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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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».**	Последовательность действий нескольких персонажей в кадре.

(1 курс 2 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Драматургия анимационного фильма**	Анализ историй в коротком анимационном метре.
2.	**Постановка анимационного фильма. Аниматик**	Основы кинематографического языка в анимации: планы, ракурсы, движение камеры.

(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Производство и интеграция финального звукового сопровождения.**	Поиск и подбор шумов и музыки.
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 анимационного фильма.
2.	**Завершение анимационного фильма. Работа с титрами.**	Завершение анимационного фильма.

(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).
2.		Создание раскадровок событий до и после обозначенной мизансцены.
3.	**Композиция кадра в режиссерской раскадровке**	Создание актерских работ по картинам (шедевры мировой живописи).
4.		Создание режиссерских раскадровок до и после обозначенной мизансцены.
5.	**Режиссерская раскадровка на основе литературного материала.**	Создание сольных актерских основе фрагментов литературных и драматургических произведений.
6.		Создание режиссерских раскадровок на основе актерских работ.
7.	**Раскадровка на основе драматургического материала.**	Создание сольных актерских основе фрагментов литературных и драматургических произведений.
8.		Создание раскадровок на основе актерских работ.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Разработка сюжета.**	Наброски сюжетной раскадровки.
2.	**Создание и разработка персонажа.**	Наброски персонажей, исходя из предыдущих наработок.
3.	**Персонаж и его сверхзадача.**	Создание персонажей, исходя из их характеристик и драматургического анализа выбранного сюжета.

4.	**Проработка локаций, мизансцен и реквизита.**	Проработка мизансцен и реквизита в локациях дипломного мультфильма.
5.	**Раскадровка для режиссерской разработки.**	Работа над ракурсами и планами в раскадровке для режиссерской разработки.
6.	**Звуковое оформление в режиссерской разработке.**	Проработка звукового оформления мультфильма.

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Линейка персонажей**	Наброски линейки персонажей для дипломного фильма.
2.		Продолжение работы над линейкой персонажей.
3.		Завершение работы над линейкой персонажей к дипломному фильму.
4.	**Раскадровка сюжета**	Разработка раскадровки к дипломному фильму.
5.		Продолжение работы над раскадровкой к дипломному фильму.
6.		Завершение работы.
7.	**Колор-скрипт раскадровки**	Завершение работы над циклом походки главного персонажа.
8.		Внесение правок к работе.
9.	**Походка персонажа.**	Создание цикла походки главного персонажа.
10.	**Позинг персонажей.**	Работа над позингом первого персонажа.
11.		Завершение работы над позингами персонажей.

12.	**Бэкграунды.**	Начало работы над бэкграундами. Эскизы.
13.		Завершение работы. Детали.
14.	**Аниматик**	Продолжение работы над созданием аниматика.
15.		Продолжение работы над созданием аниматика.
16.		Завершение работы над аниматиком.
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.**	Продолжение работы со сценой.
2.		Завершение работы над анимацией.
3.		Продолжение работы над сценой.
4.		Подготовка к просмотру

1 курс 1 семестр

Самостоятельная работа № 1-14 "Последовательность действий нескольких персонажей в кадре"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить принципы организации и съемки последовательных действий нескольких персонажей в едином кадре для создания ясной и логичной визуальной истории.

Задачи:

· Разработать сценарий взаимодействия двух или более персонажей.

· Определить логическую и хронологическую последовательность их действий.

· Графически раскадровать сцену, указывая расположение и движение персоналов.

· Выполнить практическую съемку сцены согласно раскадровке.

· Смонтировать отснятый материал в единую сцену.

2. Материальное оснащение

· Видеокамера или смартфон с функцией видеозаписи.

· Штатив.

· Не менее двух участников для исполнения ролей.

· Реквизит, необходимый по сценарию.

· Компьютер с программным обеспечением для монтажа видео.

· Бумага и карандаши для создания раскадровки.

3. Учебная литература

· Основы режиссуры и операторского мастерства.

· Учебные пособия по кинематографическому языку и композиции кадра.

· Принципы создания раскадровки (сторибордов).

4. Порядок выполнения практической работы

1. Разработка сценария: Придумайте короткую сцену (на 30-60 секунд) с участием 2-3 персонажей. Пропишите их диалоги (если есть) и ключевые действия.

2. Создание раскадровки: Визуализируйте сцену, нарисовав основные кадры. Укажите расположение персонажей, их перемещения в кадре и крупность планов.

3. Подготовка к съемке: Определите место съемки, подготовьте реквизит и технику. Проведите репетицию с участниками, сверяясь с раскадровкой.

4. Съемка: Зафиксируйте камеру на штативе. Выполните все необходимые дубли сцены, следя за тем, чтобы действия персонажей были четкими и соответствовали замыслу.

5. Монтаж: Перенесите видео на компьютер. Смонтируйте сцену, выбрав лучшие дубли. Соблюдайте последовательность действий, обеспечив плавность и непрерывность повествования.

5. Форма отчета

Отчет выполняется в электронном виде и должен содержать:

1. Текстовый документ, включающий:

· Название и краткое описание сцены.

· Прописанный сценарий.

2. Отсканированную или сфотографированную раскадровку.

3. Смонтированный видеофайл готовой сцены.

1 курс 2 семестр

Самостоятельная работа № 15 "Анализ историй в коротком анимационном метре"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Научиться выявлять и анализировать ключевые компоненты повествования и художественные приемы в коротких анимационных фильмах.

Задачи:

· Освоить методику структурного анализа сюжета.

· Определить и описать главную тему и конфликт произведения.

· Проанализировать художественные средства выразительности (стиль, цвет, музыка).

· Выявить авторский замысел и основную идею фильма.

· Сформулировать собственные выводы о художественной ценности и воздействии работы.

2. Материальное оснащение

· Компьютер с доступом в интернет для просмотра анимационных фильмов.

· Звуковые колонки или наушники.

· Программа для записи экрана (скринкастинга) – по необходимости.

· Текстовый редактор для оформления отчета.

3. Учебная литература

· Учебники и пособия по основам драматургии и сценарного мастерства.

· Работы по теории и истории анимационного кино.

· Статьи по анализу кинопроизведений и визуального повествования.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Выбор объекта анализа: Выберите короткометражный анимационный фильм (хронометражем до 15 минут).

2. Первичный просмотр: Посмотрите фильм целиком, чтобы получить общее впечатление и понять сюжет.

3. Повторный просмотр и конспектирование: Просмотрите фильм повторно, делая пометки о структуре (завязка, кульминация, развязка), главных и второстепенных персонажах, ключевых поворотных точках сюжета.

4. Анализ формы: Опишите визуальный стиль, цветовое и звуковое решение, использование монтажа. Как эти приемы раскрывают характер персонажей и идею фильма?

5. Формулировка выводов: Определите основную тему, идею и авторский замысел. Проанализируйте, какими средствами он был воплощен.

5. Форма отчета

Отчет выполняется в электронном виде в формате текстового документа и содержит:

1. Название фильма и имя режиссера.

2. Краткий пересказ сюжета (синопсис).

3. Подробный анализ по пунктам:

· Структура и сюжет.

· Характеристика персонажей.

· Визуальный ряд и звук.

· Тема и идея.

5. Личные выводы о сильных сторонах фильма и его воздействии на зрителя.

Самостоятельная работа № 16 "Рисунки по теме персонаж анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Разработать и визуализировать оригинального персонажа для анимационного фильма, создав набор рисунков, раскрывающих его образ и характер.

Задачи:

· Провести поиск идей и создать референсы для персонажа.

· Разработать концепцию персонажа, отражающую его роль в истории.

· Выполнить серию эскизов, изучая пропорции, форму и стиль.

· Создать итоговый арт-лист (character sheet), демонстрирующий персонажа в разных ракурсах и эмоциях.

2. Материальное оснащение

· Бумага для рисования А4

· Карандаши разной твердости, ластик.

· Материалы для работы в цвете (по выбору): маркеры, тушь, акварель, линеры.

3. Учебная литература

· Учебники по анатомии и пластике для художников.

· Пособия по созданию персонажей (character design).

· Книги и альбомы по искусству анимации и концепт-арту.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Разработка концепции: Определите основную идею персонажа (его роль, характер, историю). Создайте мудборд (доску настроения) или подборку референсов.

2. Поиск формы: Выполните серию быстрых набросков, экспериментируя с силуэтами, пропорциями и стилизацией. Выберите наиболее удачный вариант.

3. Экспликация персонажа: Напишите краткое описание внешности, характера и привычек персонажа.

4. Создание арт-листа: Выполните чистовики:

· Линейный рисунок персонажа в полный рост (спереди, сбоку, сзади - "3 вида").

· Лист эмоций: 4-6 рисунков лица, демонстрирующих разные эмоции.

· Динамичный позинг: 1-2 рисунка персонажа в характерном движении или действии.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой графическую папку (сканы или фотографии рисунков), сопровождаемую текстовым описанием, и включает:

1. Текстовый документ с названием и краткой экспликацией персонажа.

2. Мудборд/подборку референсов.

3. Лист с отобранными поисковыми эскизами.

4. Итоговый арт-лист (виды спереди/сбоку, эмоции, позинг).

5. Итоговый цветной портрет персонажа (по желанию).

Самостоятельная работа № 17 "Создание аниматика"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить процесс создания аниматика (динамической раскадровки) как ключевого инструмента предварительной визуализации анимационного или видеопроекта.

Задачи:

· Разработать раскадровку на основе готового сценария.

· Рассчитать хронометраж каждой сцены.

· Создать черновую озвучку (диалоги, закадровый текст).

· Собрать и синхронизировать изображения раскадровки со звуковой дорожкой в единую последовательность.

· Получить динамическую модель будущего проекта для оценки его ритма и целостности.

2. Материальное оснащение

· Компьютер с программным обеспечением для монтажа видео (Adobe Premiere Pro).

· Микрофон для записи черновой озвучки.

· Графический планшет или сканер для оцифровки рисунков (если раскадровка рисуется на бумаге).

· Программа для создания раскадровки (опционально, например, Storyboarder, ShotPro).

3. Учебная литература

· Учебные пособия по режиссуре и режиссерскому сценарию.

· Профессиональные руководства по раскадровке и пре-продакшену в анимации и кино.

· Материалы по основам монтажа и звукорежиссуры.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Подготовка раскадровки: Имея готовый сценарий, нарисуйте или создайте в программе раскадровку, где каждый кадр соответствует изменению плана или действию.

2. Определение длительности сцен: Проставьте приблизительный хронометраж для каждого кадра раскадровки, исходя из сценария и реплик.

3. Запись звука: Запишите черновую озвучку (диалоги актеров, закадровый голос, основные шумовые эффекты) согласно сценарию.

4. Сборка аниматика:

· Оцифруйте или экспортируйте рисунки раскадровки.

· Импортируйте изображения и звуковые файлы в монтажную программу.

· Разместите кадры раскадровки на временной шкале в правильной последовательности.

· Выставьте длительность каждого кадра в соответствии с рассчитанным хронометражем.

· Синхронизируйте изображение со звуковой дорожкой.

5. Просмотр и корректировка: Просмотрите готовый аниматик, проверьте логику сцен, ритм и синхронизацию. При необходимости внесите правки.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой готовый видеофайл аниматика и сопровождающие его материалы:

1. Файл аниматика в стандартном видеоформате (например, MP4).

2. Текстовый документ, содержащий:

· Сценарий, на основе которого создавался аниматик.

· Экспортированные изображения раскадровки (если они не являются частью видеофайла).

· Краткое описание выявленных в процессе сильных сторон и возможных проблем проекта.

2 курс 3 семестр

Самостоятельная работа № 18 "Поиск и подбор шумов и музыки для анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Сформировать навыки подбора и первичного монтажа звукового сопровождения для анимационного ролика, соответствующего визуальному ряду и драматургии.

Задачи:

· Проанализировать видеоряд и выделить ключевые моменты, требующие звукового акцента.

· Научиться находить и отбирать звуковые эффекты (шумов) и музыкальные композиции из открытых источников.

· Освоить базовые приемы синхронизации звука с изображением.

· Создать целостный звуковой эскиз сцены.

2. Материальное оснащение

· Компьютер с доступом в интернет.

· Программа для нелинейного монтажа видео (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Kdenlive и др.).

· Колонки или наушники для качественного прослушивания.

· Библиотеки с бесплатными звуковыми эффектами и музыкой (например, Freesound.org, YouTube Audio Library).

3. Учебная литература

· Учебные пособия по основам звукорежиссуры и саунд-дизайна.

· Статьи и материалы по роли музыки и шумов в кинематографе и анимации.

· Руководства по работе со звуком в используемых монтажных программах.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ сцены: Внимательно просмотрите анимационную сцену без звука. Определите:

· Кульминационные моменты.

· Действия персонажей, требующие звукового сопровождения (шаги, хлопок дверью и т.д.).

· Общее настроение, которое должна передать музыка.

2. Поиск музыки: Исходя из настроения сцены, подберите одну или несколько музыкальных композиций. Убедитесь в правомерности их использования (свободная лицензия).

3. Подбор шумов: Найдите и скачайте звуковые эффекты для всех выделенных действий и событий в кадре.

4. Монтаж звука: Импортируйте видео, музыку и шумы в монтажную программу.

· Разместите музыкальную дорожку на временной шкале.

· Точно синхронизируйте звуковые эффекты с действиями в кадре.

· Отрегулируйте громкость дорожек, чтобы музыка не заглушала шумы и наоборот.

5. Форма отчета

Отчет представляет собой готовый видеофайл и текстовый документ с описанием проделанной работы:

1. Видеофайл анимационной сцены со смонтированным звуковым сопровождением.

2. Текстовый документ, содержащий:

· Ссылки на источники, откуда были взяты все звуковые эффекты и музыкальные треки.

· Краткое описание выбранной музыки и шумов и обоснование их соответствия сцене.

· Список возникших трудностей и путей их решения.

Самостоятельная работа № 19 "Создание тизера и постера для анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить принципы и технологии создания ключевых элементов продвижения анимационного фильма – постера и тизера.

Задачи:

· Проанализировать ключевую идею и визуальный стиль проекта.

· Разработать концепцию и композицию постера, передающую атмосферу фильма.

· Создать план и раскадровку для тизера на основе наиболее зрелищных фрагментов.

· Выполнить монтаж тизера, подобрав звуковое сопровождение.

· Создать финальные макеты постера и тизера.

2. Материальное оснащение

· Компьютер с программным обеспечением для графического дизайна (Adobe Photoshop, Illustrator, Canva) и нелинейного монтажа видео (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve).

· Графический планшет (опционально).

· Доступ к библиотекам со стоковой музыкой и звуковыми эффектами.

· Исходные материалы по проекту (визуальные разработки, аниматик, готовые сцены).

3. Учебная литература

· Учебные пособия по основам композиции и графического дизайна.

· Профессиональные руководства по созданию постеров и трейлеров.

· Материалы по маркетингу в кинематографе и анимации.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ и концепция: Определите основную тему, настроение и целевую аудиторию вашего фильма. Сформулируйте ключевое сообщение, которое должны донести постер и тизер.

2. Создание постера:

· Выполните несколько эскизов, экспериментируя с композицией и шрифтами.

· Создайте финальное изображение, используя оригинальные рисунки или коллаж из ключевых визуальных элементов проекта.

· Добавьте название фильма и ключевую информацию.

3. Создание тизера:

· Выберите наиболее выразительные и интригующие фрагменты анимации (до 30-60 секунд).

· Создайте монтажный лист, выстройте драматургию тизера (завязка-кульминация-призыв к действию).

· Подберите динамичную музыку и звуковые эффекты, синхронизируйте их с видеорядом.

· Добавьте в конце название проекта и основную информацию.

4. Финальная интеграция: Убедитесь, что постер и тизер выдержаны в едином визуальном стиле и передают consistent-ное сообщение о проекте.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальный макет постера в формате JPG или PNG.

2. Видеофайл с тизером в формате MP4.

3. Текстовый документ, содержащий:

· Концепт-описание (основная идея и целевая аудитория).

· Эскизы и скриншоты этапов работы.

· Ссылки на источники музыки и шумов (если использовались).

Самостоятельная работа № 20 "Работа в Adobe After Effects"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить базовые принципы работы в программе Adobe After Effects для создания простой анимационной композиции.

Задачи:· Изучить интерфейс и основные панели программы (Project, Timeline, Composition).

· Освоить работу со слоями и их основными свойствами (Position, Scale, Rotation, Opacity).

· Научиться создавать и редактировать ключевые кадры (keyframes) для анимации.

· Применить базовые эффекты и научиться работать с текстом.

· Освоить процесс рендера (экспорта) готовой композиции.

2. Материальное оснащение

· Компьютер с установленной программой Adobe After Effects.

· Мышь и клавиатура. Графический планшет – опционально.

· Исходные ресурсы: изображения (PNG с прозрачным фоном), звуковые файлы, видеофрагменты.

3. Учебная литература

· Официальные руководства и справка Adobe After Effects.

· Онлайн-туториалы и видеоуроки для начинающих.

· Учебные пособия по моушн-дизайну и визуальным эффектам.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Создание проекта и композиции: Запустите новый проект. Создайте новую композицию (Composition), задав параметры (разрешение, длительность, частоту кадров).

2. Импорт и работа со слоями: Импортируйте исходные файлы (изображения, видео) в панель Project. Перетащите их на шкалу времени (Timeline), создав слои. Изучите их свойства.

3. Создание анимации:

· Выберите слой, установите индикатор текущего времени в начальную позицию.

· Активируйте "секундомер" (stopwatch) для нужного свойства (например, Position).

· Переместите индикатор времени вперед и измените значение свойства. Программа автоматически создаст ключевой кадр.

4. Добавление эффектов и текста: Примените к слою один или несколько простых эффектов (например, Gaussian Blur, Drop Shadow). Создайте текстовый слой и анимируйте его появление.

5. Предпросмотр и экспорт: Просмотрите анимацию с помощью кнопки Play. Настройте параметры рендера через меню Composition -> Add to Render Queue и экспортируйте финальный видеофайл.

5. Форма отчета

Отчет выполняется в электронном виде и включает:

1. Файл проекта Adobe After Effects (с расширением .aep).

2. Итоговый видеофайл в формате MP4, полученный после рендера.

3. Краткое текстовое описание (1-2 абзаца) с перечнем использованных инструментов и эффектов, а также с объяснением логики созданной анимации.

2 курс 4 семестр

Самостоятельная работа № 21 "Разработка анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить полный цикл создания анимационного фильма от идеи до финального монтажа.

Задачи:

Разработать концепцию, сценарий и раскадровку фильма

Создать дизайн персонажей и локаций

Выполнить анимацию ключевых сцен

Подобрать и записать звуковое сопровождение

Свести все компоненты в финальный видеофайл

2. Материальное оснащение

Компьютер с программным обеспечением для:

- 2D/3D анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)
- Графического дизайна (Photoshop, Krita)
- Видеомонтажа (Premiere Pro, DaVinci Resolve)
- Работы со звуком (Audacity)

Графический планшет

Микрофон для записи озвучки

Внешний накопитель для резервного копирования

3. Учебная литература

"Анимация от идеи до реализации"

"Искусство раскадровки"

"Основы сценарного мастерства"

Профессиональные руководства по используемым программам

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Пре-продакшен (подготовительный)

1. Разработка идеи и синопсиса (1-2 абзаца)
2. Написание сценария с диалогами
3. Создание раскадровки и аниматика
4. Разработка дизайна персонажей и фонов

5. Составление производственного плана

Этап 2: Продакшен (производство)

1. Подготовка анимационных материалов (чистые фоны, отдельные элементы)

2. Создание анимации по сценам

3. Черновая сборка эпизодов

Этап 3: Пост-продакшен (завершение)

1. Чистовая компоновка сцен

2. Запись и подбор звуков (озвучка, шумы, музыка)

3. Финальный монтаж и цветокоррекция

4. Сведение звука и добавление титров

5. Форма отчета

Готовый проект включает:

1. Финальный видеофайл фильма (MP4, до 3 минут)

2. Портфолио с этапами работы:

   - Сценарий и синопсис

   - Раскадровка/аниматик

   - Дизайн-листы персонажей

   - Ключевые кадры анимации

3. Краткий отчет о процессе работы с описанием использованных технологий и возникших сложностей

Самостоятельная работа №22 "Завершение анимационного фильма"

---

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить заключительный этап производства анимационного фильма - постпродакшен, включающий финальный монтаж, цветокоррекцию, звуковое оформление и вывод итогового ролика.

Задачи:

Выполнить чистовой монтаж всех анимированных сцен

Провести цветокоррекцию и добавить визуальные эффекты

Создать и синхронизировать полное звуковое сопровождение (озвучка, шумы, музыка)

Добавить титры и финальные надписи

Экспортировать проект в итоговые видеоформаты

2. Материальное оснащение

Компьютер с программным обеспечением для:

- Видеомонтажа (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro)
- Работы со звуком (Audacity, Adobe Audition)
- Композитинга (Adobe After Effects)

Библиотеки звуковых эффектов и музыки

Внешние накопители для архивации проекта

3. Учебная литература

"Искусство монтажа"

"Основы звукорежиссуры"

"Цветокоррекция в кино и видео"

Профессиональные руководства по используемым программам

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Финальный монтаж

1. Импорт всех отрендеренных сцен в монтажную программу
2. Выстраивание сцен согласно раскадровке и аниматику
3. Точная подгонка длительности кадров и плавности переходов
4. Проверка целостности повествования

Этап 2: Визуальное оформление

1. Цветокоррекция и цветовая градация для единства визуального стиля
2. Добавление визуальных эффектов (свечения, частицы, глубины резкости)
3. Создание и анимирование титров

Этап 3: Звуковое оформление

1. Чистовая запись и синхронизация диалогов
2. Добавление фоновых шумов и звуковых эффектов
3. Подбор и наложение музыкального сопровождения
4. Сведение звуковых дорожек и финальный мастеринг

Этап 4: Экспорт и архивация

1. Настройка параметров рендера для разных целей (портфолио, соцсети)
2. Создание финальных видеофайлов
3. Сохранение и архивация проекта со **всеми исходными материалами**

5. Форма отчета

Готовый проект включает:

1. Финальный видеофайл фильма в форматах:

   - MP4 высокого качества (для портфолио)

   - Сжатая версия для онлайн-просмотра

2. Презентацию проекта, содержащую:

   - Синопсис и описание проекта

   - Ключевые кадры из фильма

   - Список использованных технологий

3. Архив с исходными материалами:

   - Файлы проекта монтажной программы

   - Папка с исходными звуковыми файлами

   - Чистовые раскадровки

3 курс 5 семестр

Самостоятельная работа №1 "Создание актерских работ по картинам (шедевры мировой живописи)"

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить навыки перевоплощения и пластической выразительности через воссоздание образов и композиций известных картин.

Задачи:

Изучить выбранное произведение живописи, его исторический контекст и художественные особенности.

Проанализировать характеры персонажей, их эмоциональное состояние и взаимоотношения.

Воссоздать пластику, мимику и позы героев картины.

Подобрать соответствующие костюмы, реквизит и грим.

Создать фотографическую репродукцию картины с живыми актерами.

2. Материальное оснащение

Репродукции картин мировой живописи (распечатанные или в электронном виде).

Фотоаппарат или смартфон с качественной камерой.

Источники освещения (естественный свет, софиты, лампы).

Костюмы, ткани, реквизит, соответствующие эпохе и стилю картины.

Грим и материалы для создания причесок.

3. Учебная литература

Учебники по истории изобразительного искусства.

Пособия по актерскому мастерству и пластической выразительности.

Работы по истории костюма и гриму.

Альбомы репродукций художников.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Выбор и анализ произведения: Выберите картину, которая содержит интересные персонажи и сюжет. Изучите ее стиль, эпоху, композицию и цветовое решение.

2. Работа над образом: Проанализируйте выбранного персонажа: его характер, социальное положение, эмоции в данный момент. Определите, как это выражается в позе, жестах, взгляде.

3. Подготовка к съемке: Подберите или создайте костюм, грим, прическу. Найдите подходящий реквизит и фон. Продумайте освещение, максимально приближенное к свету на картине.

4. Репетиция: Отработайте позу, положение рук, наклон головы, выражение лица перед зеркалом. Добейтесь точного воспроизведения пластики персонажа.

5. Съемка: Проведите фотосъемку. Сделайте несколько дублей, экспериментируя с ракурсами и освещением, чтобы максимально точно передать атмосферу оригинала.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Репродукцию исходной картины.

2. Серию из 3-5 итоговых фотографий, представляющих собой воссозданную сцену с участием актера/актеров.

3. Текстовый документ, содержащий:

Название картины, имя художника, эпоху.

Краткий анализ произведения и характеристику персонажа.

Описание использованных средств выразительности (костюм, грим, поза, мимика) для передачи образа.

Самостоятельная работа №2 «Создание раскадровок событий до и после обозначенной мизансцены»

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Развитие навыков драматургического мышления и визуального повествования через создание раскадровок, раскрывающих контекст заданной мизансцены.

Задачи:

- Проанализировать исходную мизансцену (композицию, эмоции персонажей, сюжетный момент).

- Разработать логичную предысторию (события до мизансцены) и последствие (события после).

- Создать визуальную последовательность кадров, передающую развитие сюжета и характеров.

- Обеспечить композиционную и стилистическую целостность раскадровки.

