эмоциональная выразительность)

- Разработать сюжетную линию на основе средневековых легенд или библейских сюжетов

- Создать персонажей с проработанной пластикой в традициях готической скульптуры

- Передать в раскадровке характерные композиционные приемы готического искусства

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные черты готического искусства: устремленность вверх, одухотворенность

- Проанализировать жесты и позы в готической скульптуре (S-образный изгиб, скрещенные ноги)

- Исследовать типичные сюжеты и иконографические программы

2. Разработка концепции:

- Выбрать сюжет из житий святых, рыцарских легенд или библейских историй

- Определить главных персонажей с характерной готической пластикой

- Продумать композицию с акцентом на вертикальные ритмы

3. Создание раскадровки:

- Разметить 6-8 кадров с учетом принципов готической нарративности

- Передать одухотворенность персонажей через жесты и мимику

- Использовать характерные архитектурные фоны (стрельчатые арки, нервюрные своды)

- Включить элементы готического декора (вимперги, краббы, крестоцветы)

4. Стилизация и завершение:

- Применить сдержанную цветовую гамму с цветовыми акцентами

- Использовать приемы передачи объема, характерные для готической пластики

- Добавить условные элементы фона (аркады, горки, архитектурные кулисы)

- Соблюдать пропорции фигур в традициях "готического гуманизма"

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Пояснительная записка с описанием сюжета и использованных стилистических элементов

- Список изученных источников и референсов

- Аннотации к каждому кадру с объяснением композиционных и стилистических решений

- Эскизы персонажей с проработкой характерных поз и жестов

Практическая работа № 29 «Выполнение зарисовки сюжетов фресок»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения характерных особенностей фресковой живописи проторенессанса через создание зарисовок.

Задачи:

- Изучить стилистические особенности фресковой живописи проторенессанса

- Освоить технику графической передачи объемно-пространственных решений

- Выявить характерные композиционные приемы и иконографические схемы

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание художественного языка эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить характерные черты фресковой живописи проторенессанса

- Проанализировать композиционные построения и пространственные решения

- Исследовать особенности передачи объема и светотени

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретные фресковые композиции для изучения

- Выполнить схематические наброски композиционной структуры

- Проанализировать цветовое и тональное решение оригиналов

3. Создание зарисовок:

- Выполнить общий вид композиции с передачей основных масс

- Детализировать характерные фигуры и группы

- Передать особенности пластической моделировки форм

- Зафиксировать специфику жестов и мимики персонажей

5. Форма отчета:

Серия зарисовок формата А4 (6-8 листов)

- Схемы композиционного построения

- Детализированные зарисовки характерных фрагментов

- Пояснительная записка с анализом художественных особенностей

- Аннотации с указанием оригинала и его местонахождения

Практическая работа № 30 «Выполнение зарисовки архитектурных элементов стиля Высокого Возрождения»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения характерных архитектурных элементов Высокого Возрождения через создание зарисовок.

Задачи:

- Изучить характерные архитектурные элементы и ордерные системы Высокого Возрождения

- Освоить технику графической передачи архитектурных форм и пропорций

- Выявить композиционные приемы и стилистические особенности периода

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание архитектурного языка эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные элементы архитектуры Высокого Возрождения

- Проанализировать применение классических ордеров

- Исследовать пропорциональные системы и композиционные решения

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретные архитектурные элементы для изучения

- Выполнить схематические наброски с обозначением пропорций

- Проанализировать конструктивные и декоративные особенности

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки капителей, пилястр, арок, карнизов

- Детализировать архитектурные обломы и профили

- Передать особенности пропорций и ритмических повторов

- Зафиксировать характер декоративных элементов

5. Форма отчета:

- Альбом зарисовок формата А4 (8-10 листов)

- Схемы с пропорциональным анализом элементов

- Детализированные зарисовки архитектурных фрагментов

- Пояснительная записка с анализом стилистических особенностей

- Аннотации с указанием оригинальных памятников и их авторов

Практическая работа № 31 «Выполнение зарисовки интерьеров в стиле Высокого Возрождения»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы изображения интерьерных пространств в стиле Высокого Возрождения через создание аналитических зарисовок.

Задачи:

- Изучить характерные особенности интерьеров Высокого Возрождения

- Освоить принципы перспективного построения пространства

- Выявить композиционные приемы организации интерьера

- Создать зарисовки, демонстрирующие понимание стилевых особенностей

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить характерные черты интерьеров Высокого Возрождения
- Проанализировать пространственные решения и пропорции
- Исследовать систему декора и орнаментики

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретный интерьер для изучения
- Выполнить схематические наброски плана и разрезов
- Проанализировать перспективное построение пространства

3. Создание зарисовок:

- Выполнить общий вид интерьера с передачей пространства
- Детализировать архитектурные элементы (колонны, пилястры, своды)
- Передать особенности декоративного убранства
- Зафиксировать характер освещения и световоздушной среды

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок интерьеров формата А4 (6-8 листов)
- Схемы перспективных построений
- Детализированные зарисовки характерных элементов
- Пояснительная записка с анализом стилистических особенностей
- Аннотации с указанием оригинального памятника и автора

Практическая работа № 32 «Выполнение зарисовки образов из произведений живописи Высокого Возрождения»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения художественных образов в живописи Высокого Возрождения.

Задачи:

- Изучить характерные особенности образной системы Высокого Возрождения

- Освоить технику графической передачи живописных оригиналов

- Выявить индивидуальные особенности стиля мастеров эпохи

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание художественного языка

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить характерные черты живописи Высокого Возрождения

- Проанализировать композиционные и колористические решения

- Исследовать особенности передачи объема и пространства

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретные произведения для изучения

- Выполнить схематические наброски композиции

- Проанализировать тональные и цветовые отношения

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки отдельных фигур и портретов

- Детализировать характерные жесты и мимику

- Передать особенности пластической моделировки

- Зафиксировать специфику светотеневого решения

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок формата А4 (6-8 листов)

- Схемы композиционного построения

- Детализированные зарисовки характерных образов

Практическая работа № 33 «Выполнение зарисовок сюжетов произведений великих художников Ренессанса»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения композиционных решений в произведениях мастеров эпохи Ренессанса.

Задачи:

- Изучить характерные особенности ренессансной композиции

- Освоить технику графического анализа живописных произведений

- Выявить индивидуальные стилевые особенности мастеров Ренессанса

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание художественных принципов эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить особенности ренессансного художественного мышления

- Проанализировать принципы построения пространства и композиции

- Исследовать характерные сюжеты и их трактовку

2. Подготовительный этап:

- Выбрать произведения для анализа (3-4 работы разных мастеров)

- Выполнить схематичные наброски композиционной структуры

- Проанализировать тональное и цветовое решение оригиналов

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки общих композиционных схем

- Детализировать ключевые группы и фигуры

- Передать особенности пластического решения

- Зафиксировать характерные жесты и позы

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок формата А4 (8-10 листов)

- Схемы композиционного построения

- Сравнительные таблицы стилевых особенностей

Практическая работа № 34 «Выполнение зарисовок костюма Позднего Возрождения»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения костюма Позднего Возрождения (вторая половина XVI века).

Задачи:

- Изучить характерные особенности костюма различных социальных слоев

- Освоить технику графической передачи тканей и декоративных элементов

- Выявить региональные различия в костюме (Италия, Испания, Франция)

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание эволюции ренессансного костюма

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить особенности костюма Позднего Возрождения

- Проанализировать изменения силуэта и кроя

- Исследовать характерные аксессуары и украшения

2. Аналитический этап:

- Выбрать конкретные типы костюмов для изучения

- Проанализировать конструктивные особенности

- Изучить материалы и цветовые сочетания эпохи

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки общего вида костюмов

- Детализировать элементы кроя и декора

- Передать фактуры различных тканей

- Зафиксировать характерные аксессуары

5. Форма отчета:

- Альбом зарисовок формата А4 (10-12 листов)

- Схемы кроя основных элементов костюма

- Цветовые решения, соответствующие историческим аналогам

Практическая работа № 35 «Создание зарисовок видов с использованием приема сферической перспективы»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы построения пространства с помощью приема сферической перспективы и создать серию зарисовок с его применением. *Задачи:*

- Изучить теоретические основы сферической перспективы

- Освоить технические приемы построения искривленного пространства

- Научиться передавать глубину и объем в сферической перспективе

- Создать серию зарисовок городских и природных пейзажей

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Теоретический этап:

- Изучить отличия сферической перспективы от линейной

- Проанализировать примеры использования в истории искусства

- Освоить принципы построения криволинейного пространства

2. Подготовительный этап:

- Выбрать объекты для зарисовок (архитектура, интерьеры, пейзажи)

- Выполнить предварительные наброски в линейной перспективе

- Определить точку зрения и угол обзора

3. Практический этап:

- Построить базовую сферическую сетку

- Наметить основные элементы композиции с учетом кривизны

- Детализировать объекты, сохраняя принципы сферичности

- Передать глубину пространства через тональное решение

5. Форма отчета:

- Серия из 4-6 зарисовок формата А4

- Схемы построения сферической перспективы

- Сравнительные эскизы одного сюжета в разных перспективах

Практическая работа № 36 «Создание ростовой таблицы персонажа из произведений искусства Италии XVII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание ростовой таблицы персонажа на основе анализа художественных образов в искусстве итальянского барокко и караваджизма.

Задачи:

- Изучить характерные типажи и стилистические особенности итальянского искусства XVII века

- Проанализировать художественные приемы передачи характера и пластики

- Освоить принципы создания типизированного образа эпохи

- Разработать ростовую таблицу с учетом исторической достоверности

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные образы итальянского искусства XVII века

- Проанализировать социальные типажи эпохи (аристократ, плебей, духовное лицо)

- Исследовать особенности костюма и аксессуаров

2. Аналитический этап:

- Выбрать конкретный художественный образ для детального изучения

- Проанализировать средства художественной выразительности

- Изучить пластику и характерные позы персонажей

3. Создание таблицы:

- Разработать пропорции фигуры согласно канонам эпохи

- Изобразить персонажа в трех характерных позах (анфас, профиль, динамичная поза)

- Детализировать костюм и аксессуары

- Передать эмоциональную выразительность и характер

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе А3 с изображением персонажа

- Цветовое решение в стилистике эпохи

Практическая работа № 37 «Создание зарисовок художественных образов произведений искусства Испании XVII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы анализа и графического воспроизведения художественных образов в искусстве испанского "золотого века".