2. Материальное оснащение

- Бумага для эскизов или графический планшет.

- Карандаши, маркеры, линеры (или программы для рисования: Photoshop, Clip Studio Paint).

- Исходное изображение мизансцены (репродукция, кадр из фильма или фотография).

- Линейки, ластик (при работе вручную).

3. Учебная литература

- «Режиссура кадра» (С.М. Эйзенштейн, Л.В. Кулешов).

- «Искусство раскадровки» (Джон Харт).

- «Основы драматургии кино» (В.К. Фомин).

- Учебные пособия по композиции и визуальному сторителлингу.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ исходной мизансцены:

- Определить место действия, эмоциональное состояние персонажей, ключевые детали.

- Выявить конфликт или основную идею сцены.

2. Разработка предыстории (до мизансцены):

- Продумать 3–5 кадров, которые логично подводят к исходной сцене (мотивы персонажей, предшествующие события).

3. Разработка последствия (после мизансцены):

- Создать 3–5 кадров, показывающих развитие сюжета после исходного момента (разрешение конфликта, последствия действий).

4. Визуализация раскадровки:

- Нарисовать эскизы кадров с указанием композиции, крупности планов, движений персонажей.

- Подписать каждый кадр: описание действия, диалоги (если есть).

5. Проверка целостности:

- Убедиться, что все кадры объединены общей логикой и стилем.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном или распечатанном виде и включает:

1. Исходное изображение мизансцены.

2. Раскадровку из 6–10 кадров:

- События до мизансцены (3–5 кадров).

- Исходная мизансцена (1 кадр).

- События после мизансцены (3–5 кадров).

3. Пояснительную записку с описанием:

- Логики развития сюжета.

- Характеров персонажей и их мотивации.

- Использованных визуальных приемов (композиция, свет, планы).

Самостоятельная работа №3-4 "Создание сольных актерских работ на основе фрагментов литературных и драматургических произведений"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоение навыков создания и исполнения сольного актерского этюда на основе литературного или драматургического материала.

Задачи:

- Выбрать и проанализировать подходящий литературный фрагмент.

- Разработать режиссерский замысел и актерскую трактовку образа.

- Создать сценарий этюда с учетом временных ограничений (3-5 минут).

- Освоить технику сольного исполнения: работу с текстом, пластикой, мимикой и взаимодействием с воображаемыми партнерами.

2. Материальное оснащение

- Тексты литературных произведений (проза, поэзия, пьесы).

- Пространство для репетиций (сцена, аудитория).

- Реквизит и костюмы, соответствующие выбранному фрагменту.

- Видеокамера или смартфон для записи репетиций и финальной работы.

- Зеркало для самостоятельной работы над мимикой и пластикой.

3. Учебная литература

- К.С. Станиславский "Работа актера над собой".

- М.А. Чехов "О технике актера".

- Учебники по сценической речи и искусству художественного чтения.

- Хрестоматии по литературе и драматургии.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Выбор материала:

- Подобрать фрагмент из литературного или драматургического произведения, подходящий для сольного исполнения (монолог, письмо, рассказ от первого лица).

2. Анализ текста:

- Определить идею, конфликт, характер персонажа, его цели и обстоятельства.

3. Разработка сценария:

- Адаптировать текст для сольного исполнения, при необходимости добавить ремарки или изменить композицию.

4. Работа над ролью:

- Разработать мизансцены, жесты, мимику, интонации.

- Отработать взаимодействие с воображаемыми партнерами и предметами.

5. Репетиционный процесс:

- Провести серию репетиций, включая работу с текстом, движением и эмоциональным состоянием.

6. Показ и запись:

- Исполнить этюд перед аудиторией или записать его на видео.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Текстовый документ:

- Выбранный фрагмент произведения с обоснованием выбора.

- Анализ персонажа и режиссерский замысел.

- Сценарий этюда с ремарками.

2. Видеозапись:

- Финальное исполнение сольного этюда (хронометраж 3-5 минут).

3. Самоанализ:

- Письменный анализ проделанной работы: успехи, трудности, выводы.

Самостоятельная работа №5-6 "Создание режиссерских раскадровок на основе актерских работ"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоить методику трансформации актерской работы (этюда, мизансцены) в режиссерскую раскадровку для визуализации сцены.

Задачи:

- Проанализировать актерскую работу: жесты, мимику, перемещения, эмоциональные акценты.

- Определить ключевые моменты сцены для визуального представления.

- Разработать раскадровку, отражающую композицию кадров, планы и движение актера.

- Создать последовательность кадров, передающую драматургию и динамику сцены.

2. Материальное оснащение

- Видеозапись актерской работы (этюда, мизансцены).

- Бумага для эскизов или графический планшет.

- Карандаши, маркеры, линеры (или программы: Photoshop, Clip Studio Paint).

- Линейка, ластик (при работе вручную).

- Монтажные программы для просмотра видео (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve).

3. Учебная литература

- «Режиссура кадра» (С.М. Эйзенштейн).

- «Искусство раскадровки» (Джон Харт).

- «Язык кино» (Кристиан Метц).

- Учебные пособия по операторскому мастерству и композиции.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ актерской работы:

- Просмотреть видеозапись актерского этюда, отметить ключевые моменты:

- Эмоциональные пики.

- Перемещения актера в пространстве.

- Взаимодействие с реквизитом или партнерами.

2. Выбор ключевых кадров:

- Определить 8–12 значимых моментов сцены для визуализации.

- Установить их последовательность и хронометраж.

3. Разработка раскадровки:

- Для каждого ключевого момента создать эскиз кадра, указав:

- Крупность плана (общий, средний, крупный).

- Композицию и расположение актера.

- Направление движения или взгляда.

- Подписать каждый кадр: описание действия, эмоция, реплика (если есть).

4. Визуальное оформление:

- Прорисовать эскизы, соблюдая единство стиля.

- Указать переходы между кадрами (склейка, наплыв, затемнение).

5. Проверка целостности:

- Убедиться, что раскадровка логично передает развитие сцены и актерскую игру.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном или распечатанном виде и включает:

1. Исходные материалы:

- Ссылка на видеозапись актерской работы.

- Краткое описание сцены (цель, конфликт, эмоции).

2. Раскадровка:

- 8–12 пронумерованных кадров с эскизами и пояснениями.

- Указание крупности планов и движения актера.

3. Пояснительная записка:

- Обоснование выбора ключевых моментов.

- Описание режиссерских приемов (ракурсы, свет, монтажные переходы).

- Анализ соответствия раскадровки актерской работе.

3 курс 6 семестр

Самостоятельная работа № 7"Наброски сюжетной раскадровки"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Освоить технику создания сюжетной раскадровки как средства визуализации повествования.

Задачи:

- Разработать сюжетную концепцию на основе литературного или собственного замысла.

- Определить ключевые сцены и их последовательность.

- Создать наброски кадров, передающие основное действие и композицию.

- Отработать навыки быстрой визуализации сюжета.

2. Материальное оснащение

- Бумага для эскизов (скетчбук) или графический планшет.

- Карандаши, маркеры, линеры.

- Текстовый редактор для описания сцен.

- Таймер для ограничения времени на набросок (опционально).

3. Учебная литература

- «Искусство раскадровки» (Джон Харт).

- «Раскадровка: Визуальное повествование» (Марк Саймон).

- «Основы режиссуры» (В.М. Руднев).

- Учебные пособия по композиции и сторителлингу.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Разработка сюжета:

- Выбрать литературный источник или придумать краткий сюжет (2-3 предложения).

- Определить ключевые сцены (6-10 кадров), раскрывающие историю.

2. Создание набросков:

- Быстро нарисовать эскизы кадров, фокусируясь на композиции и действии.

- Использовать упрощенные формы и минимум деталей.

3. Описание кадров:

- Под каждым наброском указать:

- Действие персонажей.

- Крупность плана.

- Основную реплику (если есть).

4. Проверка логики:

- Убедиться, что последовательность кадров передает развитие сюжета.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в виде файла или распечатанных листов и включает:

1. Текстовую часть:

- Краткое описание сюжета (3-5 предложений).

- Список ключевых сцен.

2. Визуальную часть:

- 6-10 набросков кадров с пояснениями.

3. Самоанализ:

- Трудности, возникшие при визуализации сюжета.

- Соответствие раскадровки первоначальному замыслу.

Самостоятекльная работа № 8 "Наброски персонажей, исходя из предыдущих наработок"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Развитие и визуализация дизайна персонажей на основе ранее созданных концепций и эскизов.

Задачи:

- Проанализировать предыдущие наработки (текстовые описания, черновые эскизы, референсы).

- Создать серию набросков, уточняющих внешность, пропорции и характер персонажа.

- Экспериментировать с позами, эмоциями и стилизацией на основе исходной концепции.

- Сформировать визуальную базу для дальнейшей детализации персонажа.

2. Материальное оснащение

- Предыдущие наработки (эскизы, описания, мудборды).

- Бумага для рисования (скетчбук) или графический планшет.

- Карандаши разной твердости, ластик, маркеры.

- Программы для цифрового рисования (Photoshop, Krita, Procreate).

---

3. Учебная литература

- «Анатомия для художников» (Бёрн Хогарт).

- «Создание персонажей» (Кристофер Харт).

- «Эскиз и рисунок» (Эндрю Лумис).

- Профессиональные гайды по дизайну персонажей.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ предыдущих материалов:

   - Изучить текстовые описания, референсы и черновые эскизы персонажа.

   - Выделить ключевые черты (внешность, характер, стиль).

2. Создание быстрых набросков:

   - Выполнить 5–7 набросков в разных ракурсах (анфас, профиль, 3/4).

   - Сфокусироваться на передаче пропорций и общей формы.

3. Проработка деталей:

   - Добавить наброски эмоций (радость, гнев, удивление).

   - Поэкспериментировать с позами, отражающими характер персонажа.

4. Стилизация:

   - Создать 2–3 варианта стилизации на основе исходной концепции.

5. Отбор лучших работ:

   - Выбрать наиболее удачные эскизы для дальнейшей детализации.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Сканы или фотографии набросков:

- Серия быстрых набросков в разных ракурсах (5–7 шт.).

- Эскизы эмоций (3–4 шт.).

- Варианты поз и стилизаций (2–3 шт.).

2. Текстовое сопровождение:

- Краткое описание персонажа (основные черты характера и внешности).

- Анализ соответствия набросков исходной концепции.

- План дальнейшей работы над персонажем.

Самостоятельная работа №9 "Создание персонажей, исходя из их характеристик и драматургического анализа выбранного сюжета"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание визуального образа персонажа на основе его драматургических характеристик и роли в сюжете.

Задачи:

- Провести драматургический анализ выбранного произведения.

- Выявить и систематизировать характеристики персонажей (внешность, характер, мотивация, роль в сюжете).

- Разработать визуальный образ персонажа, отражающий его драматургические особенности.

- Создать арт-лист персонажа с учетом его трансформации в ходе сюжета.

---

2. Материальное оснащение

- Текст литературного или драматургического произведения.

- Бумага для эскизов или графический планшет.

- Карандаши, маркеры, линеры.

- Программы для цифрового рисования (Photoshop, Illustrator, Krita).

- Материалы для создания мудборда (референсы, образы).

3. Учебная литература

- «Анатомия для художников» (Бёрн Хогарт).

- «Драматургия кино» (В.К. Фомин).

- «Создание персонажей» (Кристофер Харт).

- «Персонаж. Глубина проработки образа» (Роберт Макки).

4. Порядок выполнения практической работы

1. Драматургический анализ:

- Выбрать произведение и проанализировать сюжет, конфликт, тему.

- Выделить главных и второстепенных персонажей, определить их функции в сюжете.

2. Характеристика персонажей:

- Составить подробное описание каждого персонажа (внешность, характер, мотивы, цели).

- Определить, как персонаж меняется в ходе сюжета.

3. Визуализация образа:

- Создать мудборд с референсами, отражающими эпоху, стиль, характер персонажа.

- Выполнить серию эскизов, экспериментируя с внешностью, костюмом, аксессуарами.

4. Создание арт-листа:

- Разработать итоговый образ персонажа в разных ракурсах (анфас, профиль, 3/4).

- Показать персонажа в ключевых эмоциональных состояниях и ситуациях из сюжета.

5. Привязка к сюжету:

- Создать иллюстрации, отражающие ключевые моменты взаимодействия персонажа с сюжетом.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Текстовый документ:

- Драматургический анализ произведения.

- Подробные характеристики персонажей.

- Обоснование визуальных решений.

2. Визуальная часть:

- Мудборд с референсами.

- Поисковые эскизы.

- Итоговый арт-лист персонажа (3-5 изображений).

- Иллюстрации персонажа в контексте сюжета (1-2 изображения).

Самостоятельная работа № 10 "Проработка мизансцен и реквизита в локациях дипломного мультфильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание детализированных мизансцен и системы реквизита, усиливающих драматургию и визуальную выразительность дипломного мультфильма.

Задачи:

- Проанализировать сценарий и раскадровку для определения ключевых мизансцен.

- Разработать реквизит, отражающий характер персонажей и атмосферу локаций.

- Создать планы расположения персонажей и реквизита в кадре.

- Обеспечить логичность и непрерывность мизансцен throughout всей сцены.

2. Материальное оснащение

- Сценарий, раскадровка и визуальные разработки дипломного проекта.

- Графический планшет и ПО для цифрового рисования (Photoshop, Clip Studio Paint).

- 3D-программы для предварительной визуализации (Blender, Maya) - опционально.

- Бумага для эскизов, карандаши, маркеры.

3. Учебная литература

- «Режиссура мизансцены» (Л.В. Кулешов).

- «Язык кино. Как понимать кино и получать удовольствие от просмотра» (Джеймс Монако).

- «Искусство цветокоррекции и визуального оформления» (Дмитрий Ларионов).

- Профессиональные гайды по дизайну окружения и пропс-дизайну.

---

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ сцены:

- Выделить ключевые сцены, требующие детальной проработки мизансцен.

- Определить эмоциональную нагрузку и драматургические задачи каждой сцены.

2. Разработка реквизита:

- Создать список необходимого реквизита для каждой локации.

- Разработать дизайн реквизита, соответствующий стилю проекта и характеру персонажей.

3. Проработка мизансцен:

- Создать серию эскизов, показывающих движение персонажей и расположение реквизита в кадре.

- Учесть композицию, ракурсы и крупность планов.

4. Визуализация:

- Подготовить итоговые планы мизансцен с указанием траекторий движения.

- Создать схемы расположения реквизита в локациях.

5. Интеграция:

- Убедиться в согласованности мизансцен с общей режиссерской концепцией.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Текстовый документ:

- Анализ ключевых сцен и их драматургических задач.

- Описание системы реквизита и его функций в сценах.

2. Визуальная часть:

- Эскизы мизансцен (5-10 ключевых кадров).

- Дизайн-листы реквизита.

- Схемы расположения персонажей и реквизита в локациях.

3. Приложения:

- Сводная таблица реквизита по локациям.

- Раскадровка мизансцен.

Самостоятельная работа №11 "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 для усиления драматического эффекта и визуальной выразительности.

Задачи:

- Изучить виды кинематографических планов и ракурсов.

- Научиться выбирать оптимальные планы и ракурсы для передачи эмоций и действия.

- Создать раскадровку с разнообразными композиционными решениями.

- Развить навыки режиссерского мышления через визуальное повествование.

2. Материальное оснащение

- Бумага для эскизов или графический планшет

- Карандаши, маркеры, линеры

- Линейка, ластик

- Программы для создания раскадровок (Storyboarder, Photoshop)

- Примеры референсов из фильмов и анимации

3. Учебная литература

- "Язык кино" Кристиан Метц

- "Грамматика киноязыка" Даниэль Арижон

- "Пять порций кинематографа" Александр Митта

- "Искусство раскадровки" Джон Харт

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ сцены:

   - Выбрать сцену из литературного произведения или сценария

   - Определить ключевые эмоциональные моменты и действия

2. Подбор планов:

   - Разработатьvariety планов (общий, средний, крупный, деталь)

   - Продумать их последовательность для создания ритма

3. Выбор ракурсов:

   - Экспериментировать с различными углами зрения

   - Использовать ракурсы для передачи отношения к персонажу/ситуации

4. Создание раскадровки:

   - Выполнить 8-12 кадров с четким обозначением планов и ракурсов

   - Указать движение камеры и персонажей

5. Анализ и корректировка:

   - Проверить логику визуального повествования

   - Убедиться в разнообразии и целесообразности выбранных решений

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Текстовую часть:

- Описание выбранной сцены и ее драматургического значения

- Обоснование выбора планов и ракурсов

2. Визуальную часть:

- Раскадровка из 8-12 пронумерованных кадров

- Указание типов планов и ракурсов для каждого кадра

3. Аналитическую часть:

- Описание как выбранные решения влияют на восприятие сцены

- Примеры удачных и неудачных вариантов композиции

Самостоятельная работа № 12 "Проработка звукового оформления мультфильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание целостного звукового оформления мультфильма, усиливающего эмоциональное воздействие и поддерживающего повествование.

Задачи:

- Разработать звуковую концепцию, соответствующую стилю и содержанию мультфильма.

- Подобрать и создать звуковые эффекты, шумы и музыкальное сопровождение.

- Синхронизировать звук с визуальным рядом.

- Свести звуковые дорожки в единую композицию.

2. Материальное оснащение

- Компьютер со специализированным ПО (Adobe Audition).

- Библиотеки звуковых эффектов и музыкальных треков.

- Микрофон для записи оригинальных звуков.

- Наушники и акустическая система для контроля качества.

- Монтажная программа для синхронизации звука и видео.

3. Учебная литература

- "Звукорежиссура и запись фонограмм" А. В. Вологдин.

- "Искусство звука" М. Хэндс.

- "Музыка в кино" К. Доннелли.

- "Саунд-дизайн в кинематографе" Д. Сонненшайн.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ материала:

   - Просмотр готового мультфильма без звука.

   - Определение ключевых сцен, требующих звукового акцентирования.

2. Разработка звуковой концепции:

   - Создание общего плана звукового оформления.

   - Подбор музыкального стиля и тембра звуковых эффектов.

3. Работа со звуковыми эффектами:

   - Запись или подбор шумов (шаги, скрипы, природные звуки).

   - Создание уникальных звуков для фантастических элементов.

4. Музыкальное оформление:

   - Подбор или создание музыкальных тем для персонажей и сцен.

   - Синхронизация музыки с видеорядом.

5. Озвучивание:

   - Запись реплик персонажей (при необходимости).

   - Расстановка акцентов с помощью звука.

6. Сведение и мастеринг:

- Балансировка громкости всех звуковых элементов.

- Пространственное размещение звуков (панорамирование).

- Финализация звуковой дорожки.

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальный видеофайл мультфильма со звуковым сопровождением.

2. Текстовый документ с описанием:

- Звуковой концепции.

- Использованных источников звуков и музыки.

- Описания творческих решений в звуковом оформлении.

3. Папку с исходными материалами:

- Звуковые эффекты.

- Музыкальные треки.

- Файлы проекта звукового редактора.

4 курс 7 семестр

Самостоятельная работа №1 "Наброски линейки персонажей для дипломного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание согласованной визуальной системы персонажей, отражающей их характеры, взаимоотношения и роли в повествовании дипломного фильма.

Задачи:

- Разработать узнаваемые и стилистически единые образы всех ключевых персонажей.

- Передать через визуальные средства характеры, социальные роли и эмоциональные особенности персонажей.

- Создать систему визуальных контрастов и параллелей между персонажами.

- Обеспечить техническую реализуемость образов в выбранной анимационной технике.

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО для цифрового рисования (Photoshop, Clip Studio Paint)

- Бумага для эскизов, карандаши разной твердости, ластик

- Сценарий и режиссерская концепция дипломного фильма

- Референсные материалы (фотографии, аналогичные работы)

3. Учебная литература

- "Анатомия для художников" Бёрн Хогарт

- "Создание персонажей для анимации" Том Бэнкрофт

- "Искусство персонажа" Марк Крейвейн

- "Дизайн персонажей" Кристиан Шмидт

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ персонажей:

- Изучение сценария и выделение ключевых характеристик каждого персонажа

- Определение роли персонажа в сюжете и его взаимоотношений с другими героями

2. Разработка концепции:

- Создание мудбордов с референсами для каждого персонажа

- Определение общего стиля и цветовой палитры линейки персонажей

3. Поиск форм и силуэтов:

- Создание быстрых набросков, экспериментируя с пропорциями и формами

- Разработка узнаваемых силуэтов для каждого персонажа

4. Создание линейки:

- Разработка согласованных образов всех персонажей в едином стиле

- Создание сравнительной шкалы роста персонажей

5. Детализация:

- Проработка характерных поз, жестов и мимики

- Создание вариантов костюмов и аксессуаров

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Текстовый документ с описанием:

- Концепции каждого персонажа

- Обоснования визуальных решений

2. Визуальную часть:

- Мудборды с референсами

- Поисковые эскизы и наброски

- Финальная линейка персонажей в едином стиле

- Сравнительная шкала роста

- Лист эмоций для ключевых персонажей

СAмостоятельная работа №2 "Продолжение работы над линейкой персонажей"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Углубленная проработка и детализация линейки персонажей, создание комплекта материалов для анимационного производства.

Задачи:

- Детализировать образы персонажей на основе предыдущих набросков

- Создать технические материалы для аниматоров (листы поворотов, артикуляция)

- Разработать цветовое решение персонажей

- Подготовить материалы для согласования с режиссером

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint)

- Предыдущие наброски и концепции персонажей

- Цветовые палитры и стилевые референсы

- Раскадровки и сценарий для уточнения характеров

3. Учебная литература

- "Анимация: мастер-класс" Ричард Уильямс

- "Эмоции персонажей" Дэвид Льюман

- "Цвет и свет" Джеймс Герни

- "Профессия - аниматор" Фёдор Савельев

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ предыдущих эскизов:

- Выявление сильных и слабых сторон первоначальных концепций

- Уточнение характеристик персонажей на основе развития сценария

2. Детализация образов:

- Проработка мелких деталей (аксессуары, текстуры, узоры)

- Уточнение анатомических особенностей и пропорций

3. Создание технических материалов:

- Листы поворотов (вид спереди, сбоку, 3/4, сзади)

- Схемы артикуляции для анимирования речи

- Листы эмоций и ключевых поз

4. Цветовое решение:

- Разработка осветительных схем для персонажей

- Создание цветовых палитр для разных состояний и настроений

5. Финальная компоновка:

- Создание итоговой линейки персонажей в едином стиле

- Подготовка материалов для передачи аниматорам

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Комплект технических материалов:

- Детализированные образы персонажей

- Листы поворотов (4-6 ракурсов на персонажа)

- Схемы артикуляции и мимики

- Цветовые палитры и световые схемы

2. Пояснительную записку:

- Описание изменений по сравнению с предыдущим этапом

- Обоснование технических решений

- Рекомендации для аниматоров

3. Сравнительные таблицы:

- Пропорции персонажей в сравнении

- Цветовые контрасты и сочетания

СAмостоятельная работа № 3: "Завершение работы над линейкой персонажей к дипломному фильму"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание финального комплекта материалов по персонажам, готового к использованию в анимационном производстве.

Задачи:

- Систематизировать и доработать все материалы по персонажам

- Создать итоговые арт-листы для передачи аниматорам

- Подготовить техническую документацию по работе с персонажами

- Обеспечить единство стиля всей линейки персонажей

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint, Illustrator)

- Все предыдущие наработки по персонажам

- Сценарий и раскадровки фильма

- Референсы и стилевые руководства

3. Учебная литература

- "Профессиональный дизайн персонажей"

- "Подготовка персонажей для анимации"

- "Технические требования к анимационным персонажам"

- "Color and Light" Джеймс Герни

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная систематизация:

   - Проверка всех материалов на соответствие техническим требованиям

   - Устранение inconsistencies в стиле и пропорциях

2. Создание итоговых арт-листов:

   - Линейные повороты (вид спереди, сбоку, 3/4, сзади)

   - Цветовые модели в разных lighting conditions

   - Шкала роста всех персонажей

3. Подготовка анимационных материалов:

   - Листы эмоций и мимики

   - Ключевые позы и жесты

   - Схемы артикуляции для фонационной анимации

4. Техническая документация:

   - Руководство по цвету и текстурам

   - Ограничения и требования для аниматоров

   - Особенности работы с каждым персонажем

5. Формирование презентации:

   - Компоновка всех материалов в единую систему

   - Подготовка файлов к передаче в производство

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальные арт-листы персонажей:

- Полные наборы поворотов (4-6 ракурсов)

- Цветовые модели и текстуры

- Шкала роста всей линейки

2. Анимационные материалы:

- Наборы эмоций для каждого персонажа

- Ключевые позы и жесты

- Схемы артикуляции

3. Техническую документацию:

- Руководство по работе с персонажами

- Цветовые палитры и текстуры

- Технические требования и ограничения

4. Презентацию линейки:

- Сводная таблица персонажей

- Примеры использования в сценах

- Итоговые референсы

Самостоятельная работа 4 "Продолжение разработки раскадровки к дипломному фильму"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Углубленная разработка и детализация раскадровки дипломного фильма с учетом режиссерского замысла и технических требований.