Задачи:

- Изучить характерные образы и стилистические особенности испанского искусства XVII века

- Освоить технику графической передачи живописных оригиналов

- Выявить индивидуальные особенности стиля мастеров эпохи

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание художественного языка

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,

калька размер А-3,

Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.

Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить характерные черты испанского искусства XVII века

- Проанализировать особенности композиции и колорита

- Исследовать специфику образной системы

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретные произведения для изучения

- Выполнить схематические наброски композиции

- Проанализировать тональные отношения и светотень

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки характерных образов (аристократы, монахи, народные типажи)

- Детализировать особенности костюма и аксессуаров

- Передать эмоциональную выразительность лиц и жестов

- Зафиксировать специфику живописной манеры мастеров

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок формата А4 (6-8 листов)

- Схемы композиционного построения

- Детализированные зарисовки характерных образов

Практическая работа № 38 «Создание сценарного плана по мифологическому сюжету из произведений живописи Фландрии XVII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создать сценарный план на основе анализа мифологических сюжетов в произведениях фламандской живописи XVII века.

Задачи:

- Изучить особенности трактовки мифологических сюжетов в фламандском искусстве

- Проанализировать композиционные и нарративные решения в работах мастеров

- Разработать сценарный план с последовательным развитием действия

- Адаптировать визуальный материал для создания литературного сценария

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретное произведение фламандской живописи на мифологический сюжет

- Изучить первоисточник мифа и его интерпретации

- Проанализировать композицию, персонажей и их взаимодействие

2. Аналитический этап:

- Выявить ключевые моменты и кульминацию сюжета

- Определить характеры и мотивации персонажей

- Проанализировать визуальные средства выразительности

3. Разработка сценарного плана:

- Структурировать материал по сценам

- Описать место, время и участников действия для каждой сцены

- Разработать диалоги и ремарки (по желанию)

- Создать раскадровку на основе живописного произведения

5. Форма отчета:

- Сценарный план из 5-7 сцен с описанием действия и персонажей

- Визуальный ряд с репродукциями анализируемого произведения

Практическая работа № 39 ««Создание раскадровки в стилистике голландской живописи XVII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создать визуальную повествовательную последовательность, отражающую характерные особенности голландского искусства Золотого века.

Задачи:

- Изучить специфику бытового жанра и композиционные приемы голландской живописи

- Разработать сюжетную линию на основе типичных сцен повседневной жизни

- Передать характерную атмосферу и световоздушную среду

- Создать раскадровку с исторически достоверными деталями и действиями персонажей

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные сюжеты голландской живописи (домашние сцены, таверны, рынки)

- Проанализировать композиционные схемы и приемы передачи пространства

- Исследовать символику предметов и деталей в натюрмортах

2. Разработка концепции:

- Выбрать типичный бытовой сюжет (семейная сцена, урок музыки, хозяйственные дела)

- Определить персонажей с учетом социального статуса

- Продумать развитие действия в 6-8 сценах

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом камерных композиций

- Передать характерное освещение (оконный свет, свечное освещение)

- Детализировать интерьер и предметы быта

- Использовать многослойное пространство (комнаты, дверные проемы)

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Эскизы интерьеров и костюмов с историческим обоснованием

Практическая работа № 40 «Создание фона: Идиллический пейзаж»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания идиллического пейзажа как художественного фона, передающего гармонию и поэтическое восприятие природы

Задачи:

- Изучить композиционные схемы идиллического пейзажа

- Освоить приемы передачи пространственной глубины и воздушной перспективы

- Научиться создавать настроение умиротворения и гармонии

- Подобрать цветовую гамму, соответствующую идиллическому сюжету

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Изучить классические образцы идиллического пейзажа

- Выполнить 2-3 эскиза с разными композиционными решениями

- Определить цветовую гамму работы

2. Композиционное решение:

- Построить многоплановую композицию

- Использовать кулисное построение пространства

- Разместить смысловые акценты по правилу золотого сечения

3. Колористическое решение:

- Подобрать гармоничную цветовую гамму

- Применить принципы воздушной перспективы

- Использовать теплые оттенки для переднего плана

4. Детализация:

- Проработать характерные элементы (деревья, водоемы, архитектура)

- Добавить фигурки людей, животных

- Передать игру света и тени

5. Форма отчета:

- Законченная работа в цвете на бумаге формата А3

- 2-3 подготовительных эскиза

Практическая работа № 41 «Создание раскадровки в стилистике художественных образов XVIII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создать визуальное повествование, отражающее характерные особенности искусства XVIII века (рококо, классицизм, сентиментализм) через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить специфику художественных образов и стилей XVIII века

- Разработать сюжетную линию, соответствующую духу эпохи Просвещения

- Передать характерные позы, жесты и эмоции персонажей

- Создать раскадровку с исторически достоверными деталями костюмов и обстановки

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные сюжеты искусства XVIII века

- Проанализировать особенности композиции и колорита

- Исследовать социальные типажи эпохи (аристократия, буржуазия, третье сословие)

2. Разработка концепции:

- Выбрать стилистическое направление (рококо, классицизм)

- Определить основных персонажей и их социальные роли

- Разработать сюжет из 6-8 сцен, отражающий дух времени

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом изящных композиционных решений

- Передать характерные позы и жесты ("галантные сцены")

- Детализировать костюмы и интерьеры с исторической точностью

- Использовать мягкое освещение и пастельную цветовую гамму

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Эскизы персонажей с проработкой костюмов и характерных поз

Практическая работа № 40 «Создание фона: Идиллический пейзаж»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания идиллического пейзажа как художественного фона, передающего гармонию и поэтическое восприятие природы

Задачи:

- Изучить композиционные схемы идиллического пейзажа

- Освоить приемы передачи пространственной глубины и воздушной перспективы

- Научиться создавать настроение умиротворения и гармонии

- Подобрать цветовую гамму, соответствующую идиллическому сюжету

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.

Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Подготовительный этап:

- Изучить классические образцы идиллического пейзажа

- Выполнить 2-3 эскиза с разными композиционными решениями

- Определить цветовую гамму работы

2. Композиционное решение:

- Построить многоплановую композицию

- Использовать кулисное построение пространства

- Разместить смысловые акценты по правилу золотого сечения

3. Колористическое решение:

- Подобрать гармоничную цветовую гамму

- Применить принципы воздушной перспективы

- Использовать теплые оттенки для переднего плана

4. Детализация:

- Проработать характерные элементы (деревья, водоемы, архитектура)

- Добавить фигурки людей, животных

- Передать игру света и тени

5. Форма отчета:

- Законченная работа в цвете на бумаге формата А3

- 2-3 подготовительных эскиза

Практическая работа № 41 «Создание ростовой таблицы персонажа в стиле импрессионизм»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания ростовой таблицы персонажа с использованием художественных приемов импрессионизма.

Задачи:

- Изучить характерные черты импрессионистической живописи

- Освоить технику передачи света и цвета в изображении фигуры

- Создать динамичные и выразительные позы персонажа

- Передать настроение и атмосферу через цветовые решения

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные приемы импрессионистов

- Проанализировать способы передачи движения и света

- Исследовать цветовые палитры различных художников-импрессионистов

2. Подготовительный этап:

- Выбрать персонажа и разработать его образ
- Создать 2-3 быстрых наброска в разных позах
- Определить цветовую гамму и источник освещения

3. Создание таблицы:

- Изобразить персонажа в трех характерных позах
- Использовать свободные, динамичные линии
- Применить технику раздельного мазка
- Передать игру света и рефлексы на фигуре

4. Колористическое решение:

- Использовать чистые, насыщенные цвета
- Избегать черных теней, заменив их дополнительными цветами
- Создать эффект вибрации света и воздуха
- Передать настроение через цветовую гамму

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе формата А3
- 2-3 подготовительных этюда с набросками

Практическая работа № 42 «Создание раскадровки в стилистике искусства XIX века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования, отражающего характерные особенности искусства XIX века (романтизм, реализм, импрессионизм, постимпрессионизм) через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить специфику художественных направлений XIX века

- Разработать сюжетную линию, соответствующую социальным и культурным изменениям эпохи

- Передать характерные эмоции, жесты и динамику персонажей

- Создать раскадровку с исторически достоверными деталями среды и костюмов

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретное художественное направление XIX века

- Изучить характерные сюжеты и композиционные приемы

- Проанализировать социальные типажи и исторический контекст

2. Разработка концепции:

- Определить стилистику (романтизм, реализм и т.д.)

- Разработать сюжет из 6-8 сцен, отражающий дух времени

- Создать характеры персонажей с учетом социального положения

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом выбранного стиля

- Передать характерные позы и эмоциональные состояния

- Детализировать среду (интерьеры, пейзажи, городскую среду)

- Использовать соответствующие цветовые решения и светотень

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Эскизы персонажей с проработкой костюмов и характерных поз

Практическая работа № 43 ««Создание раскадровки в стилистике искусства конца XIX - начала XX века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования, отражающего характерные особенности художественных направлений рубежа веков (модерн, символизм, экспрессионизм, фовизм) через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить специфику художественных течений периода Fin de siècle

- Разработать сюжетную линию, соответствующую эстетике эпохи

- Передать характерные пластические и эмоциональные состояния персонажей

- Создать раскадровку с учетом стилистических особенностей выбранного направления

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Выбрать конкретное художественное направление (модерн, символизм и др.)

- Изучить характерные образы, темы и композиционные приемы

- Проанализировать цветовые палитры и графические решения

2. Разработка концепции:

- Определить стилистику и настроение раскадровки

- Разработать сюжет из 6-8 сцен, отражающий эстетику выбранного направления

- Создать характеры персонажей с соответствующей пластикой и эмоциями

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом специфики стиля

- Передать характерные позы, жесты, мимику

- Использовать типичные для направления орнаменты и декоративные элементы

- Применить соответствующую цветовую гамму и светотень

4. Стилизация и завершение:

- Подчеркнуть характерные черты выбранного стиля

- Передать настроение эпохи - от декаданса до устремленности в будущее

- Добавить символические и аллегорические элементы

- Соблюсти стилевое единство всей композиции

- Использовать соответствующие цветовые решения и светотень

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Эскизы персонажей с проработкой характерных черт выбранного направления

Практическая работа № 44 «Создание ростовой таблицы костюма Древней Руси X – начала XIII вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание научно обоснованной ростовой таблицы мужского и женского костюма Древней Руси на основе анализа произведений древнерусского искусства.

Задачи:

- Изучить элементы мужского и женского костюма домонгольского периода

- Освоить принципы реконструкции костюма по иконографическим источникам

- Создать унифицированные изображения фигур в характерных позах

- Детализировать особенности кроя, украшений и аксессуаров

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить изобразительные источники X-XIII вв.
- Проанализировать археологические находки тканей и украшений
- Исследовать социальные различия в костюме знати и простого народа

2. Разработка базовой модели:
- Создать пропорциональную схему фигур
- Определить характерные позы (стоящая фигура, вид спереди и сбоку)
- Разработать конструктивные основы костюма

3. Детализация костюма:
- Мужской костюм: рубаха, порты, плащ, головные уборы
- Женский костюм: рубаха, понева, навершник, головные уборы
- Украшения: гривны, колты, бусы, поясные наборы
- Обувь: поршни, лапти, кожаные сапоги

4. Стилизация и оформление:
- Использовать цветовую гамму, характерную для периода
- Передать фактуры тканей (шерсть, лен, шелк)
- Добавить орнаментальные элементы
- Включить пояснительные схемы и аннотации

5. Форма отчета:

- Ростовая таблица на листе А3 с мужским и женским образами
- Цветовое решение с учетом исторической достоверности

Практическая работа № 45 «Создание фона с характерными видами и архитектурой Древней Руси X – начала XIII вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание архитектурного и природного фона, соответствующего историческому периоду Древней Руси X-XIII вв., на основе анализа произведений древнерусского искусства.

Задачи:

- Изучить характерные черты древнерусской архитектуры домонгольского периода

- Освоить принципы изображения природной среды в древнерусском искусстве

- Создать типичные архитектурные и природные ландшафты

- Передать историческую достоверность в деталях построек и окружающей среды

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить типы древнерусских построек (храмы, крепостные стены, жилые дома)

- Проанализировать конструктивные особенности архитектуры

- Исследовать природное окружение древнерусских поселений

2. Разработка композиции:

- Выбрать тип поселения (город, монастырь, сельское поселение)

- Определить характер ландшафта (речной, лесной, равнинный)

- Создать эскизы с разными ракурсами и точками зрения

3. Создание архитектурного фона:

- Изобразить характерные храмы (крестово-купольные, многоглавые)

- Передать особенности строительных материалов (белый камень, плинфа)

- Детализировать элементы укреплений (валы, стены, башни)

- Показать типичную жилую застройку

4. Создание природного фона:

- Передать характер русской природы (реки, леса, равнины)

- Использовать соответствующую цветовую гамму

5. Форма отчета:

- Законченная композиция на листе формата А3

- 2-3 подготовительных эскиза с вариантами композиции

Практическая работа № 46 «Создание раскадровки в стилистике новгородского искусства второй половины XIII-XV вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования, отражающего художественные особенности новгородской школы через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить специфику новгородской иконописи и фресковой живописи периода

- Разработать сюжетную линию на основе исторических событий или житийных сюжетов

- Передать характерную пластику и эмоциональную сдержанность персонажей

- Создать раскадровку с учетом композиционных и колористических особенностей новгородского искусства

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные черты новгородской иконописи (лаконизм, выразительность)

- Проанализировать цветовую гамму (преобладание красных, белых, зеленых тонов)

- Исследовать особенности композиции и пространственных решений

2. Разработка концепции:

- Выбрать сюжет (историческое событие, житие святого, библейская тема)

- Определить основных персонажей с учетом социального статуса

- Разработать сюжет из 6-8 сцен с драматургическим развитием

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом принципов новгородской композиции

- Передать характерные позы и жесты (сдержанные, величавые)

- Использовать типичные архитектурные и природные фоны

- Применить лаконичные и выразительные цветовые решения

4. Стилизация и завершение:

- Использовать четкие контуры и локальные цветовые пятна

- Передать эмоциональную насыщенность через скупые средства

- Соблюсти историческую достоверность в деталях костюмов и архитектуры

- Сохранить монументальность и духовную напряженность образов

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

- Эскизы персонажей с проработкой характерных черт новгородской школы

Практическая работа № 45 «Создание фона с характерными видами и архитектурой Древней Руси X – начала XIII вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание архитектурного и природного фона, соответствующего историческому периоду Древней Руси X-XIII вв., на основе анализа произведений древнерусского искусства.

Задачи:

- Изучить характерные черты древнерусской архитектуры домонгольского периода

- Освоить принципы изображения природной среды в древнерусском искусстве

- Создать типичные архитектурные и природные ландшафты

- Передать историческую достоверность в деталях построек и окружающей среды

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить типы древнерусских построек (храмы, крепостные стены, жилые дома)

- Проанализировать конструктивные особенности архитектуры

- Исследовать природное окружение древнерусских поселений

2. Разработка композиции:

- Выбрать тип поселения (город, монастырь, сельское поселение)

- Определить характер ландшафта (речной, лесной, равнинный)

- Создать эскизы с разными ракурсами и точками зрения

3. Создание архитектурного фона:

- Изобразить характерные храмы (крестово-купольные, многоглавые)

- Передать особенности строительных материалов (белый камень, плинфа)

- Детализировать элементы укреплений (валы, стены, башни)

- Показать типичную жилую застройку

4. Создание природного фона:

- Передать характер русской природы (реки, леса, равнины)

- Использовать соответствующую цветовую гамму

5. Форма отчета:

- Законченная композиция на листе формата А3

- 2-3 подготовительных эскиза с вариантами композиции

Практическая работа № 47 «Создание зарисовок организации пространства в традициях иконографии Московского княжества XIV-XV вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы организации пространства в традициях иконографии Московского княжества XIV-XV веков через создание аналитических зарисовок.

Задачи:

- Изучить особенности композиционного построения в московской иконе

- Освоить принципы обратной перспективы и многочастного повествования

- Проанализировать систему взаиморасположения фигур и архитектурных элементов

- Создать серию зарисовок, демонстрирующих понимание пространственных решений

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Изучить систему пространственных зон в иконе

- Проанализировать принципы обратной перспективы

- Исследовать многоярусные композиции и их символику

2. Подготовительный этап:

- Выбрать 3-4 иконы московской школы для анализа

- Выполнить схематические наброски пространственного построения

- Проанализировать соотношение фигур и фона

3. Создание зарисовок:

- Выполнить зарисовки общих композиционных схем

- Детализировать организацию пространства в отдельных сценах

- Передать систему планов и пространственных зон

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок формата А4 (6-8 листов)

- Схемы организации пространства с пояснениями

Практическая работа № 48 «Создание зарисовок интерьеров русского искусства конца XV-XVI вв.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы изображения интерьерных пространств в традициях русского искусства конца XV-XVI веков через создание аналитических зарисовок.

Задачи:

- Изучить характерные особенности интерьеров храмов и палат

- Освоить принципы передачи пространства в иконописи и фресках

- Выявить типичные элементы убранства и мебели

- Создать зарисовки, демонстрирующие понимание организации внутреннего пространства

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить типологию интерьеров (храмовые, дворцовые, жилые)

- Проанализировать систему росписей и их расположение

- Исследовать предметное наполнение интерьеров

2. Подготовительный этап:

- Выбрать конкретные памятники для изучения

- Выполнить схематические наброски планов и разрезов

- Проанализировать цветовое и световое решение

3. Создание зарисовок:

- Выполнить общие виды интерьеров с передачей пространства

- Детализировать архитектурные элементы (своды, столпы, иконостасы)

- Передать систему росписей и их иконографическую программу

- Зафиксировать характерные детали убранства

5. Форма отчета:

- Серия зарисовок интерьеров формата А4 (6-8 листов)

- Схемы пространственного построения

Практическая работа № 49 «Создание фона с характерной архитектурой русского искусства XVII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание архитектурного фона, соответствующего художественным особенностям русского искусства XVII века, через освоение принципов изображения характерных архитектурных форм.

Задачи:

- Изучить особенности русской архитектуры XVII века («дивное узорочье», московское барокко)

- Освоить принципы изображения храмовой и гражданской архитектуры

- Создать типичные архитектурные ансамбли и отдельные постройки

- Передать декоративное богатство и пластику архитектурных форм

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.

Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,

электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить характерные памятники архитектуры XVII века

- Проанализировать композиционные приемы построения храмов

- Исследовать систему декоративного убранства

2. Подготовительный этап:

- Выбрать тип архитектурного объекта (храм, палаты, крепостные сооружения)

- Выполнить схематические наброски и эскизы

- Определить точку зрения и ракурс изображения

3. Создание архитектурного фона:

- Построить основную объемно-пространственную композицию

- Детализировать характерные элементы (кокошники, ширинки, колонки)

- Передать фактуру строительных материалов

- Изобразить архитектурные ансамбли

4. Колористическое решение:

- Использовать цветовую гамму, характерную для эпохи

- Передать полихромность архитектурных решений

- Соблюсти единство цветового решения

5. Форма отчета:

- Законченная композиция с архитектурным фоном на листе А3

- 2-3 подготовительных эскиза с вариантами композиции

Практическая работа № 50 «Создание раскадровки в стилистике русского искусства XVIII века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования, отражающего художественные особенности русского искусства XVIII века через разработку тематической раскадровки.

Задачи:

- Изучить специфику русской живописи и графики XVIII века

- Разработать сюжетную линию, соответствующую историческому и культурному контексту эпохи

- Передать характерные позы, костюмы и социальные взаимодействия персонажей

- Создать раскадровку с учетом композиционных и стилистических особенностей периода

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить особенности русского портрета и жанровой живописи XVIII века

- Проанализировать композиционные приемы и цветовые решения

- Исследовать социальные типажи эпохи (дворяне, купцы, крестьяне)

2. Разработка концепции:

- Выбрать художественное направление (барокко, классицизм, сентиментализм)

- Определить основных персонажей и их социальные роли

- Разработать сюжет из 6-8 сцен, отражающий дух времени

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом принципов композиции XVIII века

- Передать характерные позы и манеры персонажей

- Детализировать костюмы и интерьеры с исторической точностью

- Использовать соответствующую цветовую гамму и светотень

5. Форма отчета:

- РАСКАДРОВКА ИЗ 6-8 КАДРОВ НА ЛИСТЕ ФОРМАТА А3

- ЭСКИЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ С ПРОРАБОТКОЙ КОСТЮМОВ И ХАРАКТЕРНЫХ ПОЗ

Практическая работа № 51 «Создание раскадровки по сюжету русского искусства первой и второй трети XIX века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования на основе художественных образов и стилистики русского искусства первой половины XIX века.