Задачи:

- Детализировать ключевые сцены фильма на основе утвержденного сценария

- Проработать композицию кадров, ракурсы и монтажные переходы

- Определить хронометраж каждой сцены и последовательность планов
- Внести корректировки по результатам обсуждения с руководителем

2. Материальное оснащение

- Утвержденный сценарий и режиссерская экспликация
- Предварительные эскизы и наброски раскадровки
- Графический планшет и ПО (Photoshop, Storyboard Pro, Clip Studio Paint)
- Хронометражная таблица сцен

---

3. Учебная литература

- "Искусство раскадровки" Джон Харт
- "Режиссура кадра в кино и телевидении" Питер Уорд
- "Язык кино" Кристиан Метц
- "Раскадровка: Визуальное повествование" Марк Саймон

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ предыдущего этапа:
   - Выявление слабых мест и недоработок в существующей раскадровке
   - Уточнение драматургических акцентов и композиционных решений

2. Детализация сцен:
   - Проработка мизансцен и перемещений персонажей в кадре
   - Определение крупности планов и их последовательности

3. Работа с композицией:

- Построение выразительных композиций для каждого кадра
- Проработка светотеневых и цветовых решений

4. Хронометраж и ритм:

- Расчет длительности каждого кадра и сцены
- Создание динамического ритма монтажа

5. Технические пометки:

- Добавление режиссерских комментариев и технических указаний
- Отметки о движении камеры и спецэффектах

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленную раскадровку:

- Детализированные кадры с композиционными решениями
- Хронометражные пометки для каждого кадра
- Режиссерские комментарии и технические указания

2. Пояснительную записку:

- Описание внесенных изменений и их обоснование
- Анализ драматургических и визуальных решений
- План дальнейшей работы

3. Сводную таблицу:

- Хронометраж сцен и эпизодов

- Перечень технических требований для реализации

- Список вопросов для согласования с руководителем

Самостоятельная работа№ 5 "Продолжение разработки раскадровки к дипломному фильму. Внесение правок"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Совершенствование и доработка раскадровки на основе замечаний руководителя и самоанализа для повышения качества визуального повествования.

Задачи:

- Проанализировать замечания и рекомендации по предыдущей версии раскадровки.

- Внести корректировки в композицию, хронометраж и монтажные переходы.

- Улучшить драматургическую выразительность и ясность визуального повествования.

- Подготовить финальную версию раскадровки для утверждения.

2. Материальное оснащение

- Предыдущая версия раскадровки с комментариями руководителя.

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Storyboard Pro, Clip Studio Paint).

- Сценарий и режиссерская экспликация.

- Таблица с замечаниями и рекомендациями.

3. Учебная литература

- "Искусство раскадровки" Джон Харт.

- "Раскадровка: Визуальное повествование" Марк Саймон.

- "Режиссура кадра" С. М. Эйзенштейн.

- "Язык кино" Кристиан Метц.

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ замечаний:

   - Изучение комментариев руководителя и выделение ключевых проблем.

   - Определение сцен, требующих значительной доработки.

2. Корректировка композиции:

   - Переработка кадров с нарушенной композицией или неясной action.

   - Уточнение ракурсов и крупности планов для усиления драматургии.

3. Работа с ритмом и хронометражем:

   - Корректировка длительности кадров и сцен.

   - Оптимизация монтажных переходов.

4. Детализация:

   - Добавление недостающих кадров для ясности повествования.

   - Уточнение мизансцен и перемещений персонажей.

5. Финальная проверка:

   - Согласование обновленной раскадровки с сценарием.

   - Проверка логичности и целостности визуального ряда.

---

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Исправленную раскадровку:

   - Обновленные кадры с учетом замечаний.

- Пометки о внесенных изменениях.

2. Пояснительную записку:

- Перечень выполненных правок.

- Обоснование принятых решений.

3. Сравнительную таблицу:

- Примеры кадров до и после правок.

- Анализ улучшений.

Самостоятельная работа №6 "Завершение работы над раскадровкой"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание финальной версии раскадровки, полностью готовой к использованию в производстве анимационного фильма.

Задачи:

- Систематизировать и утвердить все элементы раскадровки

- Проверить соответствие раскадровки режиссерскому замыслу и техническим требованиям

- Подготовить финальную презентацию раскадровки

- Оформить документацию для передачи в производство

2. Материальное оснащение

- Все предыдущие версии раскадровки с правками

- Графический планшет и ПО (Storyboard Pro, Photoshop, Clip Studio Paint)

- Утвержденный сценарий и режиссерская экспликация

- Монтажные программы для создания аниматика (Premiere Pro, After Effects)

3. Учебная литература

- "Профессиональная раскадровка" Грегори Х. Хэйс
- "Искусство визуального повествования" Брюс Блок
- "Анимация: от раскадровки до экрана"
- "Режиссура монтажа"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная ревизия:
   - Последовательная проверка всех кадров на соответствие сценарию
   - Устранение последних несоответствий и ошибок
2. Создание чистовых кадров:
   - Окончательная прорисовка всех элементов раскадровки
   - Единообразное стилевое оформление всех листов
3. Добавление технических пометок:
   - Нумерация кадров и сцен согласно производственным стандартам
   - Подписи с описанием действия, диалогов, звуковых эффектов
4. Подготовка аниматика:
   - Сборка кадров в временной последовательности
   - Базовая синхронизация с звуковой дорожкой

5. Оформление документации:
   - Создание титульного листа и оглавления
   - Подготовка пояснительной записки

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальную раскадровку:

   - Полный набор пронумерованных кадров в производственном формате

   - Технические пометки и описания

2. Аниматик:

   - Видеофайл с временной синхронизацией

   - Черновая звуковая дорожка

3. Пояснительную документацию:

   - Режиссерскую экспликацию

   - Техническое задание для производственных отделов

4. Презентационные материалы:

   - Ключевые кадры в высоком качестве

   - Сводную таблицу сцен и хронометража

Смостоятельная работа №7 "Продолжение работы над колор-скриптом"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Углубленная разработка цветового решения фильма через создание детализированного колор-скрипта, отражающего эмоциональную и narrative эволюцию сюжета.

Задачи:

- Детализировать цветовые палитры для каждой сцены на основе утвержденной общей концепции

- Проработать цветовые переходы между ключевыми эпизодами фильма

- Создать цветовые акценты для усиления драматургических моментов

- Подготовить материалы для согласования с художником-постановщиком и режиссером

2. Материальное оснащение

- Утвержденная общая цветовая концепция фильма

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint, After Effects)

- Раскадровка и аниматик фильма

- Референсы по освещению и цветовым решениям

3. Учебная литература

- "Color and Light" Джеймс Герни

- "The Art of Color" Йоханнес Иттен

- "Color in Motion Pictures"

- "Визуальный storytelling через цвет"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущего состояния колор-скрипта:

   - Выявление сцен, требующих доработки цветового решения

   - Проверка соответствия общей цветовой концепции

2. Детализация цветовых палитр:

   - Разработка основных, дополнительных и акцентных цветов для каждой сцены

   - Создание вариаций палитр для разных временных отрезков и настроений

3. Проработка цветовых переходов:

   - Создание плавных цветовых градиентов между смежными сценами

   - Разработка контрастных переходов для драматургических кульминаций

4. Работа с освещением:

- Определение источников света и их цветовых температур
- Проработка светотеневых моделей для ключевых персонажей и объектов

5. Создание цветовых сценариев:
- Разработка альтернативных цветовых решений для сложных сцен
- Подготовка материалов для обсуждения с творческой группой

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленный колор-скрипт:
- Детализированные цветовые палитры для всех сцен
- Примеры цветовых решений для ключевых кадров
- Схемы цветовых переходов между эпизодами

2. Пояснительную записку:
- Обоснование выбранных цветовых решений
- Описание драматургической роли цвета в каждой сцене
- Рекомендации для реализации в производстве

3. Сравнительные таблицы:
- Варианты цветовых решений для сложных сцен
- Эволюция цветовой палитры по ходу фильма
- Соответствие цветовых решений эмоциональной арке сюжета

Самостоятельная работа № 8 "Завершение работы над колор-скриптом"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание финальной версии колор-скрипта, полностью готового к использованию в производстве анимационного фильма.

Задачи:

- Систематизировать и утвердить все цветовые решения для каждой сцены

- Проверить целостность цветового повествования throughout всего фильма

- Подготовить финальную презентацию колор-скрипта

- Оформить документацию для передачи в отдел визуального производства

2. Материальное оснащение

- Все предыдущие версии колор-скрипта с правками

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint, After Effects)

- Утвержденная раскадровка и аниматик

- Цветовые палитры и референсы

3. Учебная литература

- "Color and Light" Джеймс Герни

- "The Art of Color" Йоханнес Иттен

- "Color in Motion Pictures"

- "Визуальный storytelling через цвет"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная ревизия цветовых решений:

- Последовательная проверка всех сцен на соответствие общей цветовой концепции

- Устранение последних несоответствий и цветовых дисбалансов

2. Создание финальных цветовых схем:

- Окончательная проработка цветовых палитр для всех сцен
- Единообразное оформление всех листов колор-скрипта

3. Добавление технических спецификаций:
- Точные цветовые коды (RGB, HEX) для основных цветов
- Пометки о световых решениях и источниках освещения

4. Подготовка презентационных материалов:
- Создание сравнительных таблиц цветовой эволюции
- Подготовка примеров ключевых сцен в цвете

5. Оформление документации:
- Создание титульного листа и оглавления
- Подготовка пояснительной записки

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальный колор-скрипт:
- Полный набор цветовых решений для всех сцен
- Технические спецификации цветов

2. Презентационные материалы:
- Ключевые кадры в цвете
- Сравнительные таблицы цветовой динамики

3. Пояснительную документацию:
- Обоснование цветовых решений
- Рекомендации для отдела визуального производства

4. Сводные таблицы:
- Цветовые палитры по сценам

- Эволюция цветового решения throughout фильма

СAмостоятельная работа №9 "Завершение работы над циклом походки главного персонажа"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание финального цикла походки главного персонажа, соответствующего его характеру и анатомическим особенностям.

Задачи:

- Завершить анимацию цикла походки во фронтальной и боковой проекциях

- Настроить плавность и естественность движений

- Проверить соответствие походки характеру и физиологии персонажа

- Подготовить материалы для интеграции в сцены фильма

2. Материальное оснащение

- Программы для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)

- Графический планшет

- Референс-видео с различными типами походки

- Ранее созданные эскизы и наброски персонажа

3. Учебная литература

- "Анимация персонажей. Руководство для начинающих"

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс

- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг

- "Анатомия для художников"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ предыдущих версий:
   - Просмотр и оценка текущего состояния анимации
   - Выявление ошибок и зон для улучшения
2. Финальная доработка движений:
   - Корректировка фаз шага и переноса веса
   - Настройка движений рук и корпуса
   - Проверка синхронизации всех частей тела
3. Проверка цикличности:
   - Обеспечение бесшовного соединения начала и конца цикла
   - Тестирование непрерывности движения
4. Добавление деталей:
   - Внесение индивидуальных особенностей походки
   - Настройка второстепенных движений (волосы, одежда)
5. Подготовка к интеграции:
   - Экспорт в требуемых форматах
   - Создание документации по использованию

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальные файлы анимации:
   - Цикл походки во фронтальной проекции

- Цикл походки в боковой проекции

- Дополнительные ракурсы при необходимости

2. Демонстрационные материалы:

- Видео с примером использования цикла

- Сравнение с референс-материалами

3. Техническую документацию:

- Описание параметров анимации

- Рекомендации по интеграции в сцены

- Особенности использования цикла

4. Аналитическую записку:

- Обоснование выбранного типа походки

- Соответствие характеру персонажа

- Перечень внесенных корректировок

САмостоятельная работа №10: "Работа над позингом второго персонажа"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание выразительных поз второго персонажа, раскрывающих его характер и взаимодействие с главным героем.

Задачи:

- Разработать ключевые позы, отражающие эмоции и намерения персонажа

- Обеспечить контраст и гармонию в позах двух персонажей

- Передать физические особенности и манеру движений второго персонажа

- Создать библиотеку поз для использования в анимации

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint, Animate)
- Модельные листы второго персонажа
- Референсы поз и мимики
- Раскадровки с участием второго персонажа

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс
- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг
- "Анатомия для художников" Бёрн Хогарт
- "Искусство создания персонажей"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ характера персонажа:
   - Изучение роли и особенностей второго персонажа
   - Определение ключевых черт характера и манер
2. Разработка базовых поз:
   - Создание нейтральной стойки
   - Проработка поз взаимодействия с главным героем
   - Разработка поз различных эмоциональных состояний
3. Создание динамических поз:
   - Позы в движении и действии
   - Позы диалога и реакции
   - Жесты и мимика

4. Согласование с главным персонажем:

- Проверка визуальной гармонии в совместных сценах

- Создание контрастных парных поз

5. Финальная доработка:

- Уточнение анат**омии и баланса**

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Библиотеку поз:

- 8-10 ключевых поз персонажа

- Описание каждой позы и ее назначения

2. Пояснительную записку:

- Обоснование выбранных поз

- Соответствие характеру персонажа

3. Сравнительные таблицы:

- Сравнение поз главного и второго персонажей

- Примеры взаимодействия в сценах

4. Рекомендации по использованию:

- Советы по анимации поз

- Особенности движений персонажа

СAмостоятельная работа№ 11 "Завершение работы над позингами персонажей"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Создание финального набора поз персонажей, готового к использованию в анимационном производстве.

Задачи:

- Систематизировать и доработать все позы персонажей

- Проверить единство стиля и соответствие характерам

- Подготовить финальную презентацию позингов

- Оформить документацию для передачи аниматорам

2. Материальное оснащение

- Все предыдущие наработки по позингам

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint)

- Модельные листы всех персонажей

- Раскадровки и сценарий

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс

- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг

- "Анатомия для художников" Бёрн Хогарт

- "Искусство создания персонажей"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная ревизия поз:

- Последовательная проверка всех поз на соответствие характерам персонажей

- Устранение последних анатомических и стилевых несоответствий

2. Создание чистовых вариантов:

- Окончательная прорисовка всех поз
- Единообразное стилевое оформление

3. Систематизация поз:
- Группировка поз по категориям (эмоции, действия, взаимодействия)
- Создание перекрестных ссылок между позами

4. Проверка взаимодействий:
- Тестирование парных и групповых поз
- Проверка композиции в рамках кадра

5. Подготовка документации:
- Создание оглавления и навигации
- Подготовка пояснительных записок

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальную библиотеку поз:
- Полный набор поз для всех персонажей
- Чистовые прорисовки в едином стиле

2. Систематизированный каталог:
- Позы сгруппированные по категориям
- Поисковую систему по тегам

3. Пояснительную документацию:
- Описание особенностей позинга для каждого персонажа
- Рекомендации по использованию в анимации

4. Презентационные материалы:
- Ключевые позы в высоком качестве

- Примеры использования в сценах

Самостоятельная работа №12 "Продолжение работы над бэкграундами"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Детализация и совершенствование фоновых изображений для обеспечения визуальной целостности анимационного фильма.

Задачи:

- Уточнить композицию и перспективу бэкграундов

- Проработать светотеневые решения и цветовую гармонию

- Добавить детали и элементы, усиливающие атмосферу сцен

- Обеспечить соответствие бэкграундов общему визуальному стилю проекта

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint, Procreate)

- Эскизы и черновые варианты бэкграундов

- Референсы локаций и атмосферных эффектов

- Колор-скрипт и визуальный стиль проекта

3. Учебная литература

- "The Art of Background Design"

- "Color and Light" Джеймс Герни

- "Перспектива и композиция в иллюстрации"

- "Свет и атмосфера в цифровой живописи"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущего состояния бэкграундов:
   - Выявление слабых мест в композиции и перспективе
   - Проверка соответствия колор-скрипту
2. Детализация элементов:
   - Проработка архитектурных и природных элементов
   - Добавление атмосферных эффектов (свет, туман, пыль)
3. Работа со светом и цветом:
   - Уточнение источников освещения и теней
   - Настройка цветового баланса и контраста
4. Создание глубины пространства:
   - Разделение на передний, средний и дальний планы
   - Проработка воздушной перспективы
5. Интеграция с персонажами:
   - Проверка взаимодействия персонажей с окружением
   - Настройка цветовой гармонии между элементами

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленные бэкграунды:
   - Детализированные версии 3-5 ключевых локаций
   - Варианты с разным освещением и атмосферными условиями
2. Пояснительную записку:
   - Описание внесенных изменений и их обоснование
   - Анализ соответствия визуальному стилю проекта
3. Сравнительные материалы:

- Черновые и чистовые варианты бэкграундов

- Примеры интеграции персонажей в окружение

4. Технические спецификации:

- Разрешение и формат файлов

- Рекомендации по использованию в анимации

Самостоятельная работа №13 "Завершение работы над бэкграундами. Детали"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Завершение детализации и финализация всех бэкграундов для создания визуально завершенных и атмосферных локаций.

Задачи:

- Добавить финальные детали и текстуры в бэкграунды

- Проверить единство стиля всех локаций

- Подготовить бэкграунды к интеграции в анимацию

- Создать дополнительные элементы для усиления глубины сцены

2. Материальное оснащение

- Графический планшет и ПО (Photoshop, Clip Studio Paint)

- Практически готовые версии бэкграундов

- Текстуры и референсы для детализации

- Колор-скрипт и визуальный стиль проекта

3. Учебная литература

- "The Art of Background Design"

- "Texturing and Painting" Оуэн Демерс

- "Создание атмосферы в цифровой живописи"

- "Детализация и работа с текстурами"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Детализация переднего плана:
   - Добавление мелких элементов (трава, камни, листья)
   - Проработка текстур близко расположенных объектов
2. Углубление среднего плана:
   - Добавление архитектурных деталей
   - Создание естественных неровностей и особенностей
3. Работа над атмосферой:
   - Добавление атмосферных эффектов (пыль, туман, световые лучи)
   - Настройка цветовой атмосферы сцены
4. Финальная проверка:
   - Проверка единства стиля всех бэкграундов
   - Тестирование читаемости сцены с персонажами
5. Подготовка к экспорту:
   - Сохранение в требуемых форматах
   - Создание слоев для анимации (при необходимости)

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальные бэкграунды:
   - Полностью детализированные версии всех локаций
   - Варианты с разным уровнем атмосферных эффектов

2. Детализированные фрагменты:

- Крупные планы ключевых деталей

- Примеры текстур и элементов

3. Пояснительную записку:

- Описание добавленных деталей и их роль в сцене

- Обоснование выбранных атмосферных эффектов

4. Интеграционные примеры:

- Сцены с персонажами на готовых бэкграундах

- Демонстрация глубины и атмосферы сцены

Самостоятельная работа №14-15 "Продолжение работы над созданием аниматика"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Доработка и совершенствование аниматика для точного планирования временной структуры и визуальной композиции фильма.

Задачи:

- Уточнить хронометраж и ритмическую структуру сцен

- Внести корректировки в монтажные переходы и композицию кадров

- Добавить черновую звуковую дорожку для проверки синхронизации

- Подготовить аниматик к финальному утверждению

2. Материальное оснащение

- Программы для монтажа (Adobe Premiere Pro, After Effects, DaVinci Resolve)

- Раскадровка и предыдущая версия аниматика

- Черновые звуковые файлы (диалоги, шумы, музыка)

- Графический планшет для корректировки кадров

3. Учебная литература

- "Искусство монтажа"
- "Тайминг в анимации" Ричард Вильямс
- "Режиссура монтажа"
- "Звуковое оформление фильма"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущей версии аниматика:
   - Выявление сцен с нарушенным ритмом или timing
   - Проверка логичности монтажных переходов
2. Корректировка хронометража:
   - Настройка длительности кадров и сцен
   - Оптимизация пауз и динамических моментов
3. Работа с композицией:
   - Уточнение масштаба и расположения элементов в кадре
   - Добавление движения камеры (если требуется)
4. Добавление звуковой дорожки:
   - Синхронизация черновых диалогов с изображением
   - Добавление основных звуковых эффектов и музыкального сопровождения

5. Тестирование и финальная проверка:
   - Просмотр аниматика в целом
   - Внесение последних корректировок по замечаниям

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленную версию аниматика:

   - Видеофайл с уточненным timing

   - Синхронизированную звуковую дорожку

2. Пояснительную записку:

   - Описание внесенных изменений

   - Анализ ритмической структуры

3. Сравнительные материалы:

   - Примеры измененных сцен (до/после)

   - Хронометражная таблица сцен

4. Техническую документацию:

   - Форматы и параметры экспорта

   - Рекомендации для следующего этапа производства

Самостоятельная работа №17 "Подготовка к просмотру итогового аниматика"

---

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Подготовка финальной версии аниматика и сопутствующих материалов для демонстрации и утверждения на итоговом просмотре.

Задачи:

- Провести финальную проверку и корректировку аниматика
- Подготовить презентационные материалы для защиты работы
- Организовать техническую подготовку к показу
- Составить список вопросов для обсуждения с комиссией

2. Материальное оснащение

- Готовая версия аниматика
- Программы для презентации (PowerPoint, Keynote)
- Оборудование для демонстрации (проектор, экран, колонки)
- Раскадровка, сценарий и другие рабочие материалы

3. Учебная литература

- "Искусство презентации"
- "Основы монтажа"
- "Режиссура анимационного фильма"
- "Подготовка к защите дипломной работы"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная проверка аниматика:
   - Просмотр всей работы от начала до конца
   - Проверка синхронизации звука и изображения
   - Устранение технических недочетов
2. Подготовка презентации:
   - Создание слайдов с основной информацией о проекте
   - Подготовка ключевых кадров и материалов

- Написание тезисов для выступления

3. Техническая подготовка:

- Проверка работоспособности оборудования

- Подготовка резервных копий материалов

- Тестирование звука и изображения в помещении показа

4. Содержательная подготовка:

- Составление списка основных тезисов для защиты

- Подготовка ответов на возможные вопросы

- Распределение времени выступления

5. Репетиция показа:

- Пробный прогон презентации

- Корректировка времени и содержания

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальную версию аниматика

2. Презентационные материалы:

- Файл презентации

- Ключевые кадры проекта

3. Пояснительную записку:

- Тезисы выступления

- Ответы на возможные вопросы

4. Техническую документацию:

- Инструкция по демонстрации

- Резервные варианты показа

4 курс 8 семестр

Самостоятельная работа № 18"Продолжение работы с анимационной сценой"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Продолжение и углубление работы над анимационной сценой, совершенствование качества анимации и детализации.

Задачи:

- Улучшить пластику и динамику движения персонажей

- Проработать мимику и эмоциональную выразительность

- Добавить промежуточные фазы для плавности анимации

- Синхронизировать движение с звуковой дорожкой

2. Материальное оснащение

- Программы для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)

- Графический планшет

- Раскадровка и аниматик сцены

- Звуковые файлы (диалоги, музыка, шумы)

- Референс-видео движений

---

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс

- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг

- "Тайминг в анимации"

- "Анимация лица и эмоций"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущего состояния сцены:
   - Просмотр имеющейся анимации
   - Выявление проблемных мест и зон для улучшения
2. Работа над основными движениями:
   - Уточнение ключевых поз и крайних положений
   - Добавление промежуточных кадров
   - Корректировка тайминга и скорости движений
3. Детализация анимации:
   - Проработка мимики персонажей
   - Добавление второстепенных движений (волосы, одежда)
   - Создание антиципаций и перекрывающих действий
4. Синхронизация со звуком:
   - Точная подгонка движений губ под диалоги
   - Синхронизация действий со звуковыми эффектами
5. Финальная проверка:
   - Тестовый просмотр сцены в контексте
   - Внесение последних корректировок

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленную версию анимационной сцены

2. Сравнительные материалы:

- Примеры кадров до и после доработки

- Демонстрацию улучшений в движении

3. Рабочие материалы:

- Ключевые кадры и фазы анимации

- Референсы и эскизы

4. Пояснительную записку:

- Описание внесенных изменений

- Анализ решенных проблем

Самостоятельная работа №19 "Выполнение правок по анимации"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Систематическое исправление и доработка анимации на основе замечаний руководителя и самоанализа для достижения высокого качества визуального воплощения.

Задачи:

- Проанализировать полученные замечания по анимации

- Выявить и исправить ошибки в движении персонажей

- Улучшить пластику, тайминг и ритм анимации

- Довести сцену до требуемого уровня качества

2. Материальное оснащение

- Программы для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)

- Графический планшет

- Список замечаний и рекомендаций от руководителя

- Референс-видео и сравнительные материалы
- Предыдущие версии анимационных файлов

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс
- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг
- "Тайминг в анимации"
- "Анимация: принципы и практика"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Систематизация замечаний:
   - Группировка правок по типам ошибок (тайминг, пластика, композиция)
   - Определение приоритетности выполнения правок
2. Исправление основных ошибок:
   - Корректировка ключевых поз и экстремумов
   - Переработка проблемных движений и переходов
3. Работа над деталями:
   - Улучшение мимики и артикуляции
   - Доработка второстепенных движений и overlap-actions
4. Проверка исправлений:
   - Сравнительный анализ до и после правок
   - Тестовый просмотр в контексте всей сцены
5. Финальная оптимизация:
   - Настройка плавности движений
   - Проверка соответствия общему стилю анимации

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Исправленную версию анимационной сцены

2. Сравнительную таблицу:

   - Перечень выполненных правок

   - Примеры кадров до и после исправлений

3. Аналитическую записку:

   - Описание процесса работы над правками

   - Анализ наиболее сложных исправлений

4. Рабочие материалы:

   - Список полученных замечаний

   - Референсы, использованные для исправлений

Самостоятельная работа № 20 "Продолжение работы над анимационной сценой"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Дальнейшее развитие и усовершенствование анимационной сцены через углубленную работу над движением, эмоциональной выразительностью и детализацией.

Задачи:

- Углубить проработку физики движений и взаимодействий персонажей

- Усилить эмоциональную выразительность через мимику и пластику

- Добавить детали и уточнения для повышения реалистичности анимации

- Оптимизировать временные параметры и ритм сцены

2. Материальное оснащение

- Программы для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)
- Графический планшет
- Раскадровка и аниматик сцены
- Референс-видео и фотоматериалы
- Звуковые файлы (диалоги, шумы)

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс
- "Force: Dynamic Life Drawing for Animators" Майкл Матси
- "Анимация персонажей: основы и техники"
- "Эмоции в анимации: от замысла до воплощения"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущего состояния сцены:
   - Детальный просмотр существующей анимации
   - Выявление зон, требующих углубленной проработки
2. Углубление работы с движением:
   - Уточнение веса, баланса и инерции персонажей
   - Проработка взаимодействия с окружающей средой
3. Развитие эмоциональной выразительности:
   - Детализация мимики и жестов
   - Создание плавных переходов между эмоциональными состояниями
4. Добавление деталей и уточнений:
   - Внедрение второстепенных движений (дыхание, мимические морщины)
   - Проработка материалов и свойств объектов (ткань, волосы)

5. Синхронизация и полировка:

- Точная настройка тайминга и ритма

- Проверка целостности восприятия сцены

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленную версию анимационной сцены

2. Демонстрационные материалы:

- Сравнительные примеры ключевых кадров

- Видеофрагменты с акцентом на улучшения

3. Аналитический отчет:

- Описание внесенных изменений и их обоснование

- Референсы и источники вдохновения

4. Рабочие материалы:

- Эскизы и наброски, использованные в работе

- Графики тайминга и движения

Самостоятельная работа 21 "Продолжение работы над анимационной сценой"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Дальнейшее совершенствование анимационной сцены через углубленную работу над динамикой, выразительностью и детализацией движений.

Задачи:

- Улучшить плавность и естественность движений персонажей

- Проработать взаимодействие персонажей с окружением

- Добавить второстепенные движения и детали

- Синхронизировать анимацию со звуковым сопровождением

2. Материальное оснащение

- Программы для анимации (Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Blender)

- Графический планшет

- Раскадровка и аниматик сцены

- Референс-видео движений

- Звуковые файлы (диалоги, шумы, музыка)

3. Учебная литература

- "The Animator's Survival Kit" Ричард Вильямс

- "Character Animation Crash Course!" Эрик Голдберг

- "Тайминг в анимации"

- "Анимация: от сценария до экрана"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Анализ текущего состояния сцены:
   - Просмотр существующей анимации
   - Выявление зон, требующих доработки
2. Работа над основными движениями:
   - Уточнение ключевых поз и экстремумов
   - Добавление промежуточных кадров
   - Корректировка тайминга и скорости
3. Детализация анимации:
   - Проработка мимики и артикуляции

- Добавление второстепенных движений (волосы, одежда)

- Создание плавных переходов между действиями

4. Синхронизация со звуком:

- Точная подгонка движений губ под диалоги

- Синхронизация действий со звуковыми эффектами

5. Финальная проверка:

- Тестовый просмотр сцены

- Внесение последних корректировок

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Обновленную версию анимационной сцены

2. Сравнительные материалы:

- Примеры кадров до и после доработки

- Демонстрацию улучшений в движении

3. Рабочие материалы:

- Ключевые кадры и фазы анимации

- Референсы и эскизы

4. Пояснительную записку:

- Описание внесенных изменений

- Анализ решенных проблем

Самостоятельная работа №21 "Подготовка к просмотру итогового анимационного фильма"

1. Цель и задачи практической работы

Цель:

Подготовка финальной версии анимационного фильма и сопутствующих материалов для итогового просмотра и защиты дипломной работы.

Задачи:

- Провести финальную сборку и монтаж фильма
- Выполнить цветокоррекцию и звуковое сведение
- Подготовить презентационные материалы для защиты
- Организовать техническую подготовку к показу

2. Материальное оснащение

- Готовая анимация всех сцен
- Программы для монтажа (Premiere Pro, DaVinci Resolve)
- Программы для презентации (PowerPoint, Keynote)
- Оборудование для демонстрации (проектор, экран, акустика)
- Все рабочие материалы проекта

3. Учебная литература

- "Искусство монтажа"
- "Цветокоррекция в кино и видео"
- "Звукорежиссура и сведение"
- "Подготовка к защите дипломной работы"

4. Порядок выполнения практической работы

1. Финальная сборка фильма:
   - Объединение всех сцен в правильной последовательности
   - Проверка continuity и целостности повествования
2. Цветокоррекция и градация:
   - Выравнивание цветового баланса между сценами

- Создание единой цветовой атмосферы

3. Звуковое сведение:

- Балансировка громкости диалогов, музыки и эффектов

- Пространственное размещение звуков

4. Подготовка титров:

- Создание начальных и финальных титров

- Проверка орфографии и оформления

5. Презентационная подготовка:

- Создание слайдов с концепцией и этапами работы

- Подготовка портфолио процесса создания

6. Техническая подготовка:

- Конвертация в требуемые форматы

- Тестирование показа на оборудовании

5. Форма отчета

Отчет предоставляется в электронном виде и включает:

1. Финальную версию анимационного фильма

2. Презентационные материалы:

- Файл презентации защиты

- Ключевые кадры и раскадровки

3. Пояснительную записку:

- Тезисы выступления

- Описание творческих решений

4. Техническую документацию:

- Инструкция по демонстрации

- Форматы и параметры видеофайлов



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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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 самостоятельных работ предназначены в качестве методического пособия при проведении самостоятельных 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.

Самостоятельные 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 самостоятельных работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей самостоятельной деятельности.

Структура и содержание самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных работ

(1 курс 1 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Подготовка материалов и оборудования для будущей работы в технике стоп-моушн.**	Подготовка материалов и оборудования для будущей работы в технике стоп-моушн.
2.	**Анимационное задание «мячик» в технике рисованной анимации на бумаге.**	Анимационное задание «мячик».
3.	**Анимационное упражнение «Маятник» в технике рисованной анимации на бумаге.**	Анимационное упражнение «Маятник».
4.	**Завершение начатых упражнений «шар и кубики», «гусеница».**	Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки, задание «гусеница».
5.	**Задание «Качели» в технике на выбор, на самостоятельную отработку различных техник анимации, принцип сцены, остаточное движение, деформация и расчленение движения.**	Анимационное задание «Качели».
6.	**Завершение работы над сценой “летающая птица”.**	Завершенная сцена “Летающая птица”.
7.	**Внесение правок преподавателя в анимационную сцену «посадка птицы».**	Завершенное задание «Посадка птицы на землю»
8.	**Задание «Распадающийся дым». Анимация 2d эффектов в технике рисованной анимации на бумаге.**	Задание «Распадающийся дым».
9.	**Домашняя работа над заданием «Походка кошки».**	Анимационное задание «Походка кошки».
10.	**Завершение работы над сценой «Бег кошки».**	Анимационное задание «Бег кошки».
11.	**Завершение работы над сценой «Прыжок кошачьего».**	Анимационное задание «Прыжок кошачьего».
12.	**Завершение работы над анимационной сценой «бег зайца».**	Анимационное задание «бег зайца».
13.	**Чистка основных фаз в анимации «Походка слона»**	Ключи анимации “походка слона”.

14.	**Завершение работы над анимационной сценой «Походка слона».**	Анимационное упражнение “походка слона”.
15.	**Изучение темы «Пиксиляция». Склейка работ за семестр**	Склейка работ за семестр

(1 курс 2 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Работа над анимационной сценой “прыгающий мячик” дома.**	Задание “прыгающий мячик”.
2.	**Завершение работы над анимацией «виляющий хвост», понятие «захлест». Просмотр видео-референсов к следующему заданию.**	«Виляющий хвост»
3.	**Завершение работы над анимационной сценой «огонь».**	«Огонь»
4.	**Подготовка материалов для работы над абстрактной анимацией форм.**	Разработка идеи и аниматика, эскизы для абстрактной анимации.
5.	**Определение тайминга сцены. Черновая анимация абстрактной анимации.**	Черновая анимация **абстрактной анимации.**
6.	**Завершение сцены абстрактной анимации форм.**	Завершенная абстрактная анимация форм под музыку
7.	**Подготовка материалов для раскадровки и разработки идеи анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.**	Подготовка раскадровки и идеи
8.	**Подготовка материалов для создания персонажей анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.**	Подготовка персонажей
9.	**Продолжение работы с черновой анимацией к анимационному этюду в программе ToonBoom Harmony.**	Черновая анимация анимационного этюда
10.	**Завершение чистки анимации для анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.**	Чистовая анимация анимационного этюда
11.	**Завершение сборки и постобработки сцен для анимационного этюда в программе ToonBoom Harmony.**	Завершенный анимационный этюд

(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1	**Завершение работы над сценой, чистка чернового мультипликата «Походка голубя».**	Финальная версия анимации «Походка голубя»
2	**Завершение работы над основными положениями лошади, начало рисования промежуточных «Походка лошади».**	«Походка лошади»
3	**Внесение правок в основные положения лошади при беге.**	Финальная версия ключевых положений лошади при беге
4	**Отрисовка основных кадров задания «походка человека».**	Основные кадры задания «Походка человека»
5	**Завершение работы над сценой «Походка человека». Зарисовки персонажа для следующего задания.**	«Походка человека»
6	**Внесение правок, чистка ключевой анимации «Характерная походка», рисование инбитвинов и брейкдаунов к ключевой анимации. Чистка анимационной сцены, уточнение пропорций**	Характерная походка прямоходящего с использованием готового персонажа. Бег с использованием готового персонажа.
7	**Отрисовка основных компоновок следующего задания «Бросок мяча человеком».**	Основные компоновки «Бросок мяча человеком»
8	**Продолжение работы над сценой «Бросок мяча человеком». Изучение понятия «smear».**	«Бросок мяча человеком»
9	**Продолжение работы над сценой с жестикуляцией «Отыгрыш реплики». Внесение правок преподавателя. Завершение работы над сценой.**	«Отыгрыш реплики»
10	**Завершение монтажа итогового анимационного риса с работами за семестр. Подготовка к просмотру.**	Итоговый рил за семестр

(2 курс 4 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
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. Приемы моделирования, работа с объектами	Моделируем стул.
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	Создаем анимированные деревья
9.	Тема 2.3 Pull brushes Вытягивающие кисти (Sculpt mode).	Создаем анимированные цветы
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 мяча 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

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

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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;

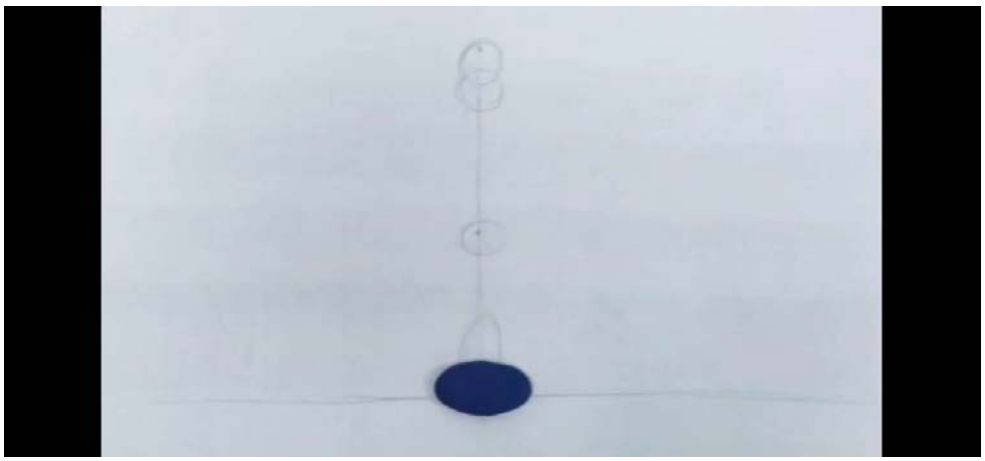
Запуск приложения для съемки, проверка на наличие лишнего в кадре, композицию предмета по центру;

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.



Самостоятельная работа № 2 "Анимационное задание «мячик» в технике рисованной анимации на бумаге."

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

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

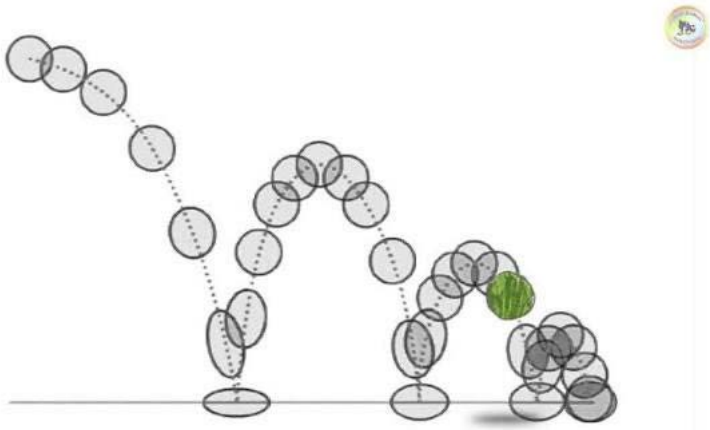
Задачи: научиться создавать рисованную на кальке стоп-моушн анимацию, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при отскоке и при падении мяча(замедление сверху, ускорение при падении). Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, 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
калька
карандаш

3. Учебная и специальная литература*:*

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



4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

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

Покадровое рисование черновой и затем чистовой анимации прыгающего мяча;

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 листа по центру;

Съемка цепочки кадро с прыгающим мячиком, нарисованным на кальке;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла прыжка.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, лист должен быть хорошо освещен, не иметь падающих на него 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 нарисован на кальке покадрово. 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».



Самостоятельная работа № 3 "Анимационное упражнение «Маятник» в технике рисованной анимации на бумаге."

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

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

Задачи: научиться создавать рисованную на кальке стоп-моушн анимацию, 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.

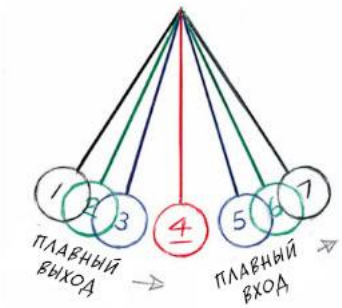
2. Материальное оснащение:

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

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.

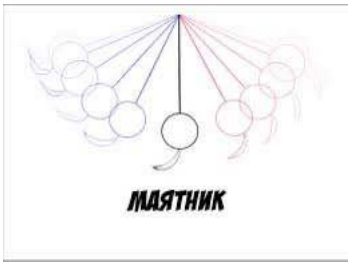


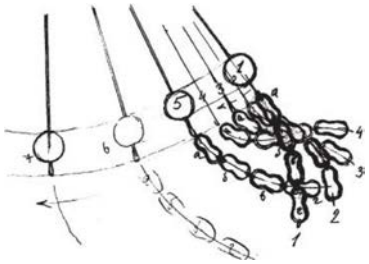
Теперь наш расчет будет выглядеть так:



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 самостоятельной работы:

Рисование на кальке покадровой анимации движения матяника с хвостиком;

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;

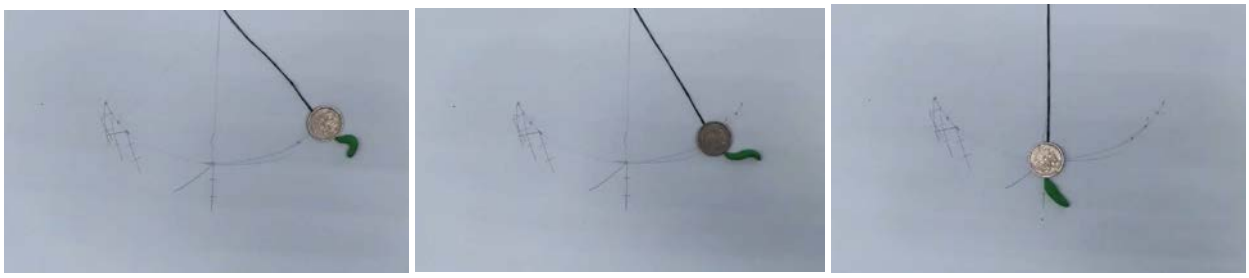
Съемка цепочки кадров нарисованного маятника;

Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, листы 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».



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

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

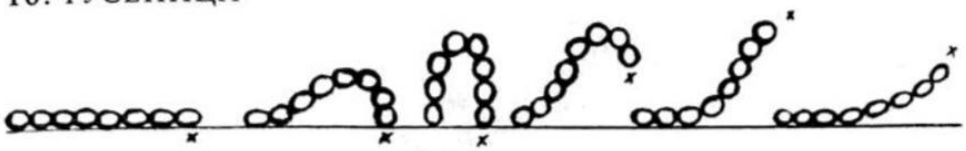
Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием вырезанных из бумаги квадратов «Шар и кубики».

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
гусеница из пластилина
калька
карадаш

10. ГУСЕНИЦА



Упражнение на эластику. По бревну ползет гусеница. Преподаватель объясняет принцип, за счет которого создается эластичное движение, разбирает диапазон и скорость движения.

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 самостоятельной 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;

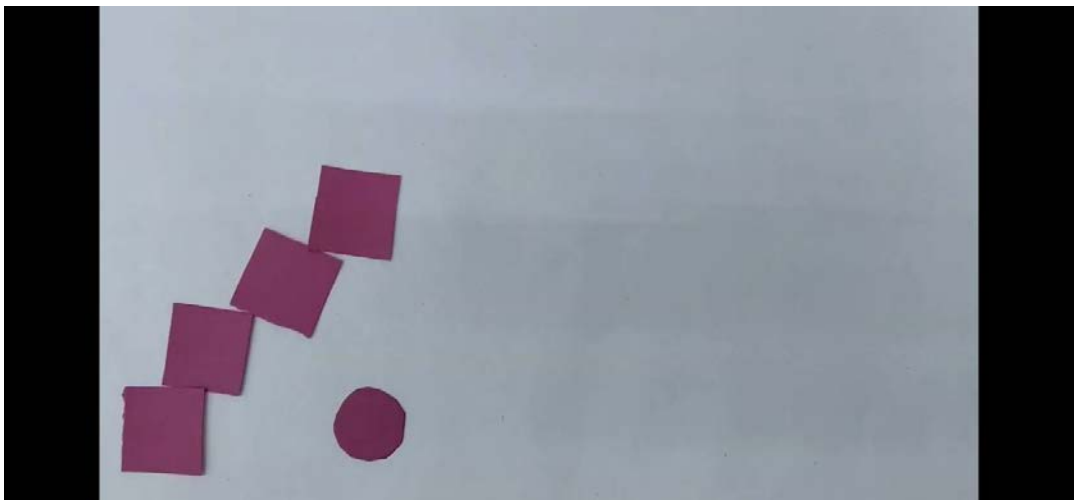
Создание цепочки кадров, согласно предоставленной схеме движения гусеницы, с гусеницей, сделанной из пластилина или нарисованной на кальке;

Экспорт видео с тремя повторениями циклов.

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-замедлений. Задание «гусеница» выполнено согласно схеме, снято как цикличное видео.

5. Форма отчета:

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



Самостоятельная работа № 5 "«Качели» в технике на выбор, на самостоятельную отработку различных техник анимации, принцип сцены, остаточное движение, деформация и расчленение движения."

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в технике «стоп-моушн» с использованием материала на выбор «Качели».

Задачи: научиться создавать стоп-моушн анимацию с использованием комбинированной техники, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при качании качелей, анимировать плавную смену направления движения хвостика/волос у одного из персонажей, без дерганий. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем и размер объектов, 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.

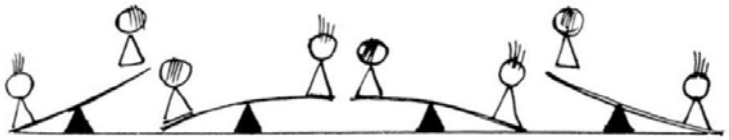
2. Материальное оснащение:

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

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.

12. КАЧЕЛИ



Два простейших персонажа раскачиваются на доске. Цикловое движение.

Преподаватель объясняет принцип сцены, остаточное движение, инерцию, деформацию и расчленение движения.

4. Порядок выполнения самостоятельной 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 качелями и двумя персонажами на них;

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. Качели должны равномерно покачиваться, хвостик у девочки плавно качаться в такт движениям персонажа, без дерганий. Элменеты анимации должны из кадра в кадр 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 «качели».

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

1. Цель и задачи самостоятельной 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.

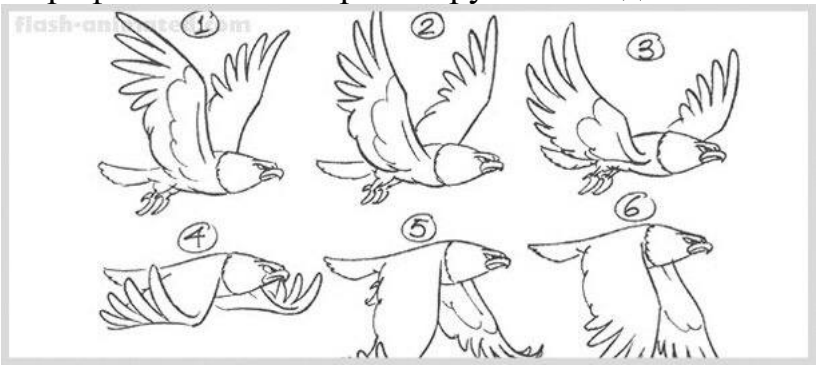
2. Материальное оснащение:

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 самостоятельной 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;

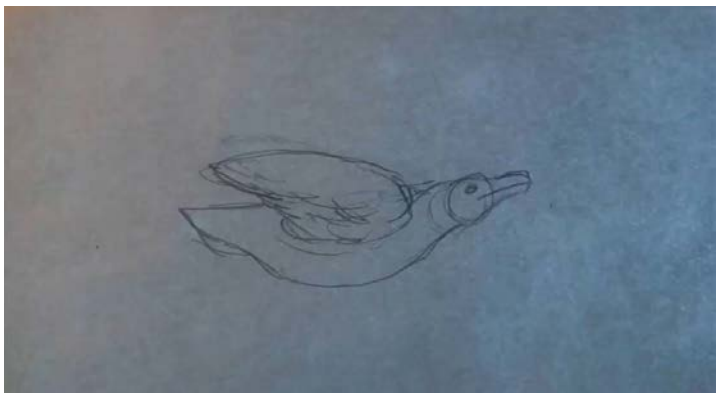
Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

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».





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

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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».



Самостоятельная работа № 8 "Задание «Распадающийся дым». Анимация 2d эффектов в технике рисованной анимации на бумаге."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 равномерность волнового движения дыма от костра, направленность движения снизу-вверх. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять точку начала дыма, 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 самостоятельной работы:

Последовательное рисование кадров на кальке, изображающих движение дыма 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. Дым должен иметь одинаковый спейсинг проезда волн вверх, соблюдаться точка начала дыма, без дерганий. Зум у съемочной камеры из кадра в кадр должен сохранять свои значения, 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 «распадающийся дым».

Самостоятельная работа № 9 "Анимационное задание «Походка кошки»."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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;

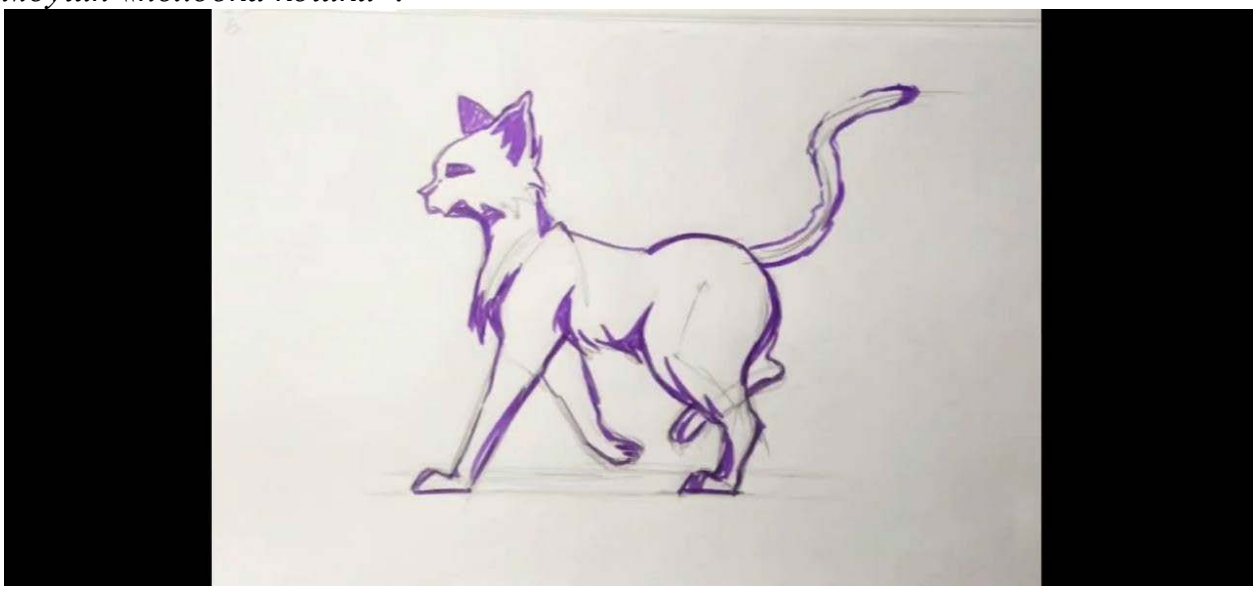
Съемка отрисованных кадров анимации;

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 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 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».