Задачи:

- Изучить особенности основных художественных направлений эпохи (романтизм, реализм, классицизм)

- Разработать сюжетную линию, отражающую исторический и культурный контекст периода

- Передать характерные типажи и социальные взаимоотношения персонажей

- Создать раскадровку с учетом композиционных принципов искусства XIX века

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

. Исследовательский этап:

- Изучить характерные сюжеты и образы русского искусства 1800-1850-х годов

- Проанализировать композиционные приемы и цветовые решения

- Исследовать социальные и исторические типажи эпохи

2. Разработка концепции:

- Выбрать художественное направление (романтизм/реализм)

- Определить основных персонажей и их характеристики

- Разработать сюжет из 6-8 сцен с драматургическим развитием

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом композиционных принципов эпохи

- Передать характерные позы, жесты и эмоции персонажей

- Детализировать костюмы и историческую обстановку

- Использовать соответствующую светотень и колорит

5. Форма отчета:

- РАСКАДРОВКА ИЗ 6-8 КАДРОВ НА ЛИСТЕ ФОРМАТА А3

- ЭСКИЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ С ПРОРАБОТКОЙ КОСТЮМОВ И ХАРАКТЕРНЫХ ПОЗ

Практическая работа № 52 «Создание раскадровки по сюжету в стилистике искусства начала XX века»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования на основе художественных принципов и стилистики искусства начала XX века.

Задачи:

- Изучить особенности основных художественных направлений начала XX века

- Разработать сюжетную линию, отражающую эстетические поиски эпохи

- Передать характерные пластические и композиционные решения

- Создать раскадровку с учетом новаторских приемов искусства авангарда

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные художественные направления начала века
- Проанализировать новаторские композиционные приемы
- Исследовать цветовые и пластические эксперименты эпохи

2. Разработка концепции:

- Выбрать художественное направление (символизм, футуризм, кубизм)
- Определить тему и идею сюжета
- Разработать драматургию из 6-8 сцен

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом новаторских композиционных решений
- Использовать характерные для направления изобразительные приемы
- Передать динамику и ритм через пластику персонажей
- Применить соответствующую цветовую гамму

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3
- Эскизы персонажей с проработкой пластических решений

Практическая работа № 53 «Создание фона для сюжетной композиции русского авангарда»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Освоить принципы создания фоновых решений в стилистике русского авангарда для сюжетных композиций.

Задачи:

- Изучить характерные приемы построения пространства в авангардных направлениях

- Освоить методы создания динамичных и выразительных фоновых решений

- Разработать фон, соответствующий принципам супрематизма/конструктивизма

- Создать гармоничное сочетание фона и основного сюжета композиции

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные направления русского авангарда

- Проанализировать принципы построения фона в ключевых произведениях

- Выявить характерные цветовые и композиционные решения

2. Разработка концепции:

- Определить стилистическое направление (супрематизм, конструктивизм)

- Выбрать тип фонового решения (геометрический, динамический, текстурированный)

- Сформулировать идею взаимодействия фона и персонажей

3. Создание фона:

- Построить композицию на основе выбранных принципов
- Использовать характерные цветовые сочетания
- Применить геометризацию и абстрагирование форм
- Создать ритмическую организацию пространства

4. Интеграция с композицией:

- Согласовать масштаб и пропорции фона с основными элементами
- Выстроить цветовые и тональные отношения
- Добиться целостности визуального решения

5. Форма отчета:

- Законченная композиция с проработанным фоном на листе А3
- 2-3 эскиза с вариантами фоновых решений

Практическая работа № 54 «Создание сюжетной композиции на основе произведений русского авангарда и советского искусства 1910-1960-х гг.»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание оригинальной сюжетной композиции на основе синтеза художественных принципов русского авангарда и советского искусства 1910-1960-х годов.

Задачи:

- Изучить эволюцию художественных направлений от авангарда к социалистическому реализму
- Освоить принципы трансформации реальности через авангардные приемы
- Разработать композицию, отражающую единство формы и идеи
- Создать художественный образ, соответствующий духу эпохи

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература:

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучить основные периоды развития советского искусства 1910-1960-х гг.

- Проанализировать трансформацию художественных принципов

- Выявить характерные образы и темы эпохи

2. Разработка концепции:

- Определить тему композиции (индустриализация, революция, быт)

- Выбрать доминирующие художественные приемы

- Сформулировать идейную основу произведения

3. Создание композиции:

- Разработать эскизы с учетом выбранных принципов

- Построить динамичную выразительную композицию

- Использовать характерные цветовые решения

- Применить геометризацию и обобщение форм

5. Форма отчета:

- ЗАКОНЧЕННАЯ КОМПОЗИЦИЯ НА ЛИСТЕ ФОРМАТА А3

- 2-3 ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫХ ЭСКИЗА С ВАРИАНТАМИ РЕШЕНИЯ

Практическая работа № 55 «Создание раскадровки с учетом стилистики исторического периода (анализ художественного образа в ретроспективе)»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание визуального повествования на основе сравнительного анализа эволюции художественного образа в ретроспективе исторических периодов.

Задачи:

- Изучить трансформацию художественных образов в различные исторические эпохи

- Разработать сюжетную линию, демонстрирующую развитие художественного образа во времени

- Проанализировать стилистические особенности разных периодов в их взаимосвязи

- Создать раскадровку, визуализирующую ретроспективный анализ

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Выбрать художественный образ для ретроспективного анализа

- Изучить его воплощение в 3-4 исторических периодах

- Выявить стилистические особенности каждого периода

2. Разработка концепции:

- Определить структуру ретроспективного повествования
- Разработать сюжет из 6-8 сцен, показывающий эволюцию образа
- Установить логические переходы между историческими периодами

3. Создание раскадровки:

- Разметить кадры с учетом последовательности исторических периодов
- Передать стилистические особенности каждого этапа
- Визуализировать трансформацию художественного образа
- Создать композиционные и цветовые решения для каждого периода

4. Синтез и завершение:

- Объединить различные стилистические подходы в единое повествование
- Подчеркнуть преемственность и различия в трактовке образа
- Создать визуальные мосты между разными историческими этапами
- Обеспечить целостность композиционного решения

5. Форма отчета:

- Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3
- Сравнительная таблица стилистических особенностей разных периодов
- Пояснительная записка с анализом эволюции художественного образа
- Эскизы с вариантами визуализации исторических трансформаций

Практическая работа № 56 «Создание художественного образа: от концепции к детализации»

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Создание комплексного художественного проекта с глубокой проработкой характера персонажа и ключевых элементов композиции.

Задачи:

- Разработать ростовые таблицы и модельные листы персонажей

- Создать серию раскадровок с развитием сюжетной линии

- Проработать фоновые решения и реквизит

- Детализировать характер персонажа через визуальные средства

- Создать завершенную сюжетную композицию

2. Материальное оснащение:

бумага размер А-3,
калька размер А-3,
Графические материалы: уголь, сангина, сепия, темные пастельные мелки, черная гуашь.
Материалы для работы в цвете (по желанию): акварель, цветные карандаши, маркеры (с учетом характерной цветовой палитры: белый, синий, лазурит, золотой, красный).

.3. Учебная и специальная литература*:*

наглядные пособия,
электронные книги.

4. Порядок выполнения практической работы:

1. Аналитический этап:

- Разработка концепции персонажа и сюжета

- Сбор референсов и создание мудборда

- Анализ аналогов и прототипов

2. Подготовительный этап:

- Создание ростовых таблиц (3-4 ракурса)

- Разработка модельных листов с эмоциями и позами

- Проработка реквизита и аксессуаров

3. Композиционный этап:

- Создание серии раскадровок (8-10 кадров)
- Проработка фоновых решений
- Построение сюжетной композиции

4. Детализационный этап

- Углубленная проработка характера через детали
- Создание финальной композиции
- Подготовка пояснительных материалов

5. Форма отчета:

- Ростовые таблицы (2-3 персонажа, основные ракурсы)
- Модельные листы (эмоции, жесты, характерные позы)
- Серия раскадровок (8-10 кадров с развитием сюжета)
- Фоновые решения (3-4 варианта локаций)
- Финальная композиция с детализированным персонажем
- Пояснительная записка с анализом творческих решений
- Референс-листы и эскизные наброски



РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2026

Пояснительная записка

Методические рекомендации по выполнению практических работ предназначены в качестве методического пособия при проведении практических работ по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** углубленной подготовки.

Практические работы являются неотъемлемым этапом изучения учебной дисциплины (междисциплинарного комплекса) **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**(МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино) проводятся после изучения теоретического материала по соответствующим темам рабочей программы. Выполнение обучающимися практических работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание практических работ включает в себя следующие элементы: тема, цель выполнения работы, методические указания по выполнению работы, материальное оснащение, учебная и специальная литература, порядок выполнения работы, форма отчета, выводы, контрольные вопросы. Отчет о выполненной работе представляется студентом преподавателю для проверки, в том числе с защитой результатов, и оценивания. Отчет может быть представлен как в электронном, так и письменном или печатном виде.

Целью практических работ является формирование, закрепление, развития практических навыков и компетенций на основе полученных теоретических знаний в части освоения дисциплины (междисциплинарного комплекса) **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**(МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино)

В результате выполнения практических работ, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- разработки анимационных проектов;
- разработки режиссерского сценария;
- создания раскадровки;
- разработки персонажей;
- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, диктофона;
- работы с музыкой, библиотеками звуков;
- создания звуковой среды;
- режиссёрского монтажа;

уметь:

- создавать киносценарий;

- разбирать и анализировать сценарий на составляющие (конфликты, темы, характеры персонажей, драматургичские структуры)
- грамотно монтировать с применением законов и техник монтажа;
- проводить проектный анализ анимационного проекта;
- разрабатывать концепцию анимационного проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выполнять раскадровку;
- реализовывать творческие идеи;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- создавать звуковую среду.