Самостоятельная работа № 10 "Анимационное задание «Бег кошки»."

1. Цель и задачи самостоятельной 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

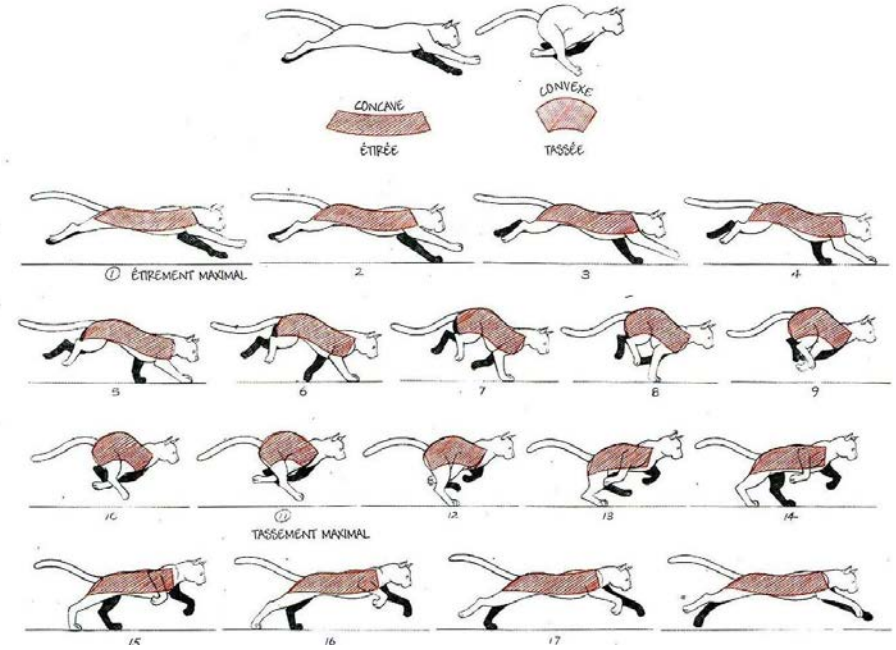
в кадре, располагать элементы по центру, знать профессиональную терминологию.

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 самостоятельной 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;

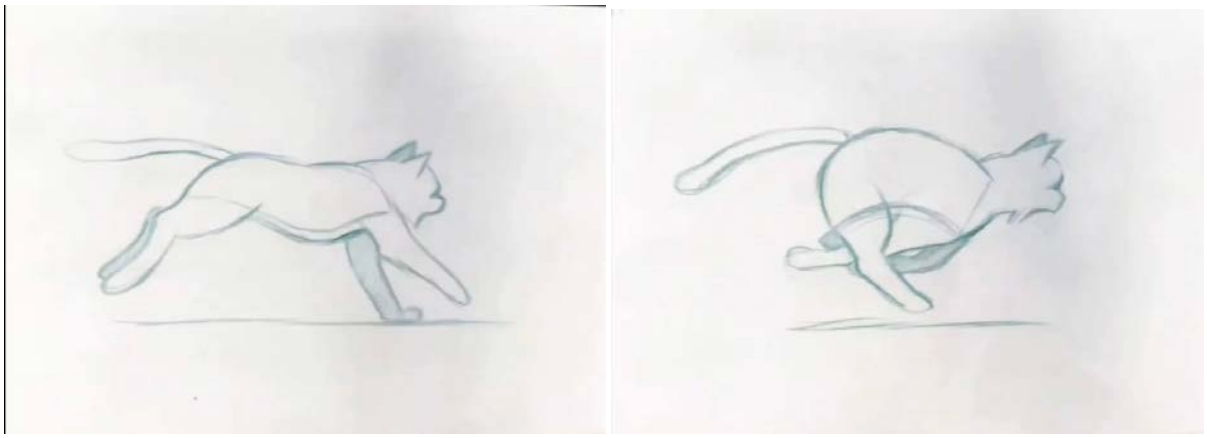
Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

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».



Самостоятельная работа № 11 "Анимационное задание «Прыжок кошачьего»."

1. Цель и задачи самостоятельной 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.

20. ХИЩНИК



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 самостоятельной 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.

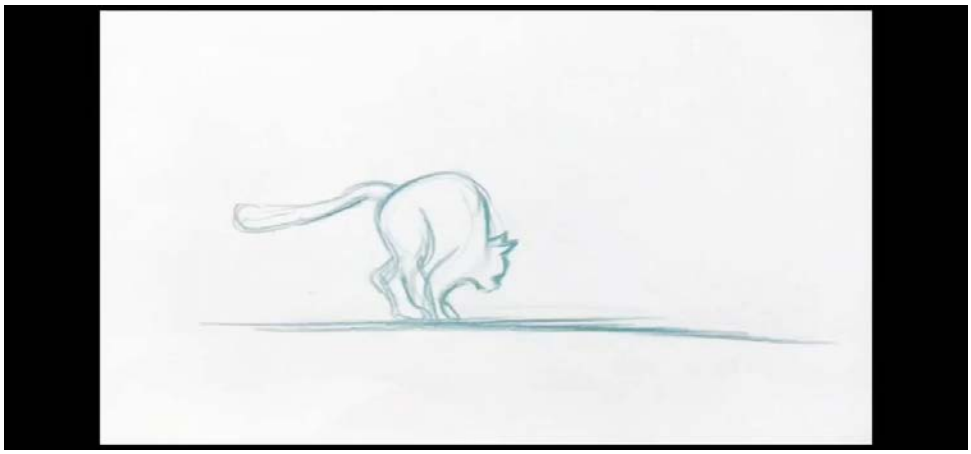
Изображение компонуют в формате крупно, но с соблюдением правила поля, предметы должны быть хорошо освещены, не иметь больших падающих теней, свет быть стабильным, не моргать. Кадр снимают при закрытых блек-аут шторах, с установкой штатива и освещения. При выполнении следует соблюдать аккуратность, правила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





Самостоятельная работа № 12 "Анимационное задание «бег зайца»."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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».

Самостоятельная работа № 13 " Анимационное упражнение “походка слона”".

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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;

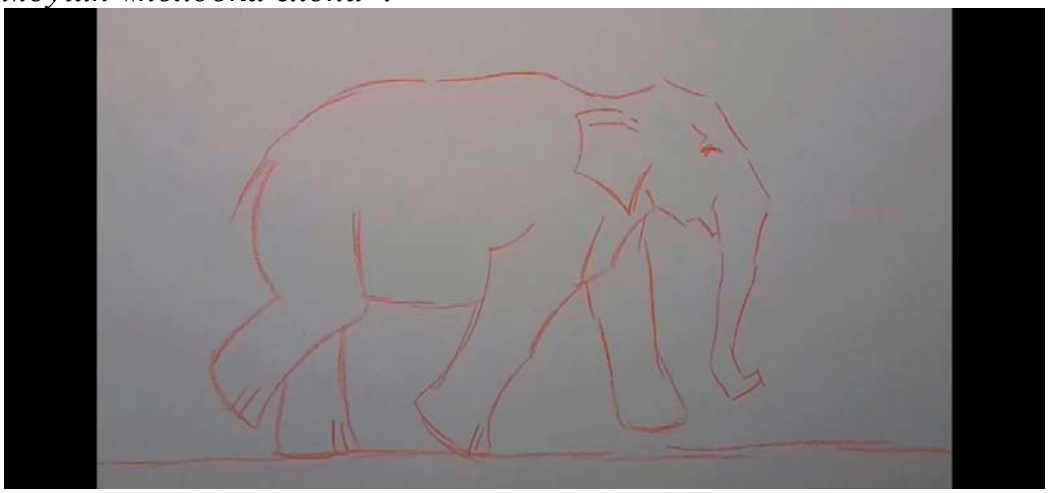
Экспорт видео с тремя повторениями цикла.

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».



Самостоятельная работа № 14 " «Пиксиляция», групповая анимационная работа. Склейка работ за семестр.".

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании Пиксиляции в технике «стоп-моушн». Создание склейки работ за семестр в программе на выбор.

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, создавать склейку всех работ за семестр в единый ролик для показа, знать профессиональную терминологию.

2. Материальное оснащение:

телефон с рабочей камерой и установленным приложением StopMotion и монтаж программой,

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 самостоятельной 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;

Загрузка всех созданных за семестр анимационных сцен в единый ролик под музыку;

Экспорт итогового рила.

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. В анимационном риле добавляются все анимационные задания студента за прошедший семестр, работы представляются по порядку от первого к последнему, ролик содержит слайд с ФИО и группой студента, имеет спокойную фоновую музыку.

5. Форма отчета:

Видео, сделанное студентами совместно в программе Dragon Frame, содержащее ролик в технике пиксиляция с участием студентов, видео-рил с работами за семестр.

1 курс 2 семестр

Самостоятельная работа № 14 "Вводный урок по программе ToonBoom Harmony, знакомство с интерфейсом, задание “прыгающий мячик.""

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в программе ToonBoom Harmony «прыгающий мячик».

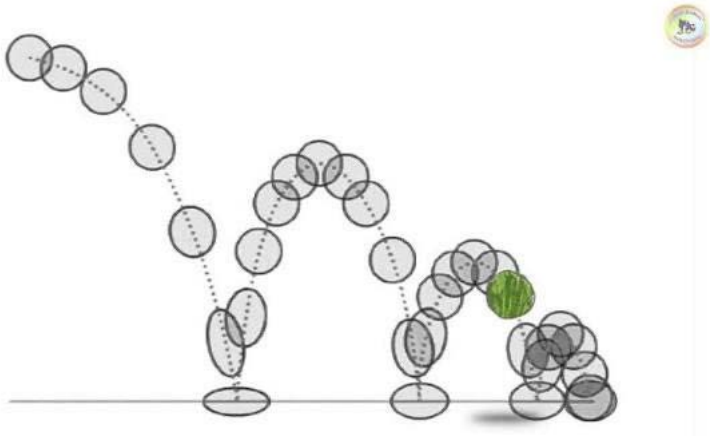
Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», соблюдать разницу спейсинга при отскоке и при падении мяча(замедление сверху, ускорение при падении). Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные 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 самостоятельной 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».

Самостоятельная работа № 15 "Анимационная разминка. Задание «виляющий хвост»."

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: закрепление теоретических знаний по теме и приобретение практических навыков в создании анимации в программе ToonBoom Harmony «прыгающий мячик».

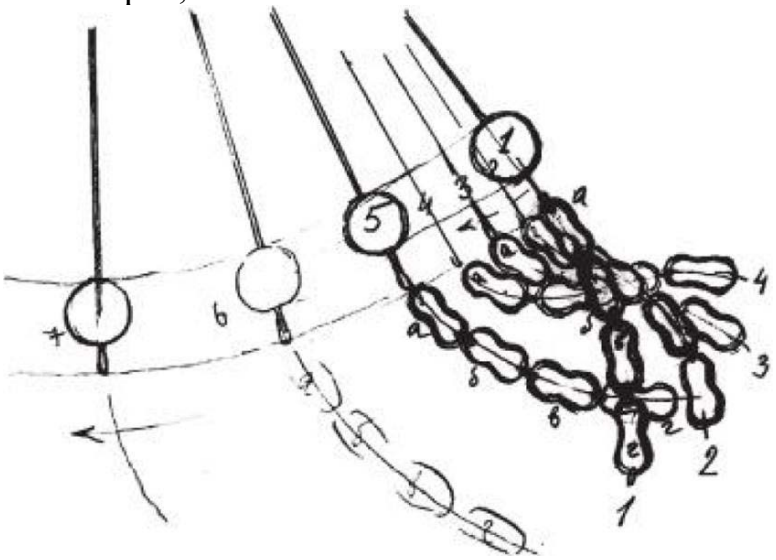
Задачи: научиться создавать рисованную анимацию на компьютере в программе ToonBoom Harmony, понимать понятия «тайминг», «спейсинг», принципы follow-through и overlap на примере движения хвоста. Уметь следовать схеме для создания задания, соблюдать предписанные замедления и ускорения, сохранять объем 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 самостоятельной 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;
Просмотр видео-референсов к следующему заданию «огонь».

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».

Самостоятельная работа № 16 "Анимационное задание «огонь»."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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».

Самостоятельная работа № 16 " Абстрактная анимация форм под музыку."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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.

Самостоятельная работа № 17 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка раскадровки и идеи."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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.



Самостоятельная работа № 18 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка персонажей."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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.

Самостоятельная работа № 19 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Черновая анимация."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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.

Самостоятельная работа № 20 "Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Чистка анимации. Сборка сцен в программе Adobe Premiere, Adobe After Effects, постобработка."

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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 1 СЕМЕСТР

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

Самостоятельная работа №2.7 «Прыжок персонажа»

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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.

Самостоятельная №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.

Самостоятельная работа № 2.9 «Монтаж шоурила»

1. Цель и задачи самостоятельной 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 самостоятельной 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 самостоятельной 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

Самостоятельная работа №2.10 «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

Самостоятельная 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.

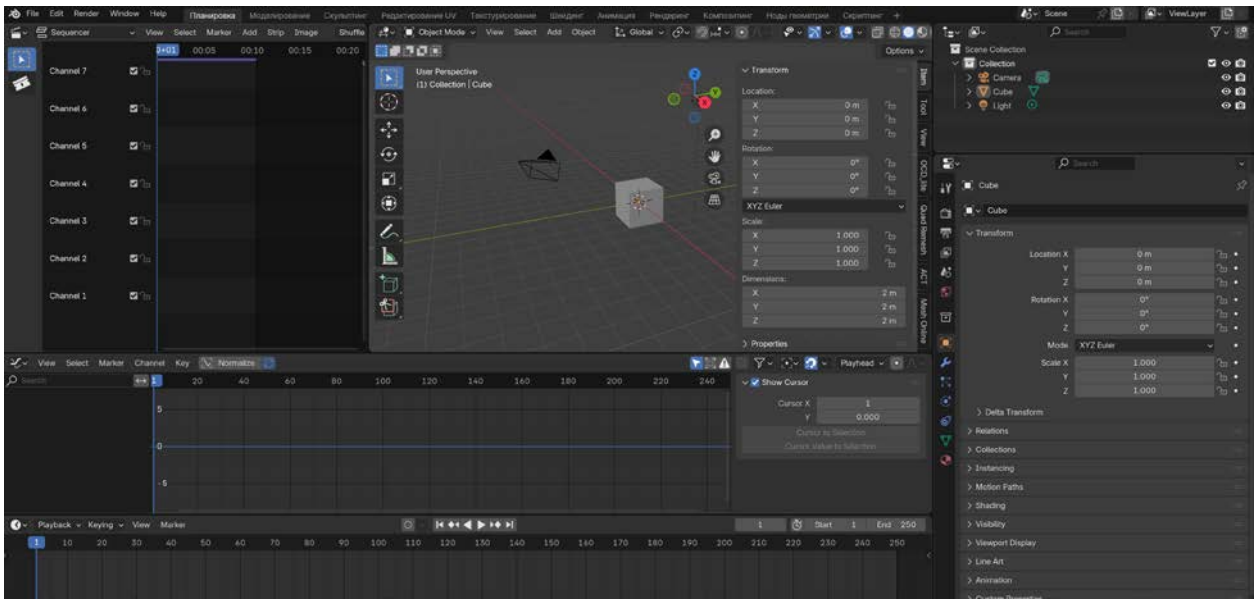
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

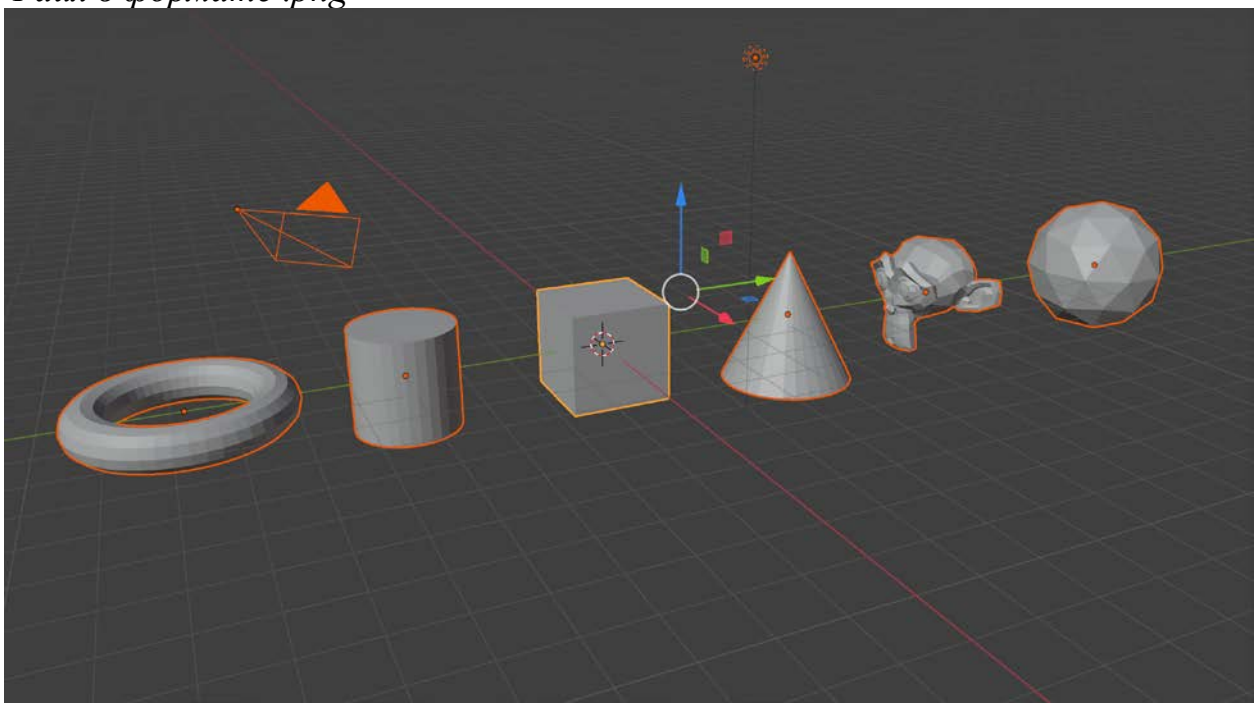
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

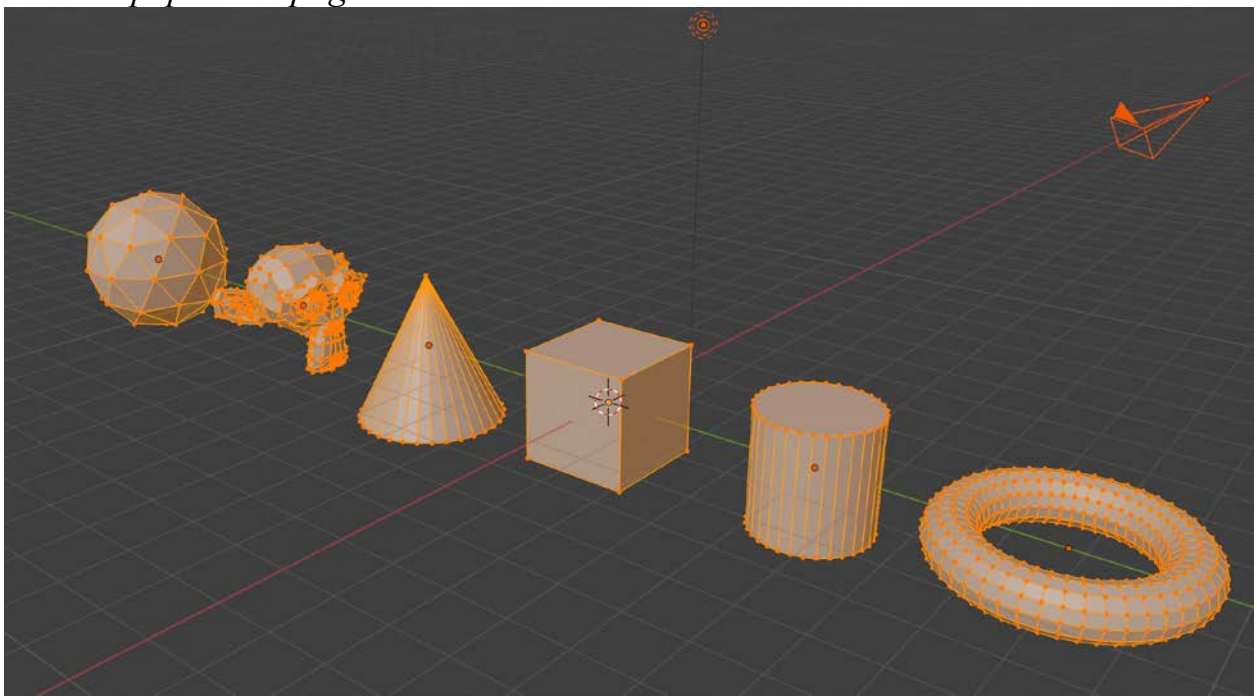
«Все о Blender», Николай Путько.

4. Самостоятельная 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



Самостоятельная 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.

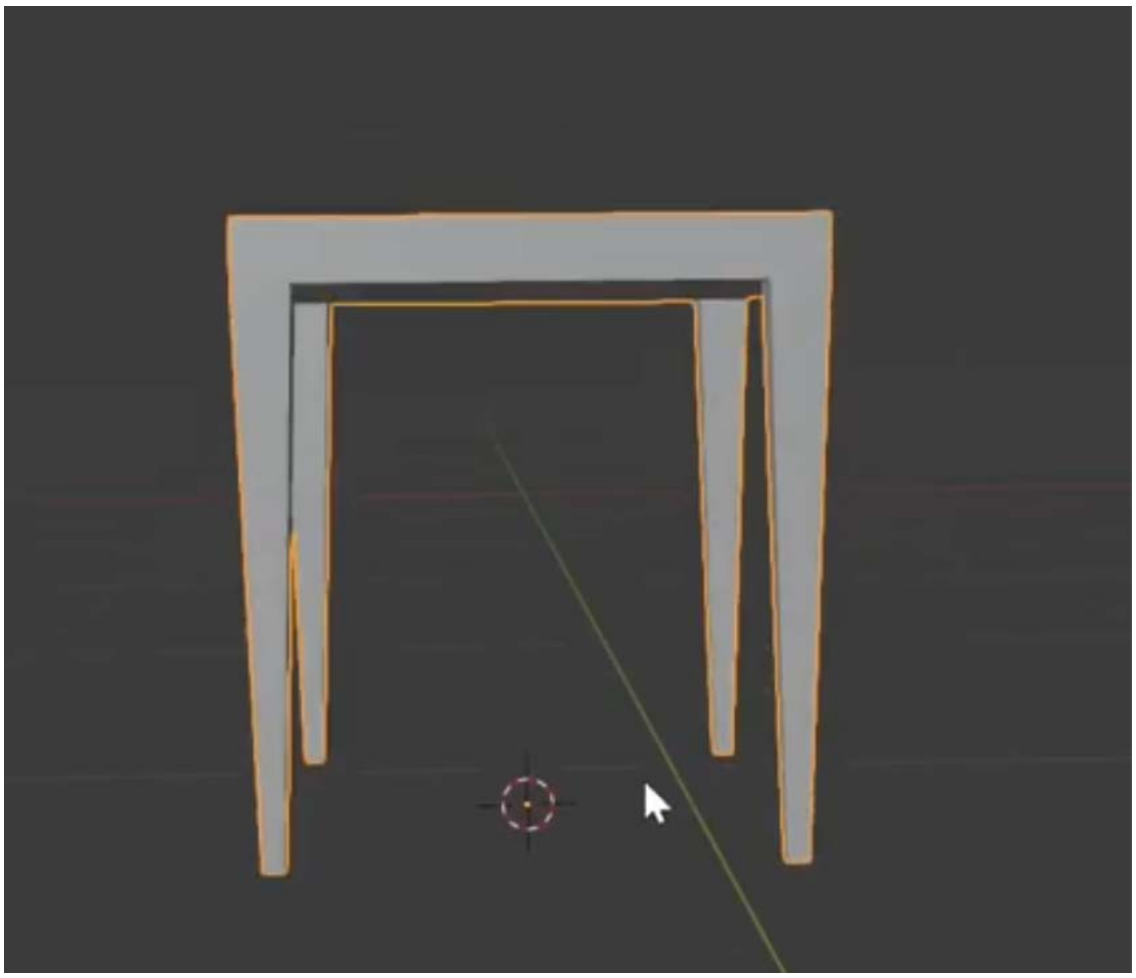
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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*:*

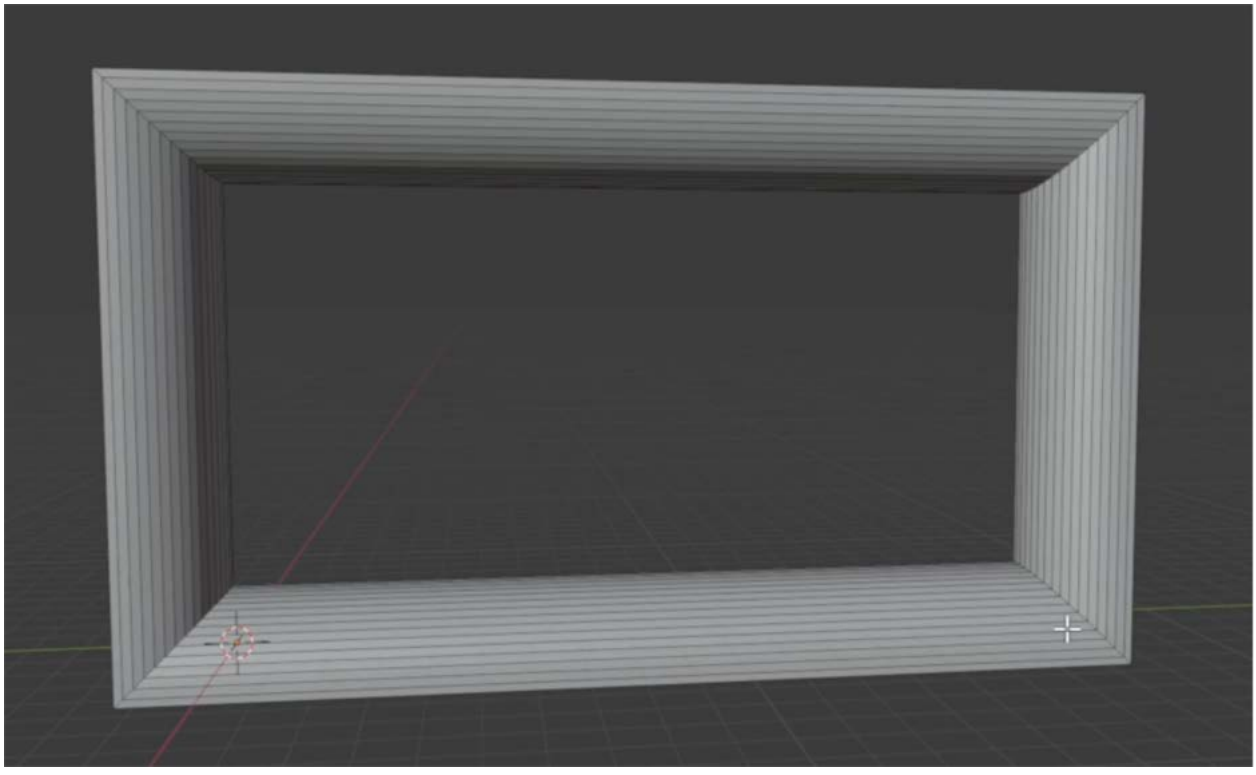
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.