знать:

- основы драматургии, сценического действия;
- основы режиссерского монтажа;
- основы технического монтажа;
- теоретические основы композиционного построения кадра;
- звукозаписывающие устройства и медиумы для выполнения задач;

Перечень практических работ
(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Монтажно-технические разработки.**	Разработка постановочного проекта.
2.	**Монтажные склейки.**	Сьемка и монтаж видео эссе с применением пройденных материалов.
3.		Последовательный монтаж
4.		Сьемка видео эссе с применением пройденных материалов.
5.		Сьемка и монтаж этюда по заданию.
6.		Создание этюда с заданной ритмической схемой
7.	**Звук в фильме**	Монтаж видео с применением полученных знаний.
8.		Создание монтажно- звукового этюда.
9.		Создание звуковой среды и сведение звука.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Монтажно-технические разработки.**	Монтаж анимационного проекта.
2.	**Разработка творческой концепции анимационного фильма**	Съемка анимационного кино

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Разработка творческой концепции анимационного фильма**	Съемка анимационного кино

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Разработка творческой концепции анимационного фильма**	Съемка анимационного кино

3 курс 5 семестр

Практическая работа № 1

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоение основ режиссерского замысла короткометражного фильма или эпизода и его практическое воплощение в виде целостного постановочного проекта, выражающего авторскую кинематографическую концепцию.

Задачи:

- Проанализировать выбранный литературный материал (сценарий, рассказ) на тему, конфликт, характеры и драматургическую структуру.

-Сформулировать режиссерскую концепцию (главную идею, сверхзадачу) и определить визуальный стиль будущего фильма (тональность, жанр, атмосферу).

-Разработать режиссерский сценарий с разбивкой на эпизоды и сцены, определением их драматургической цели.

-Создать раскадровку ключевых сцен или подобрать референсы, формирующие визуальный ряд (кинообраз).

-Определить звуковую и музыкальную концепцию фильма (атмосферные шумы, музыкальное сопровождение).

-Продумать основы операторского решения (крупность планов, движение камеры, ракурсы) и монтажной структуры.

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с графикой и видео. Графический планшет.

Программное обеспечение:

Storyboarder, Adobe Premiere Pro, PowerPoint,

Бумага А4, ручки, карандаши.

3. Учебная литература

Михаил Ромм. "Беседы о кинорежиссуре".

Лев Кулешов. "Основы кинорежиссуры".

Александр Митта. "Кино между Адом и Раем".

Стивен Спилберг. "Наука интервью" (и другие интервью мастеров).

Роберт Макки. "История на миллион долларов".

Сид Филд. "Сценарий".

4. Порядок выполнения практической работы

Выбор и анализ материала: Выберите короткий story (рассказ, новеллу) или напишите синопсис (1-2 страницы). Проведите анализ: главная тема, конфликт, характеристика героев, что зритель должен почувствовать.

Формулировка режиссерской концепции: Напишите режиссерскую экспликацию (1-2 страницы). Ответьте на вопросы: Какова главная идея фильма? Какое у него настроение (атмосфера)? Кто целевая аудитория? Какие режиссеры/фильмы служат для вас ориентиром по стилю?Разработка режиссерского сценария: Возьмите за основу литературный сценарий и преобразуйте его в режиссерский. Добавьте колонку с пометками на: крупность плана, движение камеры, звук, реквизит. Это главный рабочий документ.

Создание визуальной части:Раскадровка: Сделайте раскадровку 5-10 ключевых кадров фильма, которые передают его суть и визуальный стиль. Можно в виде простых зарисовок или подобранных референсов.

Подбор референсов: Создайте moodboard (доску настроения)с изображениями, которые передают цветовую гамму, свет, атмосферу и тип съемки.

Работа над звуком и монтажом: Опишите, как звук будет работать в вашем фильме. Подберите примеры музыки или звуковых эффектов для ключевых сцен. Сделайте предположительный монтажный лист, указав длительность и порядок сцен.

Формирование постановочного плана: Кратко опишите основные этапы съемок: локации, необходимое оборудование.

5. Форма отчета

Отчет представляется в виде Режиссерской папки , включающей:

Титульный лист: Название проекта, ФИО автора.

Режиссерская экспликация .

Режиссерский сценарий с ремарками.

Визуальный ряд: Раскадровка

Приложения: Краткое описание звукового решения и постановочного плана.

Формат: электронный документ (PDF) или презентация

Практическая работа № 2 Сьемка и монтаж видео эссе с применением пройденных материалов.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить полный цикл создания авторского видеоэссе — от разработки идеи и написания сценария до практической съемки и монтажа, с использованием изученных теоретических материалов и монтажных приемов.

Задачи:

-Выбрать актуальную тему, провести ее исследование и структурировать полученную информацию.

-Написать логичный, убедительный и адаптированный для устного представления сценарий видеоэссе.

-Подобрать и подготовить все необходимые материалы для съемки и монтажа: визуальный ряд , графику, звуковое сопровождение.

-Провести качественную съемку авторского представления с соблюдением базовых правил композиции, освещения и звукозаписи.

- Смонтировать видео, используя изученные приемы (склейки, работа со звуком, цветокоррекция, добавление графики и текста) для создания целостного и динамичного сюжета.

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с графикой и видео. Графический планшет.

Программное обеспечение:

Storyboarder, Adobe Premiere Pro, PowerPoint,

Бумага А4, ручки, карандаши.

3. Учебная литература

Майкл Рабигер. "Режиссура документального экрана".

Уолтер Мерч. "В мгновение ока. Монтаж как визуальная форма".

Роберт Макки. "История на миллион долларов" (принципы сторителлинга).

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовка и разработка концепции

Выбор темы: Выберите узкую, конкретную и интересную вам тему, основанную на пройденном материале (например, "Анализ использования цвета в фильме...", "Что теория когнитивного диссонанса говорит о поступке героя...").

-Соберите информацию, составьте конспект, выделите ключевые тезисы.

-Структурируйте текст по принципу: Введение -> Основная часть (тезисы и аргументы) -> Заключение. Пишите живым, разговорным языком, предусмотрите паузы и акценты.

Этап 2: Подготовка к съемке

Создание раскадровки/план монтажа

Этап 3: Съемка

Этап 4: Монтаж

Импорт и организация материала: Создайте папки для музыки, графики.

Черновая сборка: Выстройте на таймлайне основные видеофрагменты согласно сценарию.Работа со звуком: Подложите фоновую музыку (без слов, на низкой громкости), отрегулируйте уровень звука, чтобы речь была четкой, уберите лишние шумы.

Добавление графики и титров: Вставьте названия, подписи, ключевые цитаты. В конце добавьте титры с указанием источников.

Цветокоррекция и финальное сведение: Приведите цвет всех кадров к единой стилистике, проверьте финальный результат.

5. Форма отчета (коротко)

Отчет представляет собой готовый видеофайл и краткую пояснительную записку.

Видеоэссе: Хронометражом 3-5 минут в формате MP4.

Пояснительная записка (1-2 страницы), содержащая:

Тему и цель работы.

Краткое описание использованных монтажных и съемочных приемов (например: "использован прием J-cut для плавного перехода", "применена цветокоррекция для создания атмосферы").

Список использованных источников (литература, видео, музыка).

Практическая работа № 3 Последовательный монтаж.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить базовые принципы и технические приемы последовательного (линейного) монтажа для создания ясного, логичного и непрерывно развивающегося видеоряда.

Задачи:

- Изучить основы теории монтажа (кадра, планы, монтажная фраза) и принципы обеспечения монтажной непрерывности.

-Проанализировать сырой видеоматериал, определить его структуру и логику сборки.Практическая: Отработать основные приемы последовательного монтажа: сборку эпизода, работу со звуком, добавление титров.

- Использовать монтаж как инструмент для поддержания ритма и акцентирования внимания зрителя на ключевых моментах действия.

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с видео.

Программное обеспечение:

Видеоредактор: Adobe Premiere Pro

Плеер для просмотра исходников (VLC Media Player).

Исходные материалы:Набор специально отснятых или предоставленных преподавателем видеофайлов (исходники), включающих несколько дублей одной сцены, снятых с разных ракурсов.

Отдельные файлы с фоновой музыкой и шумами.

3. Учебная литература

Лев Кулешов. «Искусство кино» (особенно главы, посвященные монтажному эксперименту).

Всеволод Пудовкин. «Избранные статьи» (принципы монтажа: контраст, параллелизм, ассоциация и т.д.).

Дэвид Мэмет. «Три использования ножа» (о драматургии и построении сцены).

Уолтер Мерч. «В мгновение ока» (современный взгляд на монтажную логику).

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Изучение исходных материалов и создание монтажного плана

Просмотр и логирование: Внимательно просмотрите весь предоставленный видеоматериал. Сделайте пометки (лог): что происходит в каждом кадре, какие планы (крупный, средний, общий), есть ли брак.

Разработка плана: На основе отснятого материала создайте краткий план-схему будущего видео. Определите начало, кульминацию и концовку. Продумайте, какие кадры и в какой последовательности будут использованы.

Этап 2: Черновая сборка

Импорт материала: Перенесите все необходимые файлы в проект видеоредактора.

Выстраивание основы: На таймлайн выстройте основные кадры в соответствии с разработанным планом, соблюдая хронологию событий. На этом этапе не обращайте внимания на мелкие неточности в склейках. Цель создать скелет будущего видео.

Этап 3: Обеспечение монтажной непрерывности

Соблюдение оси действия: Проследите, чтобы при склейке кадров с разных ракурсов направление движения персонажей и их взглядов оставалось не пересекало ось.

Соподчиненность планов: Используйте классическую схему: Общий план -> Средний план -> Крупный план -> ... -> Общий план. Это помогает зрителю ориентироваться в пространстве.

Согласование действий: Добейтесь плавности переходов между движениями в соседних кадрах (например, герой начинает вставать в среднем плане и заканчивает действие в крупном).

Этап 4: Чистовая сборка и работа со звуком

Точная подрезка кадров: Уберите лишние паузы в начале и конце кадров. Обрежьте кадры так, чтобы склейки были незаметными и логичными.

Звуковое сопровождение: Добавьте и синхронизируйте звуковые эффекты, соответствующие действию. Подберите нейтральную фоновую музыку, которая не будет перебивать основное действие. Выровняйте громкость на всей дорожке.

Этап 5: Финальное оформление

Добавление титров: Создайте начальные (название работы, автор) и конечные титры (источники материалов, год).

Просмотр и проверка: Внимательно просмотрите готовый проект, проверьте его на наличие монтажных ошибок, "прыгающих" склеек и проблем со звуком.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Готовый видеофайл в формате MP4, хронометражем 1-3 минуты, смонтированный по принципам последовательного монтажа.

Краткий письменный отчет (не более 1 страницы), содержащий:

Тему работы.

Монтажный план (схему), по которой собиралось видео.

Описание 2-3 самых сложных склеек и использованных для их реализации приемов (например: "Для склейки кадров 1 и 2 использован прием монтажа по фазе движения").

Список использованных исходных материалов.

Практическая работа № 4 Сьемка видеоэссе с использованием пройденных материалов.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить полный цикл создания авторского видеоэссе — от разработки идеи и написания сценария до практической съемки и монтажа, с использованием изученных теоретических материалов и монтажных приемов.

Задачи:

-Выбрать актуальную тему, провести ее исследование и структурировать полученную информацию.

-Написать логичный, убедительный и адаптированный для устного представления сценарий видеоэссе.

-Подобрать и подготовить все необходимые материалы для съемки и монтажа: визуальный ряд , графику, звуковое сопровождение.

-Провести качественную съемку авторского представления с соблюдением базовых правил композиции, освещения и звукозаписи.

- Смонтировать видео, используя изученные приемы (склейки, работа со звуком, цветокоррекция, добавление графики и текста) для создания целостного и динамичного сюжета.

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с графикой и видео. Графический планшет.

Программное обеспечение:

Storyboarder, Adobe Premiere Pro, PowerPoint,

Бумага А4, ручки, карандаши.

3. Учебная литература

Майкл Рабигер. "Режиссура документального экрана".

Уолтер Мерч. "В мгновение ока. Монтаж как визуальная форма".

Роберт Макки. "История на миллион долларов" (принципы сторителлинга).

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Подготовка и разработка концепции

Выбор темы: Выберите узкую, конкретную и интересную вам тему, основанную на пройденном материале (например, "Анализ использования цвета в фильме...", "Что теория когнитивного диссонанса говорит о поступке героя...").

-Соберите информацию, составьте конспект, выделите ключевые тезисы.

-Структурируйте текст по принципу: Введение -> Основная часть (тезисы и аргументы) -> Заключение. Пишите живым, разговорным языком, предусмотрите паузы и акценты.

Этап 2: Подготовка к съемке

Создание раскадровки/план монтажа

Этап 3: Съемка

Этап 4: Монтаж

Импорт и организация материала: Создайте папки для музыки, графики.

Черновая сборка: Выстройте на таймлайне основные видеофрагменты согласно сценарию.Работа со звуком: Подложите фоновую музыку (без слов, на низкой громкости), отрегулируйте уровень звука, чтобы речь была четкой, уберите лишние шумы.

Добавление графики и титров: Вставьте названия, подписи, ключевые цитаты. В конце добавьте титры с указанием источников.

Цветокоррекция и финальное сведение: Приведите цвет всех кадров к единой стилистике, проверьте финальный результат.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой готовый видеофайл и краткую пояснительную записку.

Видеоэссе: Хронометражом 3-5 минут в формате MP4.

Пояснительная записка (1-2 страницы), содержащая:

Тему и цель работы.

Краткое описание использованных монтажных и съемочных приемов (например: "использован прием J-cut для плавного перехода", "применена цветокоррекция для создания атмосферы").

Список использованных источников (литература, видео, музыка).

Практическая работа № 5 Съемка и монтаж этюда по заданию.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить принципы и техники ассоциативного монтажа как средства выражения сложных идей, эмоций и метафор через образные и смысловые связи между кадрами.

Задачи:

-Понять разницу между последовательным (нарративным) и ассоциативным (поэтическим) монтажом

-Проанализировать примеры использования ассоциативного монтажа в кинематографе и видеоискусстве.

-Разработать собственную метафору или абстрактную идею для визуального воплощения.

-Подобрать или отснять видеоматериал и смонтировать его в короткий видеофрагмент, где основным выразительным средством является не повествование, а ассоциативная связь между кадрами.

2. Материальное оснащение

компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с графикой и видео. Графический планшет.

Программное обеспечение:

Storyboarder, Adobe Premiere Pro, PowerPoint,

Бумага А4, ручки, карандаши.

3. Учебная литература

Сергей Эйзенштейн. «Монтаж аттракционов» и «Вертикальный монтаж» — фундаментальные работы, где заложены основы ассоциативного и интеллектуального монтажа.

Всеволод Пудовкин. «Принципы монтажа» (главы о контрастном и ассоциативном монтаже).

Андрей Тарковский. «Уроки режиссуры» — анализ использования поэтического, а не повествовательного монтажа.

Дзига Вертов. «Теория Кино-Глаза» — работа с монтажом как с способом создания новых смыслов из жизненных фрагментов.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Определение темы и концепции

Выбор абстрактной темы: Выберите понятие, которое нельзя снять напрямую (например: «Одиночество», «Память», «Надежда», «Бег времени», «Забвение»).

Формулировка ключевой метафоры: Определите центральный образ-метафору. Например, «Одиночество — это пустыня» или «Память — это старый, порванный фотоальбом».

Создание мудборда - Соберите коллаж из изображений, видео, цветовых палитр и слов, которые ассоциируются с вашей темой. Это поможет визуализировать будущий ряд.

Этап 2: Подбор и съемка визуального материала

Составление списка кадров: На основе мудборда составьте список конкретных кадров, которые будете искать или снимать. Кадры должны быть не связаны сюжетно, но связаны ассоциативно.

Пример для темы «Одиночество»:

Кадр 1: Пустой коридор.

Кадр 2: Одинокий лист на асфальте.

Кадр 3: Часы с тикающей секундной стрелкой.

Кадр 4: Человек смотрит в окно на дождь.

Съемка и поиск: Реализуйте список, отсняв нужные кадры или найдя их в стоковых библиотеках.

Этап 3: Монтажное воплощение ассоциативного ряда

Эксперименты с последовательностью: Импортируйте все кадры в редактор. Начинайте экспериментировать с их последовательностью. Один и тот же набор кадров, собранный в разном порядке, будет рождать разные ассоциации!

Создание ритма: Используйте длительность кадров для создания ритма. Короткие, резкие склейки могут передавать тревогу, а длинные, медленные планы — покой или тоску.

Работа со звуком: Звук в ассоциативном монтаже крайне важен. Он может либо подчеркивать визуальную метафору, либо контрастировать с ней,

создавая новый смысл (например, веселая музыка над грустными кадрами). Используйте музыку, шумы и тишину как полноправные элементы монтажа.

Этап 4: Усиление воздействия

-Приведите все кадры к единой цветовой гамме, которая поддерживает заданное настроение (например, холодные десатурализованные тона для темы одиночества).

-Можно добавить минимальное количество текста (например, одну ключевую фразу в середине или в конце) для фиксации мысли зрителя.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Видеофрагмент: Хронометражем 1-2 минуты, смонтированный по принципам ассоциативного монтажа.

Краткая пояснительная записка (1 страница), содержащая:

Название работы и сформулированную ключевую тему/метафору.

- Перечень всех использованных кадров в порядке их следования с кратким пояснением, какую ассоциацию или смысл несет каждый из них в контексте целого.

Описание использованных приемов: Указание, как ритм, звук и цветокоррекция помогали раскрыть тему.

Практическая работа № 6 Создание этюда с заданной ритмической схемой

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить ритм как выразительное средство монтажа. Научиться точно воплощать заданную ритмическую структуру в видеоряде, управляя вниманием и эмоциями зрителя через темп, длительность кадров и их чередование.

Задачи:

-Проанализировать предложенную ритмическую схему (например, «медленно-быстро-медленно» или конкретный метроритмический рисунок).

-Подобрать или создать визуальный материал, содержание и динамика которого соответствуют заданному ритму.

-Точно реализовать ритмическую схему средствами монтажа, контролируя длительность каждого кадра и создавая заданный темп.

-Синхронизировать видеоряд со звуковым рядом (метроном, музыкальный трек) для усиления ритмического воздействия.

2. Материальное оснащение

компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью для работы с графикой и видео. Графический планшет.

Программное обеспечение:

Storyboarder, Adobe Premiere Pro, PowerPoint,

Бумага А4, ручки, карандаши.

3. Учебная литература

Сергей Эйзенштейн. «Вертикальный монтаж» (учение о взаимодействии ритма изображения и звука).

Андрей Тарковский. «Запечатлённое время» (о внутреннем ритме кадра и «давлении» времени в кинематографе).

Уолтер Мерч. «В мгновение ока» (практический взгляд на ритм и темп в монтаже).

Рудольф Арнхейм. «Искусство и визуальное восприятие» (главы, посвященные динамике и ритму в композиции).

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и осмысление ритмической схемы

Получение схемы: Преподаватель выдает ритмическую схему. Например:

Вариант А: Словесное описание — «Начало (10 сек.) — плавные, статичные кадры. Развитие (30 сек.) — учащающаяся смена динамичных кадров.

Кульминация (10 сек.) — очень быстрый монтаж (до 0,5 сек. на кадр). Спад (15 сек.) — возврат к медленному ритму».

Вариант Б: Графическая схема — волна с обозначением длительности кадров в секундах.

Вариант В: Аудио-метроном с меняющимся темпом (60 bpm -> 120 bpm -> 60 bpm).

Декомпозиция схемы: Разбейте схему на фразы, посчитайте необходимое количество кадров для каждого отрезка, исходя из их примерной длительности.

Этап 2: Подбор и съемка визуального материала

Разработка визуальной концепции: Определите, какое содержание и тип кадров будут соответствовать разным частям схемы.

Медленный ритм: Статичные кадры, плавные движения камеры (панорамы, наплывы), длинные планы.

Быстрый ритм: Динамичные сцены, резкие движения в кадре, быстрая смена ракурсов, короткие крупные планы.