Самостоятельная 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*:*

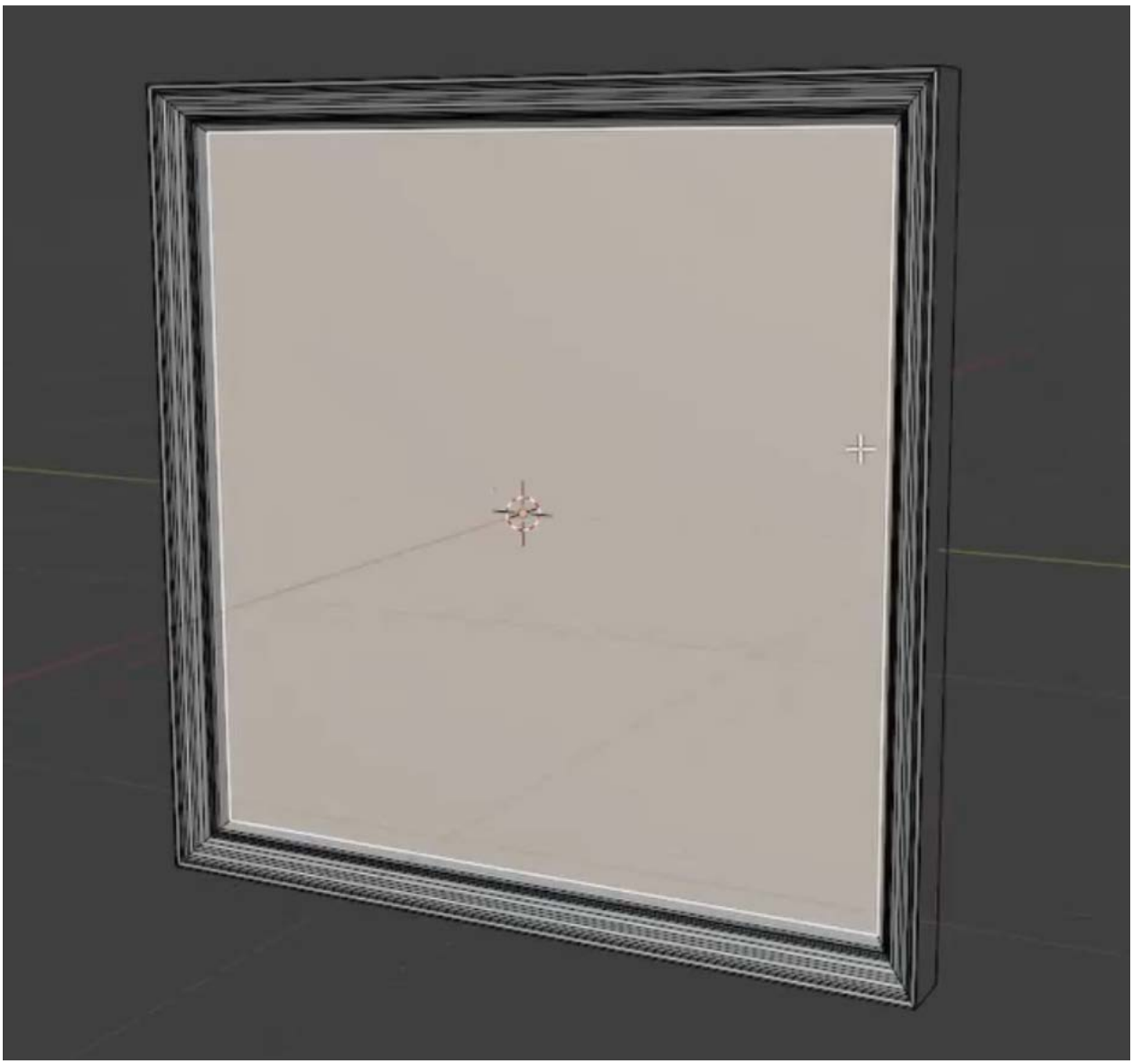
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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.



Самостоятельная 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.

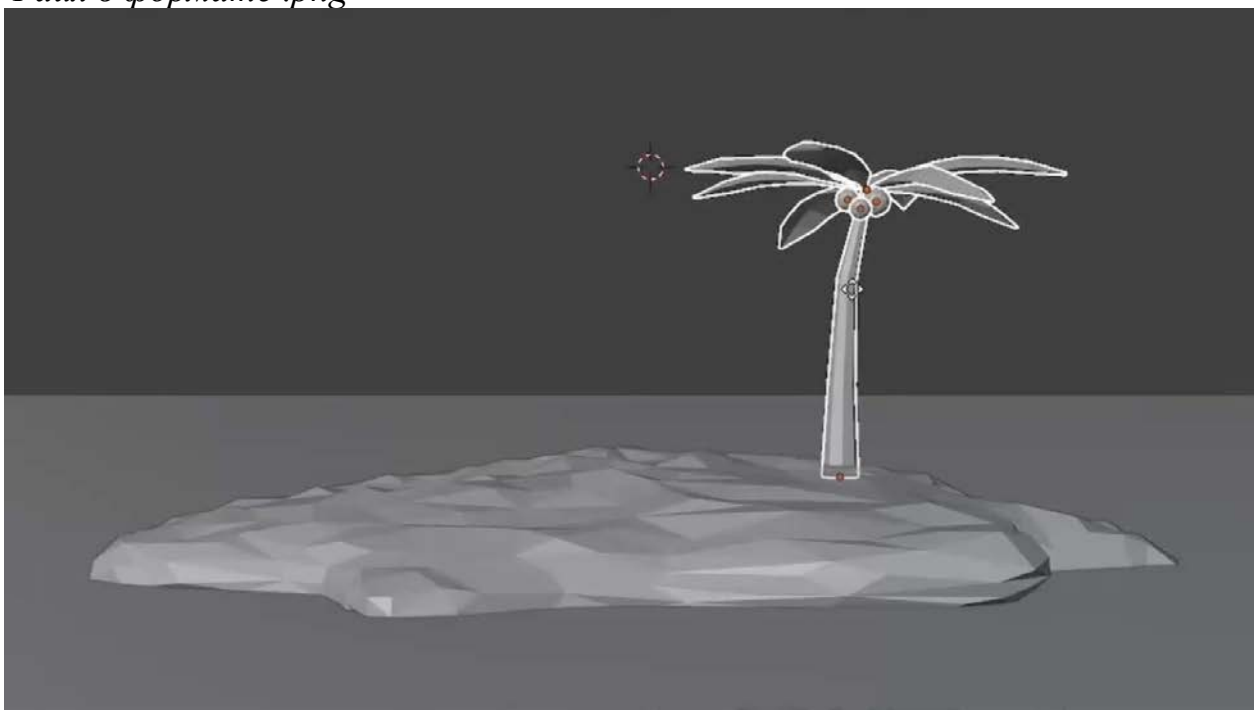
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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*:*

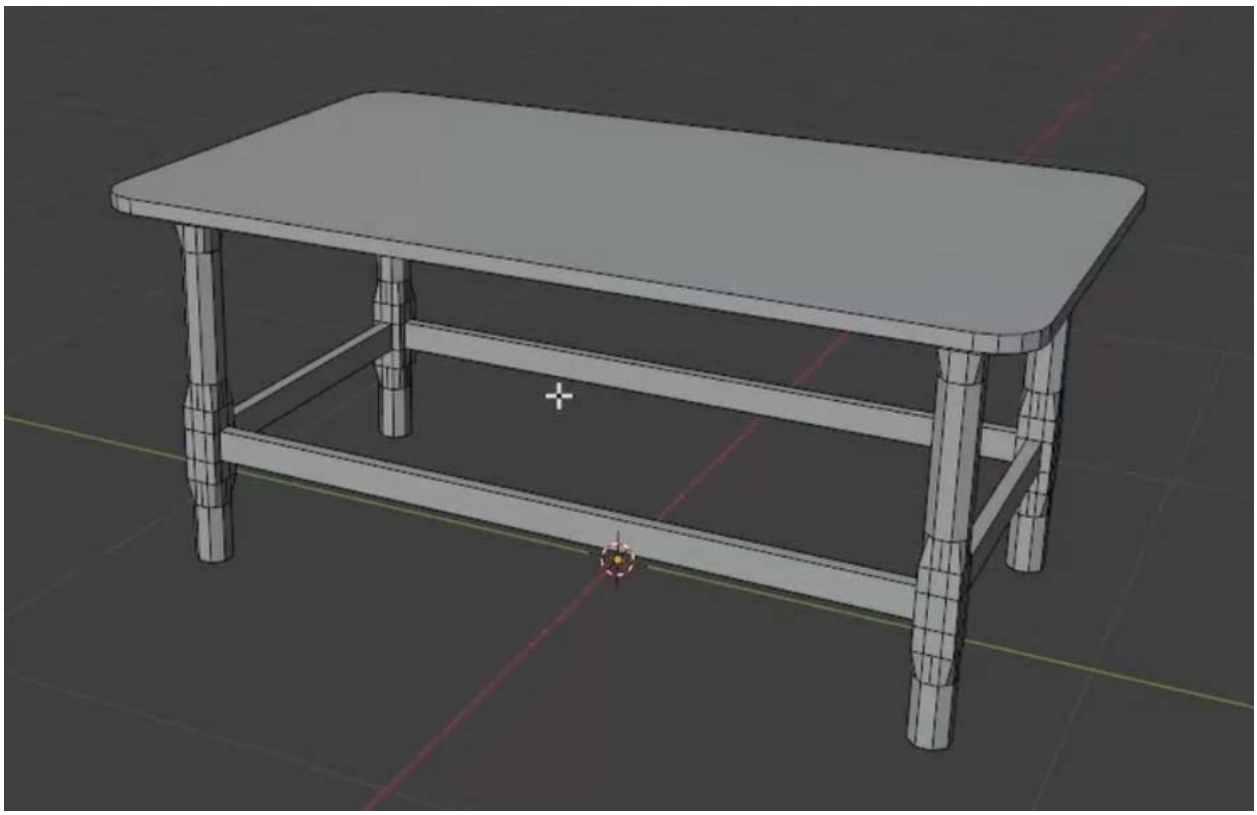
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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.



Самостоятельная 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.*

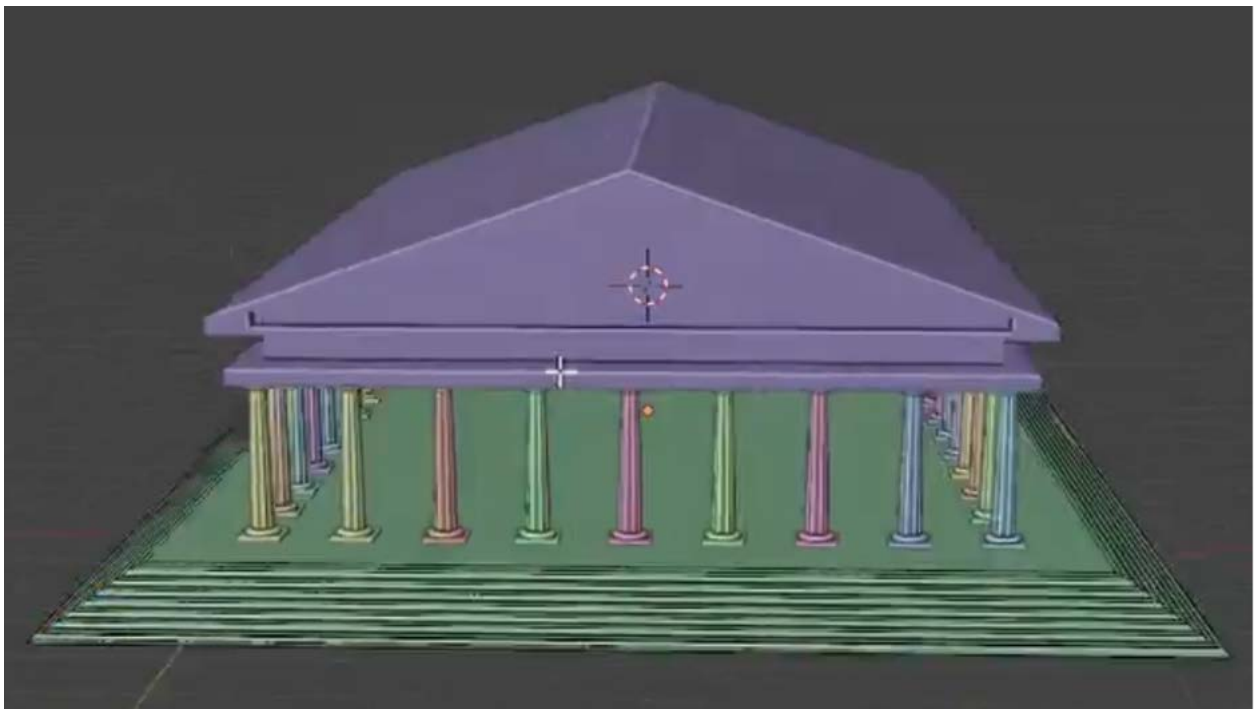
3. Учебная и специальная литература*:*
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

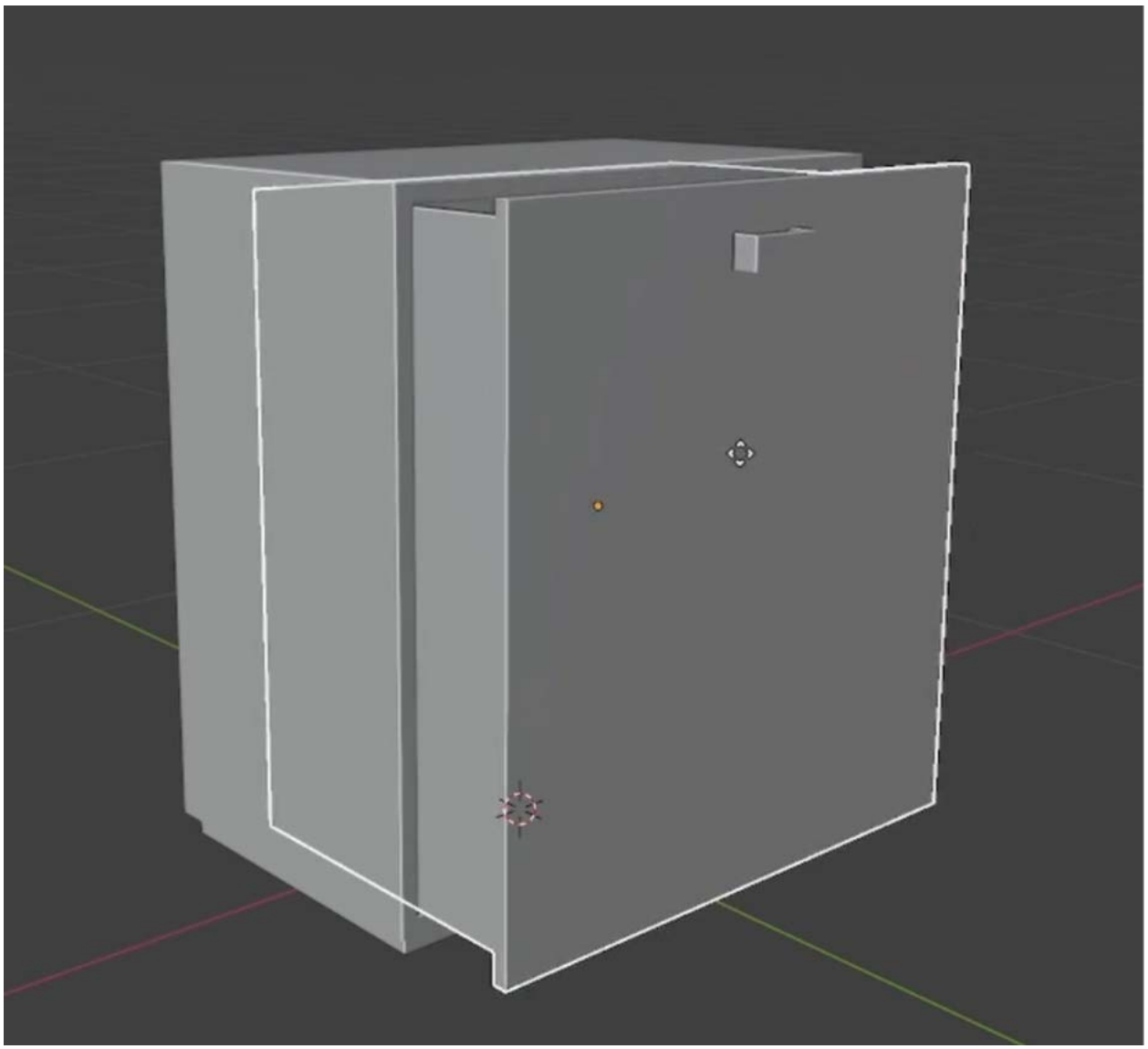
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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*:*

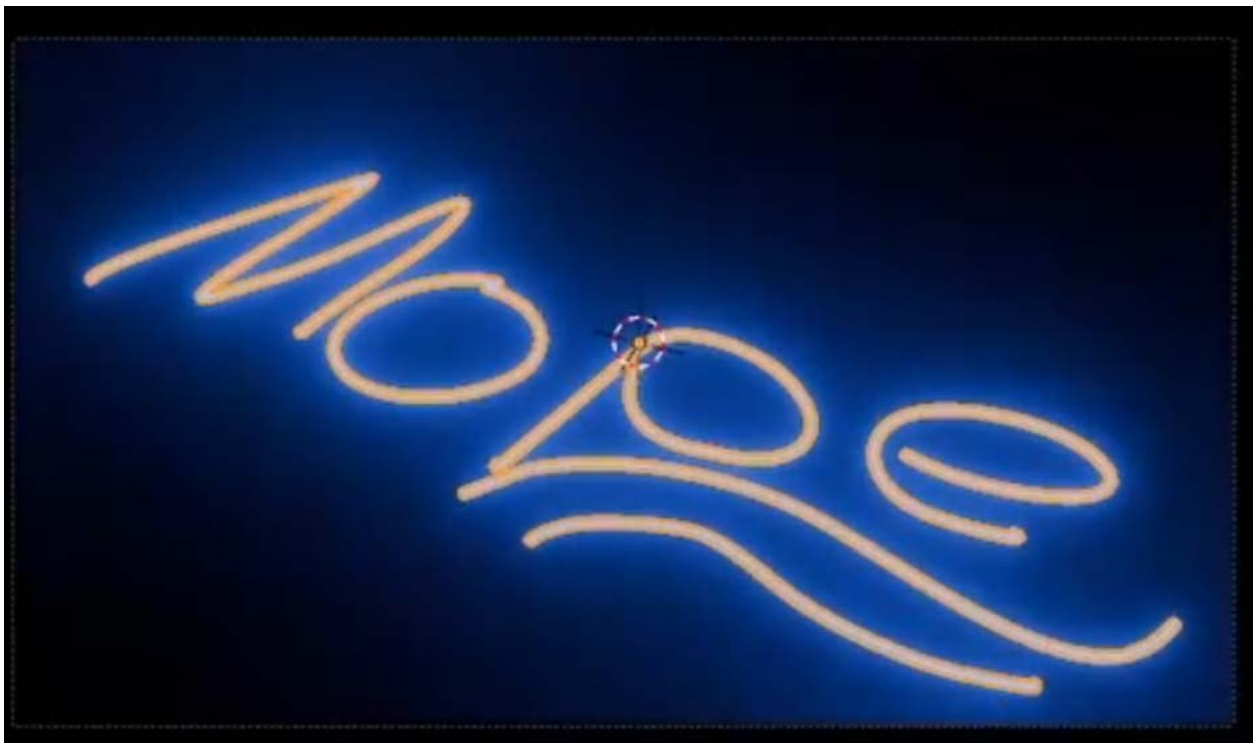
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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



Самостоятельная 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.