Съемка/поиск с запасом: Снимите или найдите больше материала, чем нужно, чтобы был выбор для точного попадания в ритм.

Этап 3: Монтаж по ритмической схеме

Создание ритмической основы: Импортируйте в проект аудиодорожку с метрономом или музыкальный трек с четким ритмом, который соответствует схеме. Эта дорожка будет вашим ориентиром.

Черновая сборка: Начните выстраивать кадры на таймлайне, ориентируясь на аудиоритм. Включайте привязку к кадрам и используйте таймкод для точного контроля длительности.

Точная настройка ритма: Редактируйте длительность каждого кадра, добиваясь точного соответствия заданной схеме. Помните, что ритм создается не только длительностью, но и контрастом между соседними кадрами (длинный/короткий).

Этап 4: Синхронизация и финализация

Отключение метронома: После точной сборки видеоряда уберите или сделайте тише аудиодорожку-метроном.

Добавление итогового звука: Подберите музыку или звуковые эффекты, которые органично лягут на созданный вами визуальный ритм, либо оставьте видеоряд без звука, чтобы акцентировать внимание на чистоте монтажного ритма.

Финальная проверка: Просмотрите этюд без вспомогательных элементов, проверяя, воспринимается ли задуманный ритм интуитивно.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:Видеоэтюд: Хронометражем 1-2 минуты, в котором точно реализована заданная ритмическая схема.Краткий письменный отчет, содержащий:Текст полученной ритмической схемы.Монтажный лист с указанием номера кадра, его описания и точной длительности в секундах.Анализ: Краткое описание того, как содержание кадров (статика/динамика) работало на создание заданного ритма и общего настроения.

Практическая работа № 7 Монтаж видео с применением полученных знаний.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить базовые принципы и практические навыки получения качественной фонограммы в условиях внестудийной (натуральной) съёмки.

Задачи:

-Научиться проводить предварительную звуковую разведку локации, идентифицировать потенциальные проблемы и планировать работу.

-Освоить настройку и работу с базовой комплектацией для локационной звукозаписи (цифровой рекордер, микрофоны, аксессуары).

-Отработать методы размещения микрофона (в кадре и за кадром) для оптимального захвата чистого сигнала речи и атмосферы.

Контрольная: Сформировать навык постоянного мониторинга качества записываемого сигнала через наушники и визуальный контроль уровня.

2. Материальное оснащение

Цифровой портативный рекордер (например, Zoom H-series, Tascam DR-series).

Микрофоны: Петличный микрофон-«пушка

Расходные материалы: Сменные батареи/аккумуляторы, карты памяти достаточного объема и скорости.

3. Учебная литература

Рик Вайс, Джимми Дэвид Дэниел. «Звук для кино и телевидения». — Практическое руководство по всем этапам работы.

Ванесса Эймт. «Звукорежиссура и звуковой дизайн в кинематографе». — Подробно о творческих и технических аспектах.

Дэвид Йедлин, Дэвид Льюис Юэлл. «Протоколы локационного звука». — Стандарты и лучшие практики индустрии.

Рой Притт. «Location Audio Simplified». — Прямые ответы на типичные проблемы локационной записи.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Предварительная подготовка и разведка

Анализ сценария/задачи: Определить, какой звук необходимо записать (диалог, атмосфера, специфичные шумы).

Звуковая разведка локации: Посетить место съемки в аналогичное время суток. Выявить постоянные шумы (кондиционеры, дорога, холодильники) и циклические (звонки, перерывы). Записать минутную «атмосферную пробу» (room tone) для использования в монтаже.

План размещения: Определить оптимальные позиции для оператора с «удочкой» и размещения петличных микрофонов.

Этап 2: Подготовка и настройка оборудования

Проверка: Убедиться в полной зарядке всех устройств, наличии свободного места на карте памяти.

Настройка рекордера:

Формат записи: WAV (несжатый) с частотой дискретизации 48 кГц и разрядностью 24 бит.

Установка уровней: Провести пробную запись с диктором. Уровень пиков должен быть в районе -12 дБ, не допуская перегрузок (клиппинга).Подключение и проверка микрофонов: Проверить все микрофоны на работоспособность и отсутствие посторонних шумов.

Этап 3: Процесс записи на локации

Размещение микрофонов:

Перед каждым дублем объявлять в микрофон номер сцены и дубля (например, «Сцена 1, дубль 2»).

После команды «Снято!» записать не менее 30 секунд «атмосферы» (полной тишины на локации) для монтажа.

Этап 4: Завершение работы и архивация

Проверка материалов: На месте, после съемки, прослушать выборочные фрагменты записей, чтобы убедиться в их качестве.

Создание бэкапа: Немедленно скопировать все аудиофайлы на два независимых носителя (например, ноутбук и внешний жесткий диск).

Организация файлов: Логично назвать папки и файлы в соответствии со сценами и дублями для удобства передачи монтажеру.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Набор звуковых файлов, записанных на локации, включая:

Основные дубли диалогов.

Отдельные файлы с записью атмосферы (room tone).

Запись синхронизирующего сигнала (хлопок или таймкод).

Письменный отчет-протокол, содержащий:

Результаты звуковой разведки (описание проблем и решений).

Схему размещения микрофонов и источников звука на локации.

Технические параметры записи (устройства, настройки уровней, форматы файлов).

Анализ типичных ошибок и предложения по их устранению.

Практическая работа № 8-9 Создание монтажно- звукового этюда.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Сформировать комплексное понимание роли звука в кинематографе и развить практические навыки создания многослойной, драматургически насыщенной звуковой среды (саундскейпа) для экранного произведения.

Задачи:

-Проанализировать видеоряд и выявить его звуковые потребности, определяемые жанром, сюжетом и эмоциональной тональностью.

-Разработать звуковую концепцию, определяющую роль и характер каждого компонента звуковой среды (речь, шумы, музыка, тишина).

-Овладеть базовыми приемами звукового дизайна: создание и подбор звуковых эффектов, запись атмосфер, шумов, работа с библиотеками звуков.

Практическая: Реализовать звуковую концепцию путем синхронного сведения всех компонентов на монтажной временной шкале с точным позиционированием и обработкой.

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук.

Программное обеспечение:

Adobe Audition,Adobe Premiere Pro

Плагины для обработки звука: Реверберaторы, эквалайзеры, компрессоры, инструменты для снижения шума.

Оборудование для записи:

USB-микрофон или портативный рекордер (Zoom,) для запии недостающих звуков и атмосфер.

Наушники закрытого типа или студийные мониторы.

Источники контента:

Бесплатные и платные библиотеки звуковых эффектов

Библиотеки музыки (с соблюдением авторских прав).

3. Учебная литература

Ванесса Эймт. «Звукорежиссура и звуковой дизайн в кинематографе». — Подробно о творческих и технических аспектах.

Мишель Шион. «Звук в кино». — Классическая работа, раскрывающая теорию и семиотику кинозвука.

Дэвид Сонншен. «Звуковой дизайн. Искусство создания звукового ландшафта для кино, телевидения и интерактивных медиа». — Практическое руководство.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ видеоряда и разработка звуковой концепции

Многократный просмотр: Просмотрите предоставленный видеофрагмент без звука. Определите его жанр, настроение, ключевые события и эмоциональные акценты.

Аудио-сценарий: Составьте подробный список всех необходимых звуков, разделив их на категории:

Диалоги (очистка, выравнивание).

Фоли (Foley) — бытовые шумы, синхронные действию на экране (шаги, скрип двери, звон посуды).

Атмосферные шумы (Ambience) — звуковая среда локации (шум города, пение птиц в лесу, гул вокзала).

Звуковые эффекты (SFX) — яркие, акцентные звуки (звонок телефона, взрыв, скрежет тормозов).

Музыка.

Концепция: Сформулируйте основную идею звукового решения. Например: «Реалистичная звуковая среда, подчеркивающая одиночество героя» или «Стилизованный, гиперреалистичный саундскейп, передающий субъективное восприятие героя».

Этап 2: Сбор и создание звукового материала

Работа с библиотеками: Найдите подходящие звуки из библиотек. Обращайте внимание на качество и длительность.

Натурные записи: Запишите недостающие уникальные звуки и атмосферы, используя рекордер и микрофон. Помните о важности записи «чистых» атмосфер.

Создание звуков: Сгенерируйте или «соберите» сложные звуковые эффекты из нескольких простых с помощью монтажа и обработки (саунд-дизайн).

Этап 3: Монтаж и синхронизация звуков

Построение основы: Разместите на отдельных дорожках основной слой — атмосферу и диалоги.

Добавление фоли- звуков : Тщательно синхронизируйте шумы фоле с действиями персонажей на экране. Это основа правдоподобия.Расстановка акцентов: Разместите ключевые SFX в момент кульминационных событий. Звук должен работать на драматургию.

Музыкальное оформление: Добавьте музыкальные треки, которые поддерживают, но не перебивают общую звуковую картину.

Этап 4: Обработка, сведение и мастеринг

Очистка и обработка: Используйте эквалайзер для очистки диалогов от лишних низких частот, реверберацию — для «погружения» звука в пространство сцены, компрессию — для выравнивания громкости.

Пространственное позиционирование (панорамирование): Распределите звуки в стерео- или многоканальном пространстве, создавая эффект присутствия.

Финальное сведение: Отбалансируйте громкость всех дорожек между собой. Главный принцип: диалоги должны быть четко слышны и разборчивы поверх шумов и музыки.

Контрольный просмотр: Просмотрите готовый проект на нескольких устройствах (наушники, колонки) для проверки качества сведения.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Видеофайл с полностью реализованной звуковой дорожкой.

Звуковая экспликация (письменный отчет), содержащая:

Тезисное изложение звуковой концепции.

Аудио-сценарий (таблица с перечнем основных звуков по типам и тайм-кодам их появления).

Описание использованных приемов звукового дизайна (например: «для звука кошмарного сна использован эффект реверберации с обращенным во времени хвостом»).

Список источников звуков (библиотеки, натурные записи

3 курс 6 семестр

Практическая работа №9 Монтаж анимационного проекта.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить комплексный подход к заключительному этапу постпродакшна монтажу видеоматериала и созданию стилистически единых, профессионально исполненных вступительных и заключительных титров, выполняющих информационную и эстетическую функции.