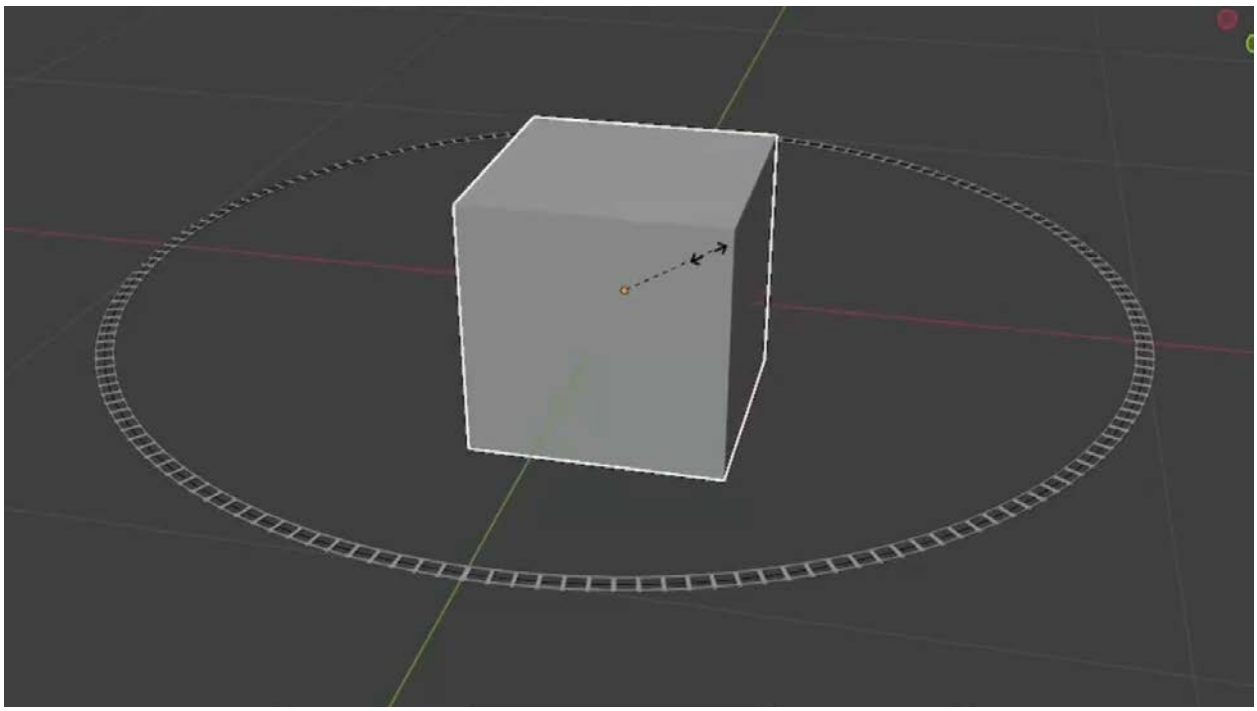
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

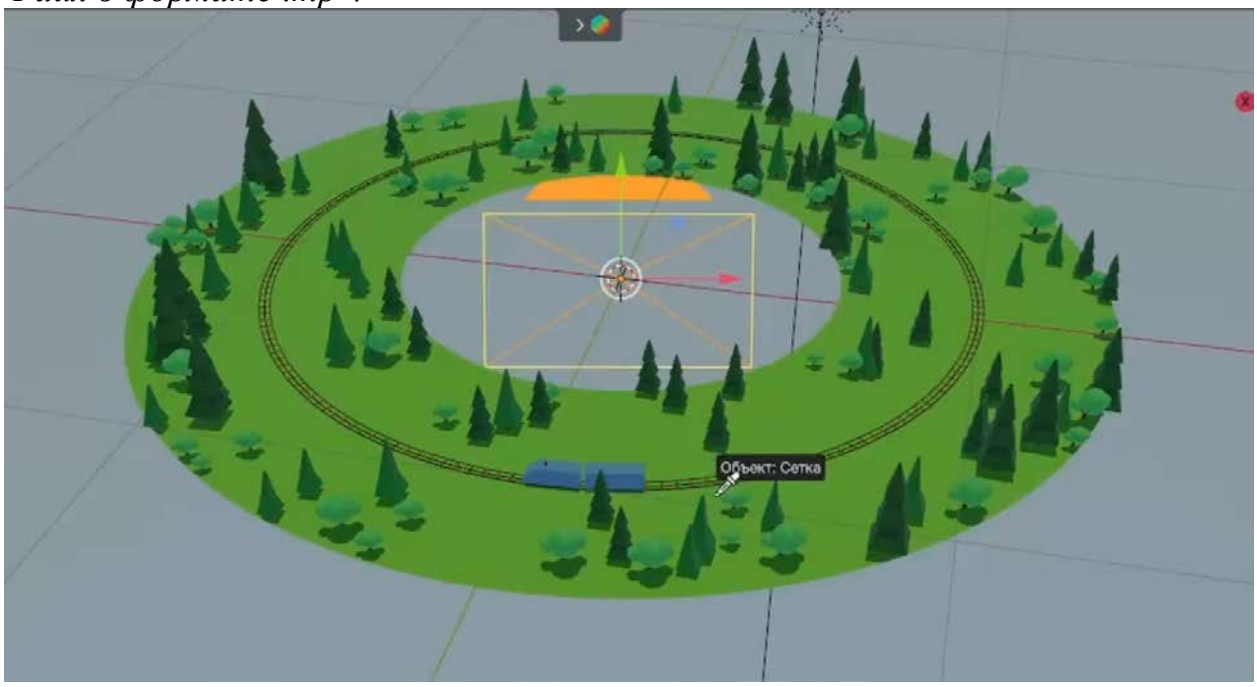
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

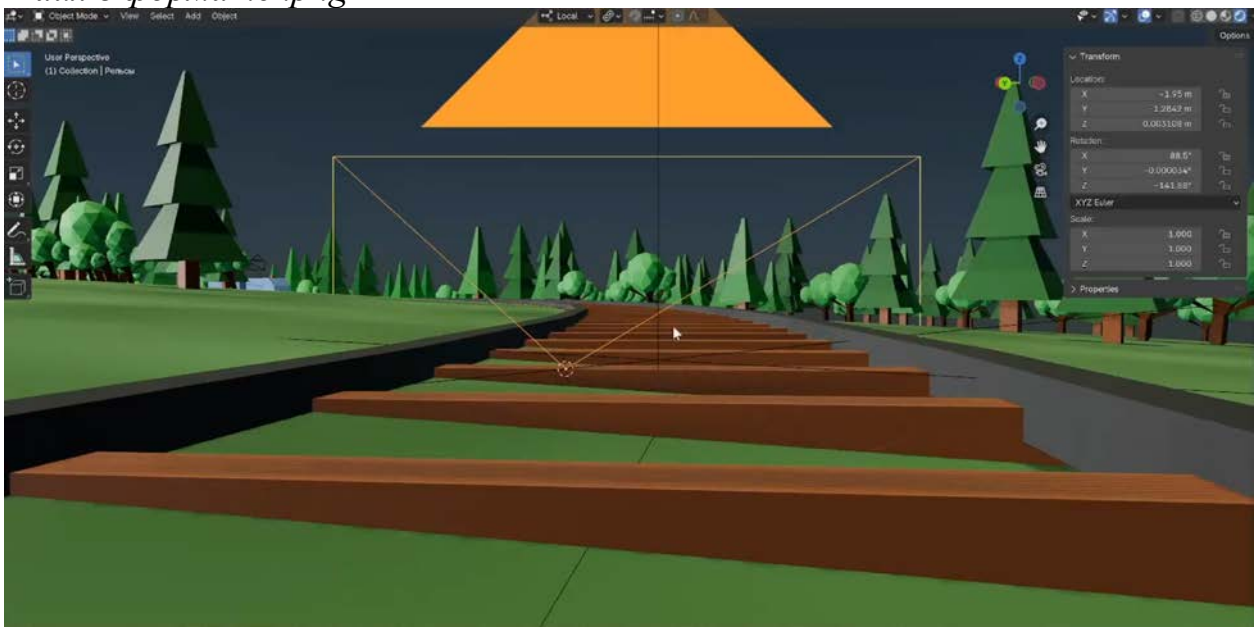
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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*:*

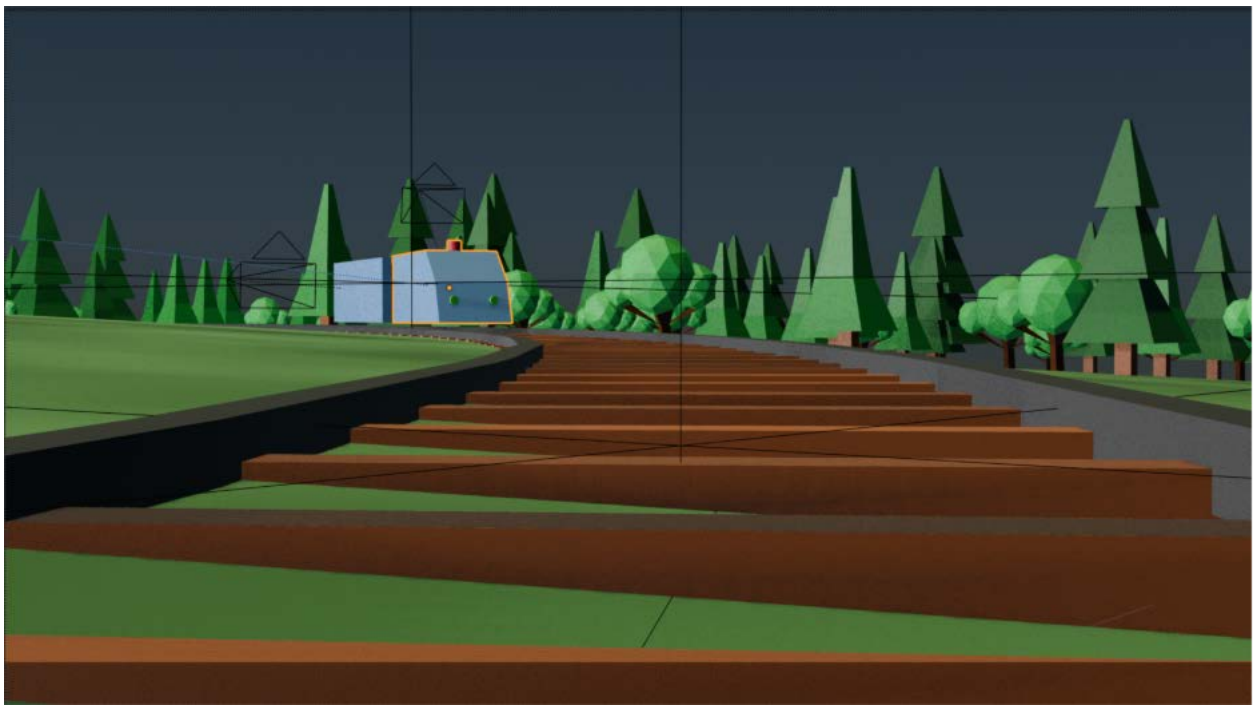
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

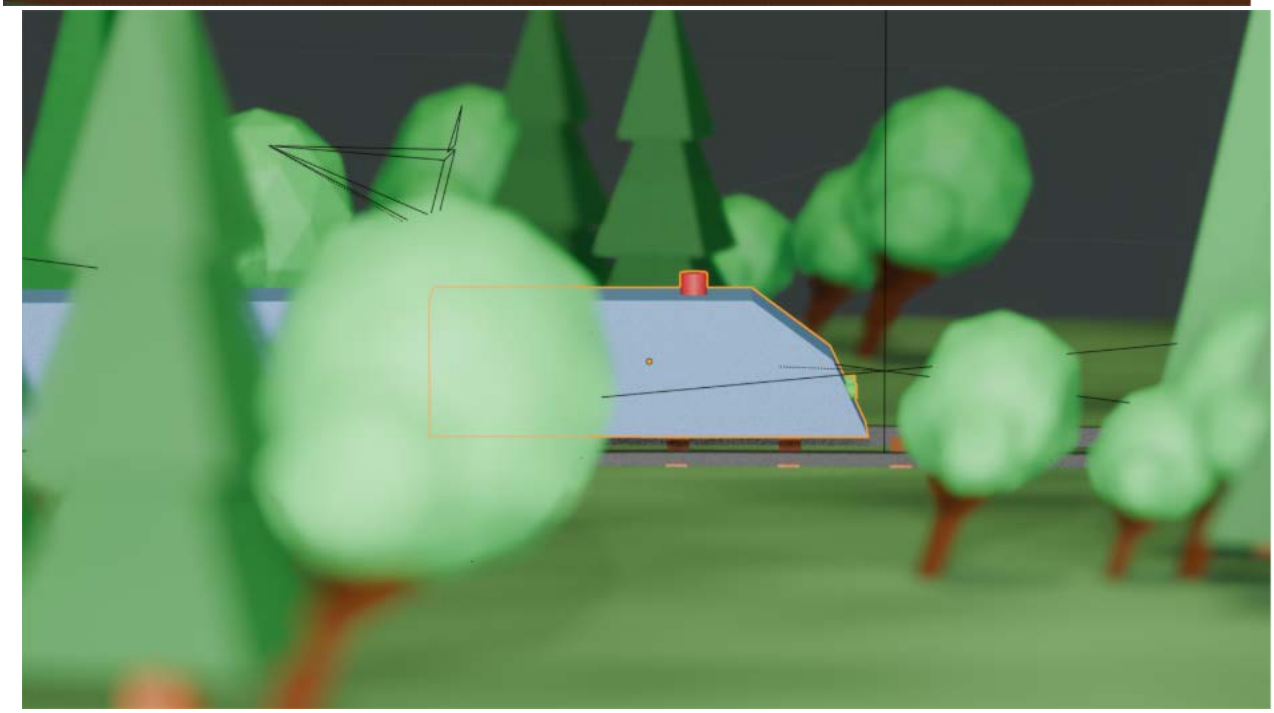
4. Порядок выполнения практической работы:

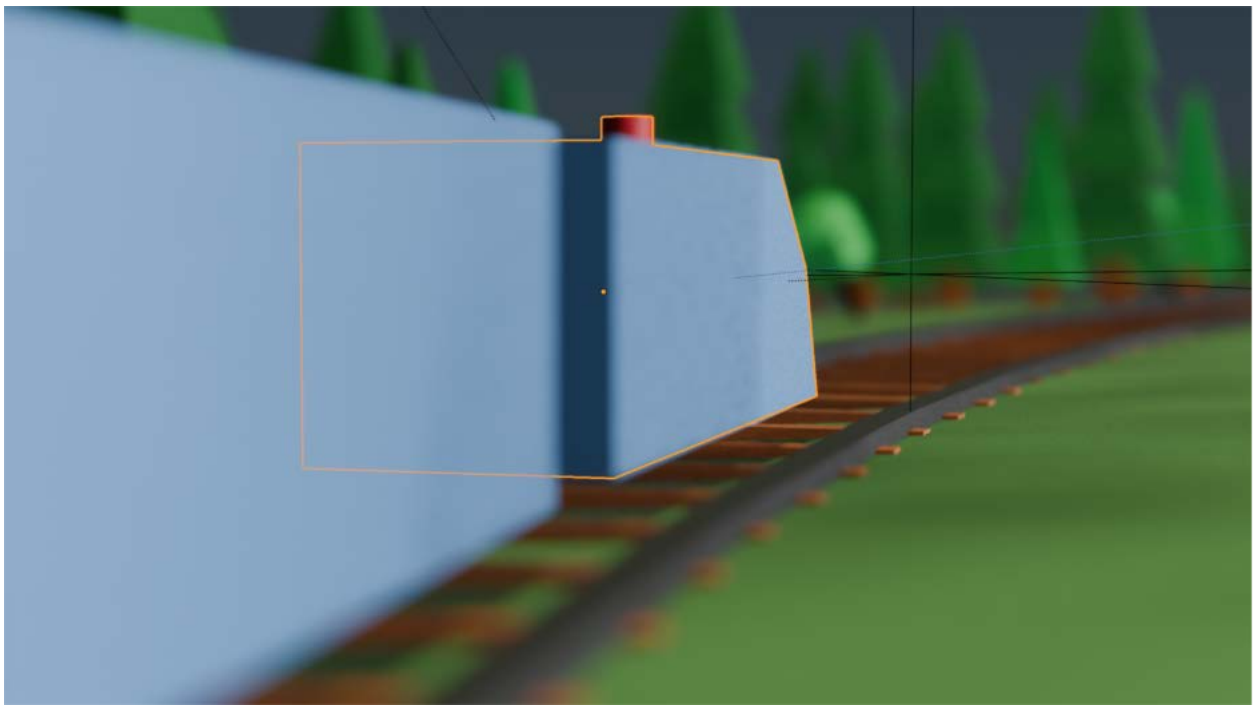
С помощью стандартных примитивов собирается стилизованный паровоз с вагончиком. Моделируется кусок железнодорожного полотна из двух рельс и шпалы. С помощью кривой Безье формируется путь по которому будет пролегать железная дорога. Используется модификатор Кривая и Массив для того что бы расположить 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.

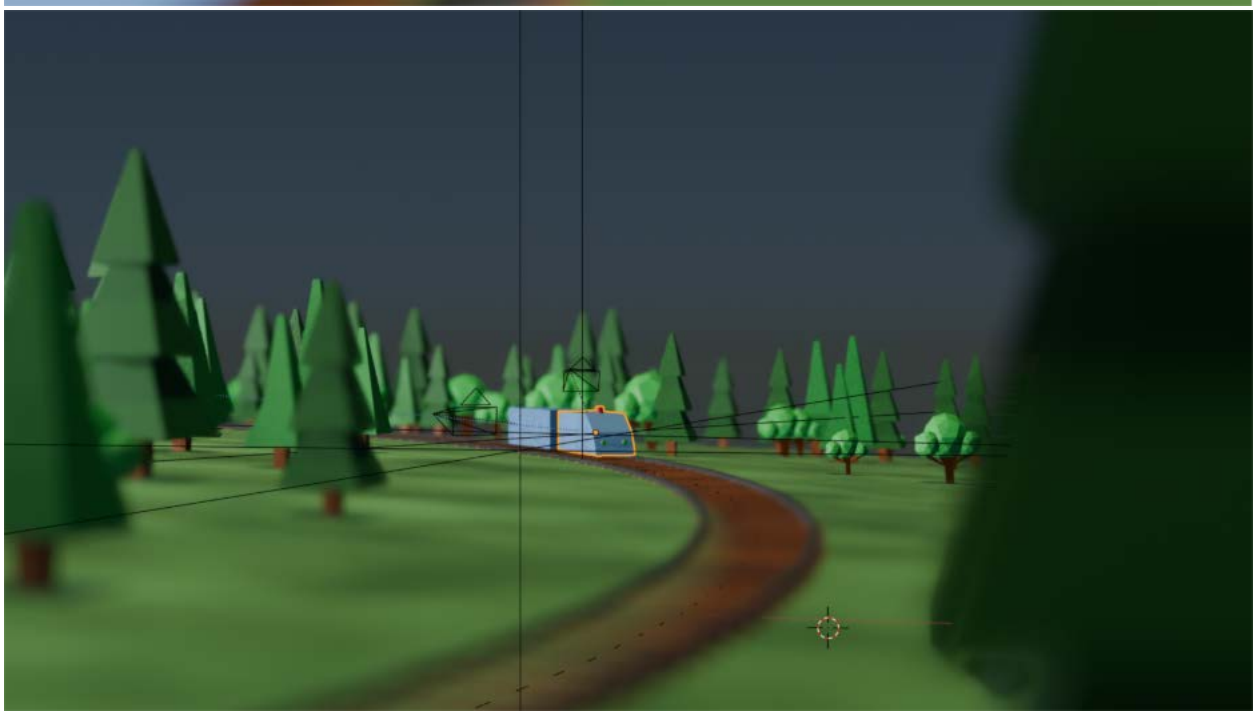
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.









3 курс 6 семестр

Самостоятельная 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.

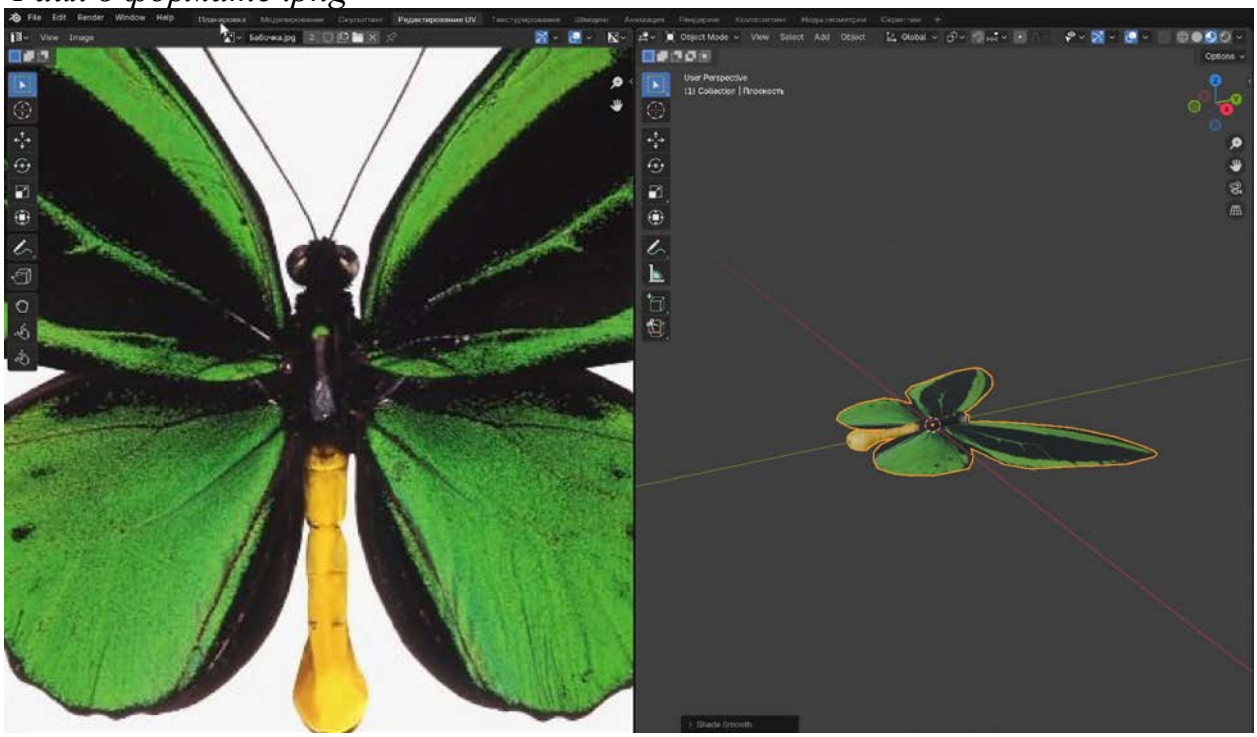
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

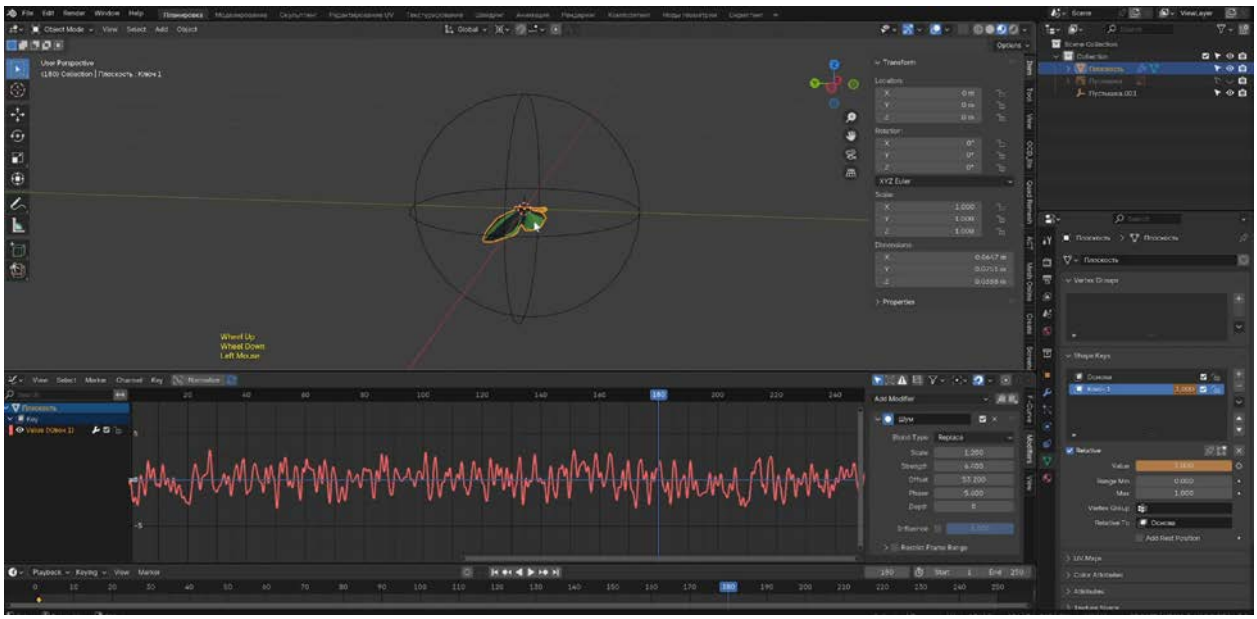
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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*