Задачи:

- Осуществить черновой и чистовой монтаж предоставленного видеоматериала в соответствии с драматургической структурой.

- Проанализировать содержание видео для определения стилистики и тональности титров.

-Разработать дизайн-концепцию титров, визуально и эмоционально согласованную с видеорядом.

-Освоить инструменты создания и анимирования текстовых слоев в программном обеспечении для монтажа и графики.

-Усвоить правила оформления титровой информации (последовательность, обязательные элементы).

2. Материальное оснащение

Компьютерная техника: Персональный компьютер/ноутбук с достаточной производительностью.

Программное обеспечение:Adobe Premiere Pro

Графические редакторы/инструменты: Adobe After Effects, Photoshop, для создания статичной и анимированной графики.

Библиотеки фоновых видео, текстур,шрифтов или шаблонов для титров

3. Учебная литература

Уолтер Мерч. «В мгновение ока. Монтаж как визуальная форма». — Классика монтажного мышления.

Майкл Уоган. «Титры в кино: от замысла до зрителя». — Специализированное пособие по дизайну титров

Роберт Брим. «Кинотипография: Визуальное оформление в кинематографе». — О роли шрифта и текста в кино.

4. Порядок выполнения практической работы

Часть 1: Монтаж видеоряда

Этап 1: Организация и черновая сборка

Логирование: Просмотреть и отсортировать весь исходный видеоматериал. Создать монтажный лист с тайм-кодами.Черновой монтаж : Выстроить на таймлайне основные сцены в соответствии со сценарием или логикой повествования. Создать скелет фильма.

Этап 2: Чистовой монтаж и ритм

Работа внутри сцен: Убрать лишние паузы, сделать точные склейки, обеспечить монтажную непрерывность.

Создание ритма: Поработать над длительностью кадров и сцен, чтобы задать нужный темп видео.

Добавление базового звука: Свести диалоги, шумы и музыку, выровнять громкость.

Часть 2: Создание титровтап 3: Разработка концепции дизайна

Анализ стиля видео: Определить, какие шрифты, цвета и анимация будут гармонировать с видеорядом (например, минималистичный шрифт для строгого репортажа, рукописный — для личного видео).Создание мудборда: Подобрать референсы и примеры удачных титров.

Определение состава информации:

Вступительные титры: Название проекта, ключевые создатели (режиссер, продюсер).

Заключительные титры: Полный список съемочной группы, актеров, авторов музыки, благодарности, контактная информация, год создания.Этап 4: Техническое исполнение

Работа в программе: Создать текстовые слои в видеоредакторе или программе для графики.

Верстка и читаемость:

Использовать иерархию шрифтов (разный кегль для заголовков и основного текста).

Выдерживать время на экране, достаточное для комфортного прочтения (примерно 3-5 секунд на экран).Обеспечить контраст текста и фона.

Анимация (опционально): Добавить плавные появления/исчезновения (fade in/out), движение (tracking, pan), чтобы оживить картинку, но не отвлекать от сути.

Этап 5: Интеграция и финализация

Наложение на видео: Разместить готовые титры поверх смонтированного видеоряда. Вступительные — в начале, заключительные — в конце.

Синхронизация с музыкой: Если титры идут под музыку, анимировать появление текста в ритме с аудиодорожкой.

Финальный просмотр и проверка: Внимательно проверить орфографию, пунктуацию, последовательность информации, синхронность и общее визуальное впечатление.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Готовый видеоролик (хронометраж 2-5 минут), включающий:

Смонтированный основной видеоряд.

Звуковое сопровождение.

Стилистически единые вступительные и заключительные титры.

Краткая пояснительная записка, содержащая:

Обоснование монтажных решений (логика склеек, ритм).

Описание концепции дизайна титров (обоснование выбора шрифта, цвета, анимации).

Список использованных программ и ресурсов (шрифты, исходные материалы).

Практическая работа № 11 Сьемка анимационного кино.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Систематизировать и применить на практике знания по завершающим этапам создания анимационного фильма, объединив результаты предварительных стадий (пре-продакшн) в финальный продукт.

Задачи:

-Освоить процесс финальной покадровой съемки (или рендеринга) анимации с учетом всех подготовительных материалов.

-Отработать навыки организации рабочего пространства (анимационной станции или рабочей станции в 3D-пакете) для эффективного и последовательного выполнения работы.

-Научиться осуществлять постоянный контроль за получаемым материалом (проверка резкости, плавности движения, отсутствия артефактов).

-Выполнить первичную сборку и синхронизацию отснятого материала со звуковой дорожкой.

2. Материальное оснащение

Для 2D анимации

Мощный компьютер/рабочая станция.

Графический планшет (для 2D).

программное обеспечение для анимации и рендеринга (Toon Boom Harmony,).

Файлы подготовленных сцен

3. Учебная литература

Ричард Уильямс. "Анимация: иллюзия жизни". — Библия аниматора, фундаментальный труд по принципам движения.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Предсъемочная подготовка (на основе материалов пре-продакшна)

Для 2D-анимации: Проверить загрузку всех необходимых файлов (модели, текстуры, риги), настройки сцены и источников света. Настроить параметры рендеринга (разрешение, формат файла, кодеки).

Проверка материалов: Убедиться, что под рукой есть все необходимые элементы: аниматик, экспортные листы, заранее записанная фонограмма для хлопушки.

Этап 2: Процесс съемки/анимации

Следование аниматику: Использовать аниматик как главный ориентир по таймингу и композиции кадра.

Совершать микро-перемещения персонажей и объектов между кадрами.

Создание и рендеринг анимации

Завершить анимацию персонажей и камеры в соответствии с раскадровкой и аниматиком.

Запустить финальный рендеринг последовательности кадров. Важно убедиться, что хватит времени и вычислительных мощностей для этого процесса.

Этап 3: Первичный монтаж и проверка

Импорт материала: Загрузить все отснятые кадры или отрендеренные последовательности в монтажную программу

Черновая сборка: Собрать кадры в последовательности согласно аниматику.

Синхронизация со звуком: Наложить заранее записанную чистую фонограмму (диалоги, музыка) и синхронизировать ее с изображением. Убедиться, что "хлопок" в начале совпадает с первым кадром.

Контрольный просмотр: Выявить и составить список дефектов (пропущенные кадры, резкие скачки, проблемы с освещением, артефакты рендера).

Этап 4: Исправление ошибок и финальный рендеринг

Досъемка/перерендеринг: Вернуться на станцию и переснять проблемные кадры или перерендерить проблемные сцены с исправленными настройками.

Чистовая сборка: Интегрировать исправленные материалы в монтажный проект.

Финальный экспорт: Вывести итоговый фильм в нужном формате (например, MP4, H.264) с заданным разрешением (Full HD, 4K) и битрейтом.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Готовый анимационный фильм (хронометраж 30-60 секунд) в формате видеофайла.

Производственный отчет, включающий:

Титры фильма с указанием выполненных ролей.

Краткое описание производственного процесса и использованных технологий (техника анимации, ПО).

Список использованных активов (модели, текстуры, звуки) с указанием источников.

4 курс 7 семестр

Практическая работа № 1-17 Съемка анимационного кино.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Систематизировать и применить на практике знания по завершающим этапам создания анимационного фильма, объединив результаты предварительных стадий (пре-продакшн) в финальный продукт.

Задачи:

-Освоить процесс финальной покадровой съемки (или рендеринга) анимации с учетом всех подготовительных материалов.

-Отработать навыки организации рабочего пространства (анимационной станции или рабочей станции в 3D-пакете) для эффективного и последовательного выполнения работы.

-Научиться осуществлять постоянный контроль за получаемым материалом (проверка резкости, плавности движения, отсутствия артефактов).

-Выполнить первичную сборку и синхронизацию отснятого материала со звуковой дорожкой.

2. Материальное оснащение

Для 2D анимации

Мощный компьютер/рабочая станция.

Графический планшет (для 2D).

программное обеспечение для анимации и рендеринга (Toon Boom Harmony,).

Файлы подготовленных сцен

3. Учебная литература

Ричард Уильямс. "Анимация: иллюзия жизни". — Библия аниматора, фундаментальный труд по принципам движения.

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Предсъемочная подготовка (на основе материалов пре-продакшна)

Для 2D-анимации: Проверить загрузку всех необходимых файлов (модели, текстуры, риги), настройки сцены и источников света. Настроить параметры рендеринга (разрешение, формат файла, кодеки).

Проверка материалов: Убедиться, что под рукой есть все необходимые элементы: аниматик, экспортные листы, заранее записанная фонограмма для хлопушки.

Этап 2: Процесс съемки/анимации

Следование аниматику: Использовать аниматик как главный ориентир по таймингу и композиции кадра.

Совершать микро-перемещения персонажей и объектов между кадрами.

Создание и рендеринг анимации

Завершить анимацию персонажей и камеры в соответствии с раскадровкой и аниматиком.

Запустить финальный рендеринг последовательности кадров. Важно убедиться, что хватит времени и вычислительных мощностей для этого процесса.

Этап 3: Первичный монтаж и проверка

Импорт материала: Загрузить все отснятые кадры или отрендеренные последовательности в монтажную программу

Черновая сборка: Собрать кадры в последовательности согласно аниматику.

Синхронизация со звуком: Наложить заранее записанную чистую фонограмму (диалоги, музыка) и синхронизировать ее с изображением. Убедиться, что "хлопок" в начале совпадает с первым кадром.

Контрольный просмотр: Выявить и составить список дефектов (пропущенные кадры, резкие скачки, проблемы с освещением, артефакты рендера).

Этап 4: Исправление ошибок и финальный рендеринг

Досъемка/перерендеринг: Вернуться на станцию и переснять проблемные кадры или перерендерить проблемные сцены с исправленными настройками.

Чистовая сборка: Интегрировать исправленные материалы в монтажный проект.

Финальный экспорт: Вывести итоговый фильм в нужном формате (например, MP4, H.264) с заданным разрешением (Full HD, 4K) и битрейтом.

5. Форма отчета

Отчет состоит из двух частей:

Готовый анимационный фильм (хронометраж 30-60 секунд) в формате видеофайла.

Производственный отчет, включающий:

Титры фильма с указанием выполненных ролей.

Краткое описание производственного процесса и использованных технологий (техника анимации, ПО).

Список использованных активов (модели, текстуры, звуки) с указанием источников.