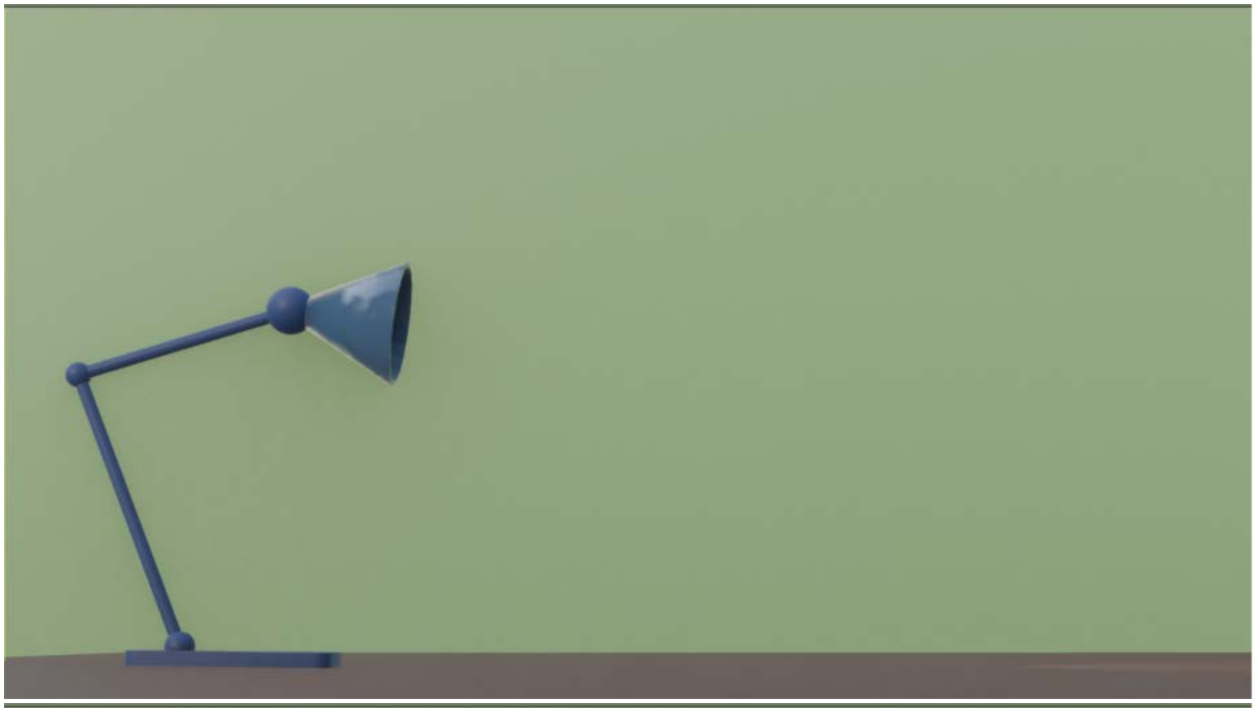
3. Учебная и специальная литература*:*

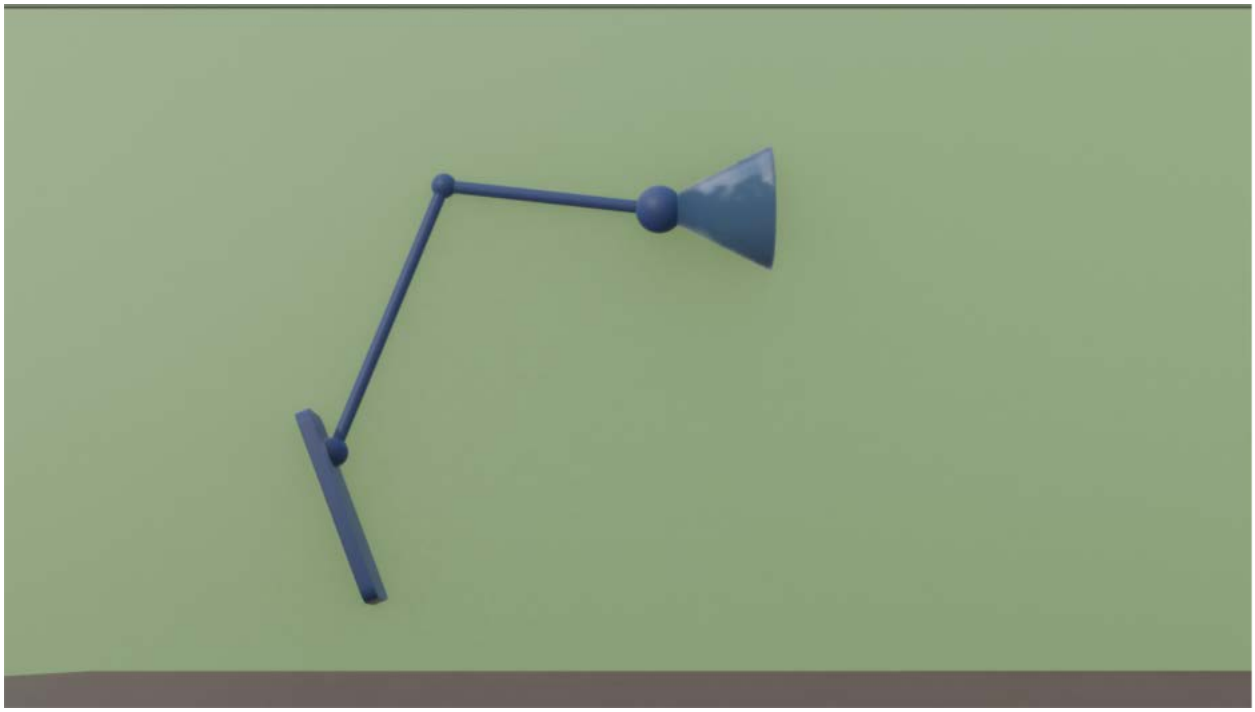
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

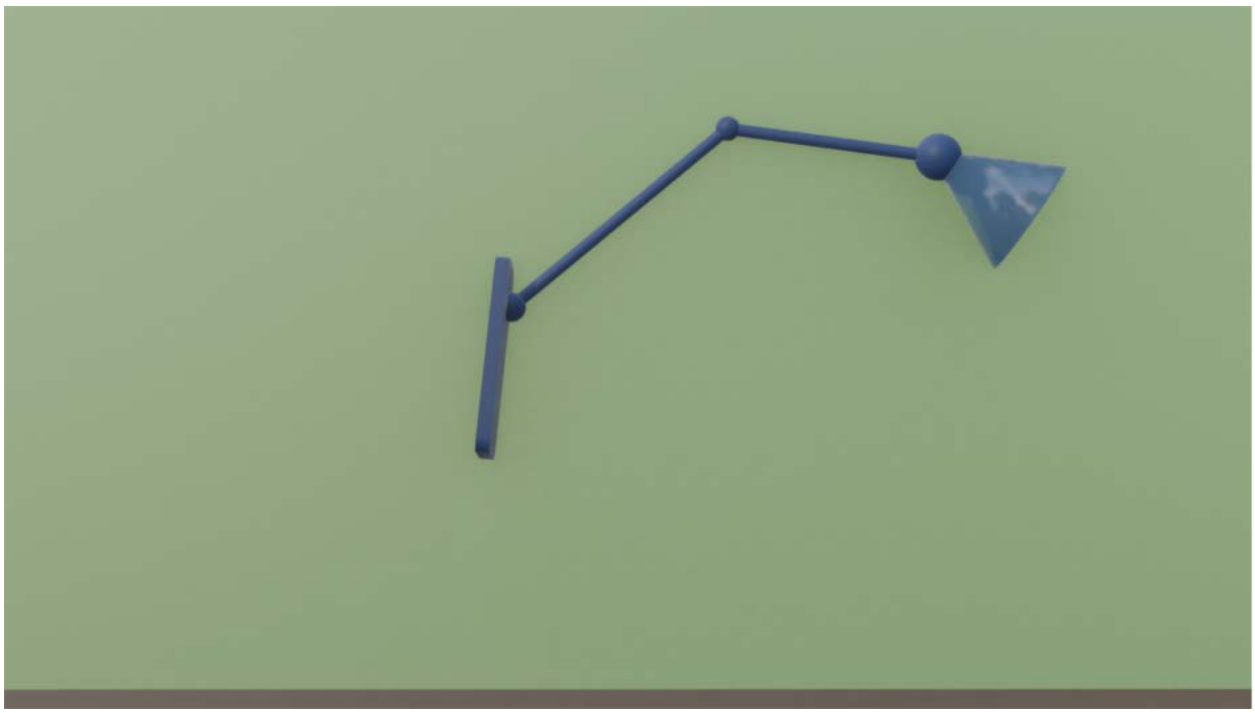
4. Порядок выполнения практической работы:

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











Самостоятельная 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.

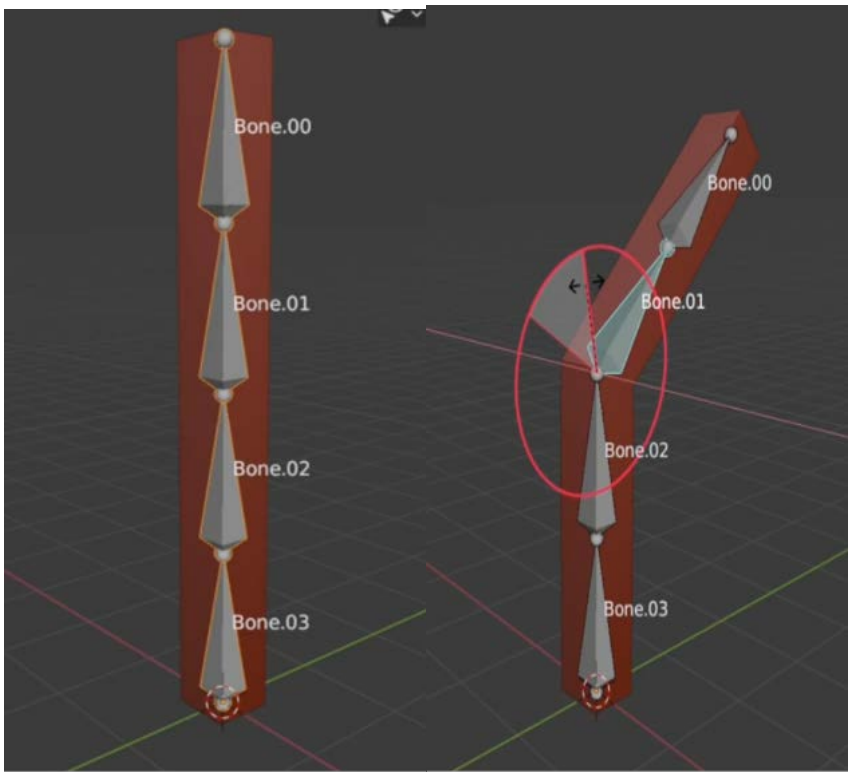
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун

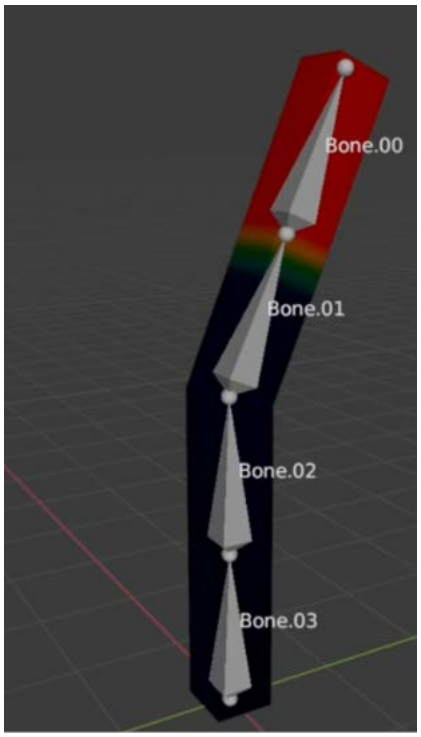
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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 зваисимость 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.





Самостоятельная 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.

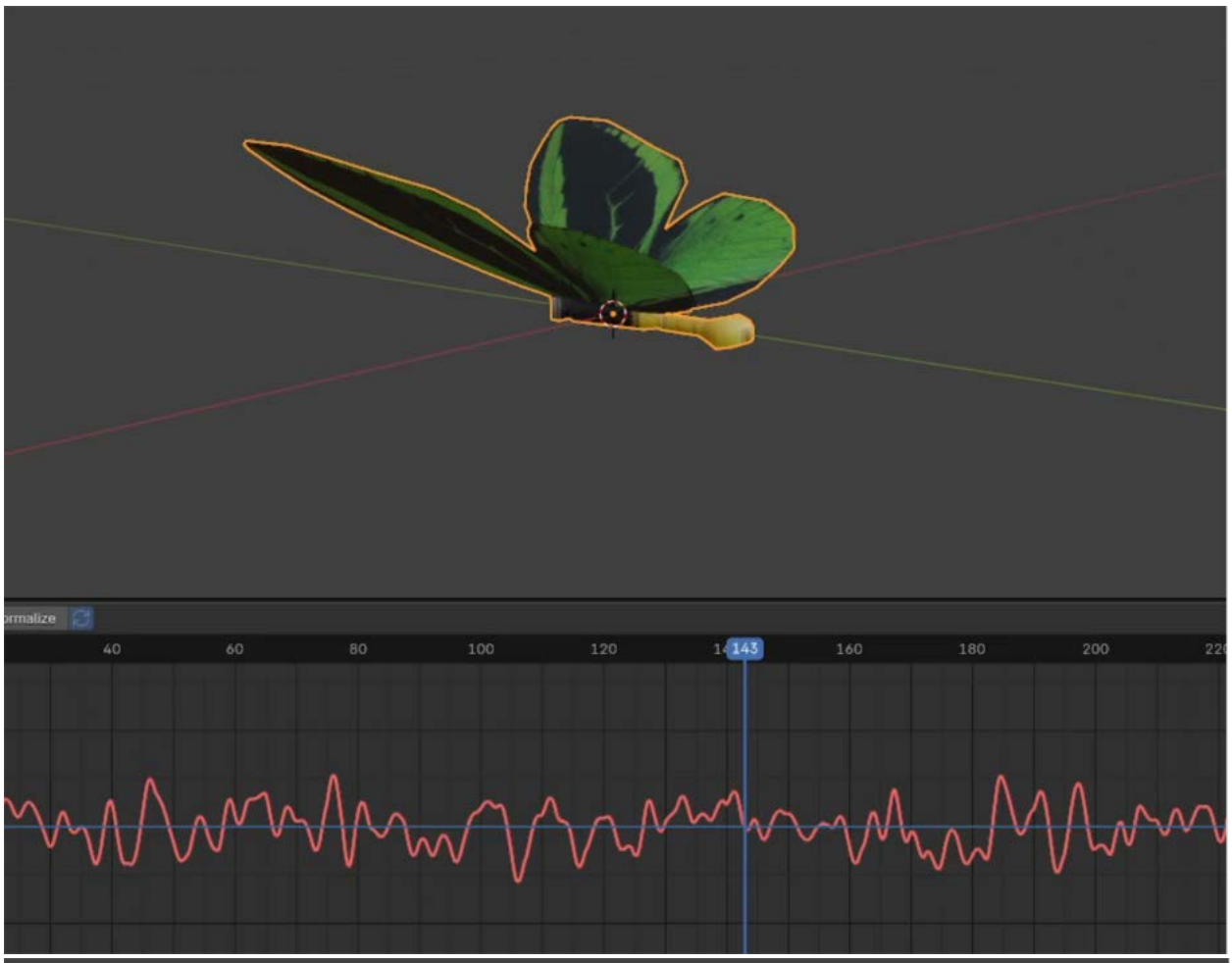
«Все о Blender», Николай Путько.

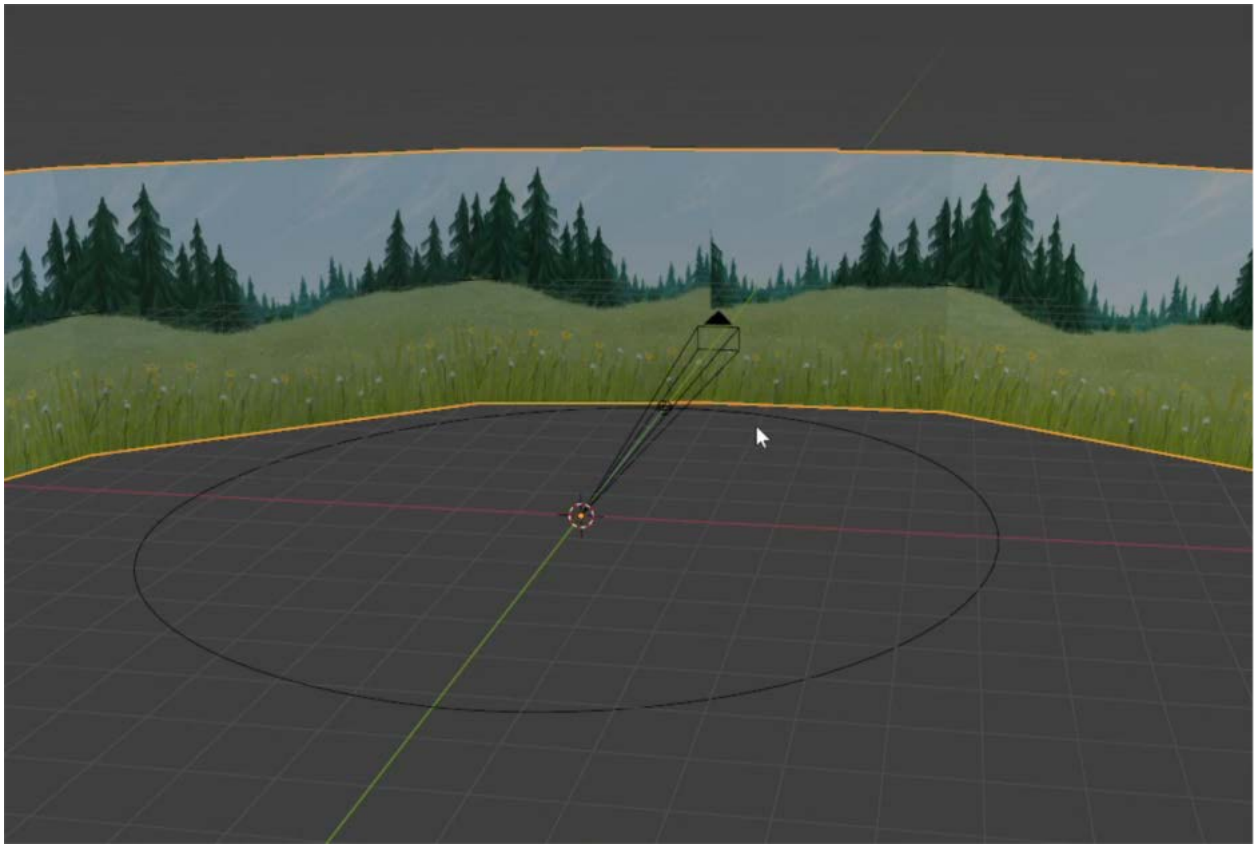
4. Порядок выполнения практической работы:

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





Самостоятельная 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.

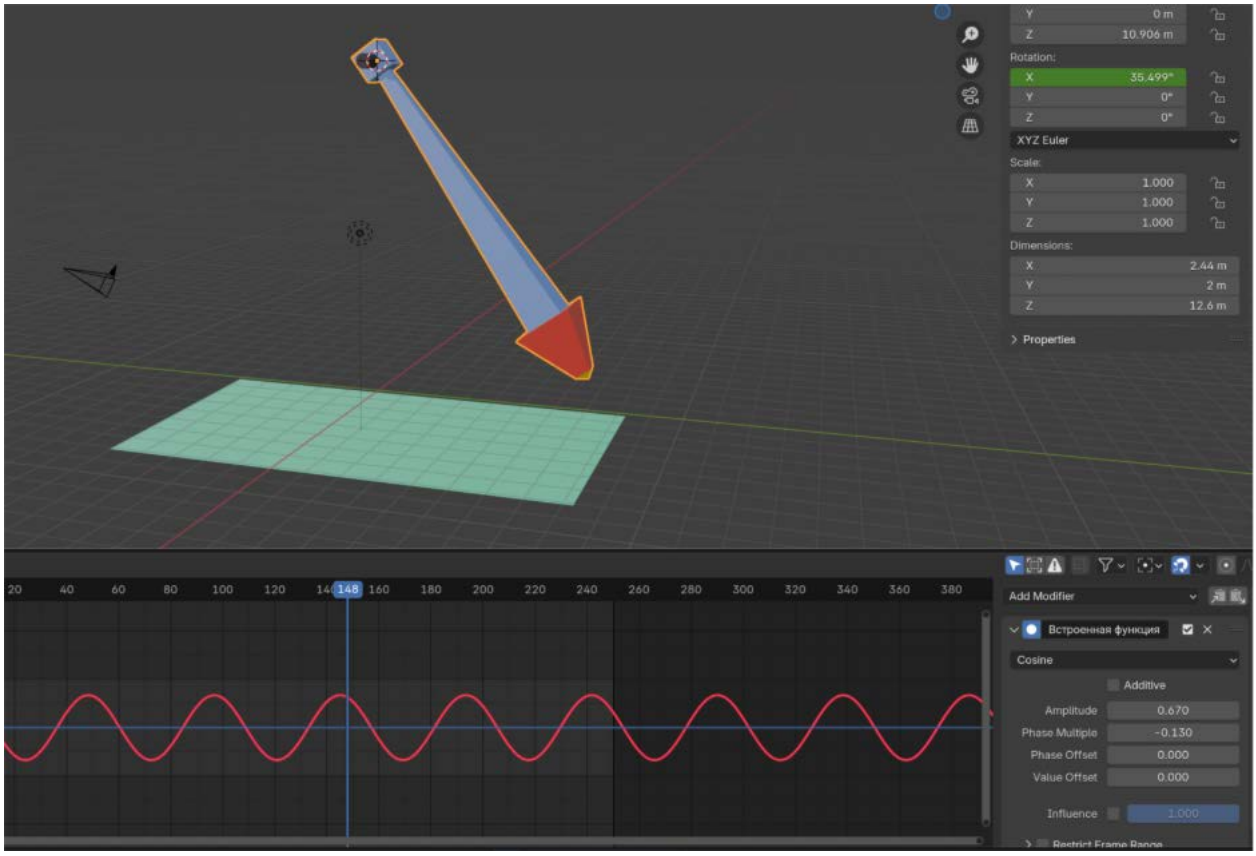
4. Порядок выполнения практической работы:

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.



Самостоятельная 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.

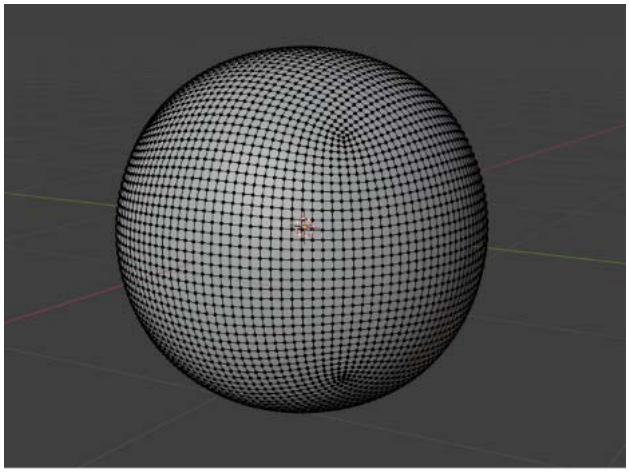
«Все о Blender», Николай Путько.

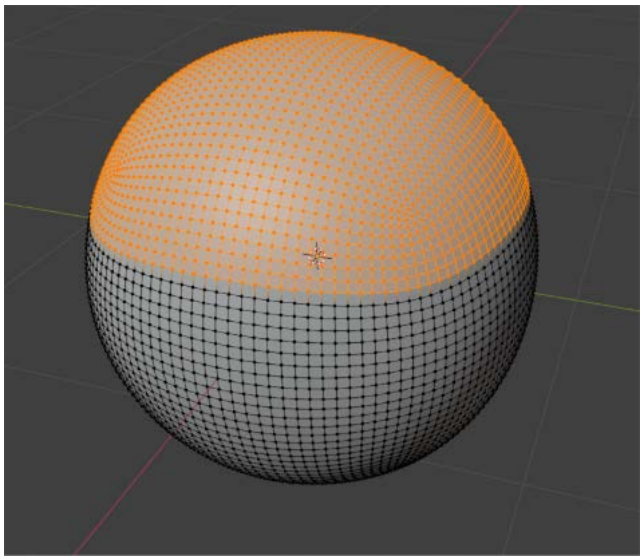
4. Порядок выполнения практической работы:

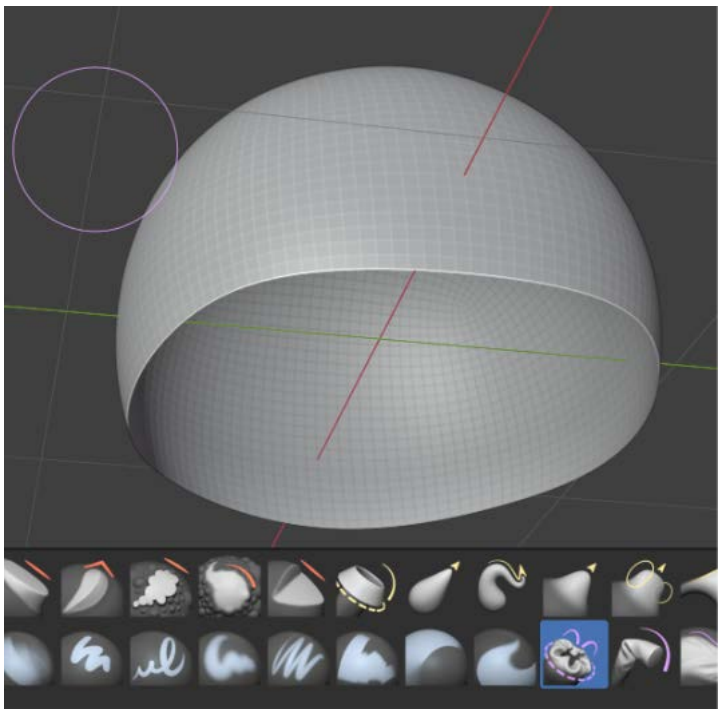
С помощью модификатора Подразделения поверхности превнащаем стандартный куб в сферу с большим разрешение сетки. Выделяем петлю из ребер что бы отделить разделить сферу на две части. В режиме редактирования выделяем внутренний сегмент выделенный полусферы и удаляем точки. Переходим в режим скульптинга 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:

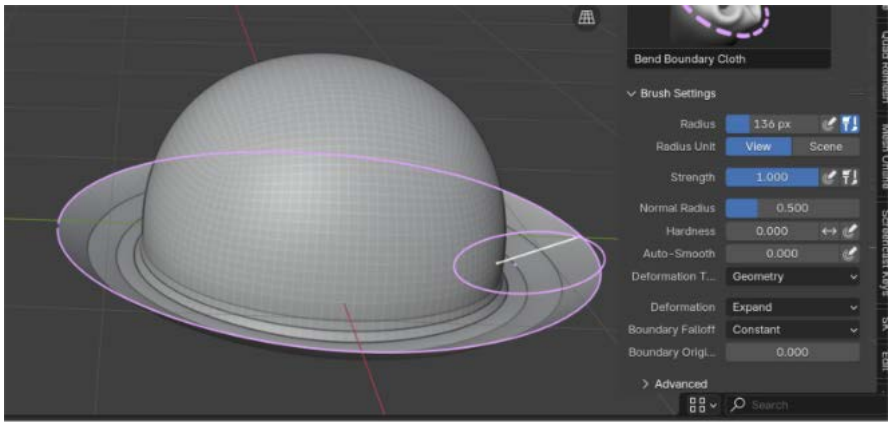
Файл в формате png.











Самостоятельная 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



Самостоятельная 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.

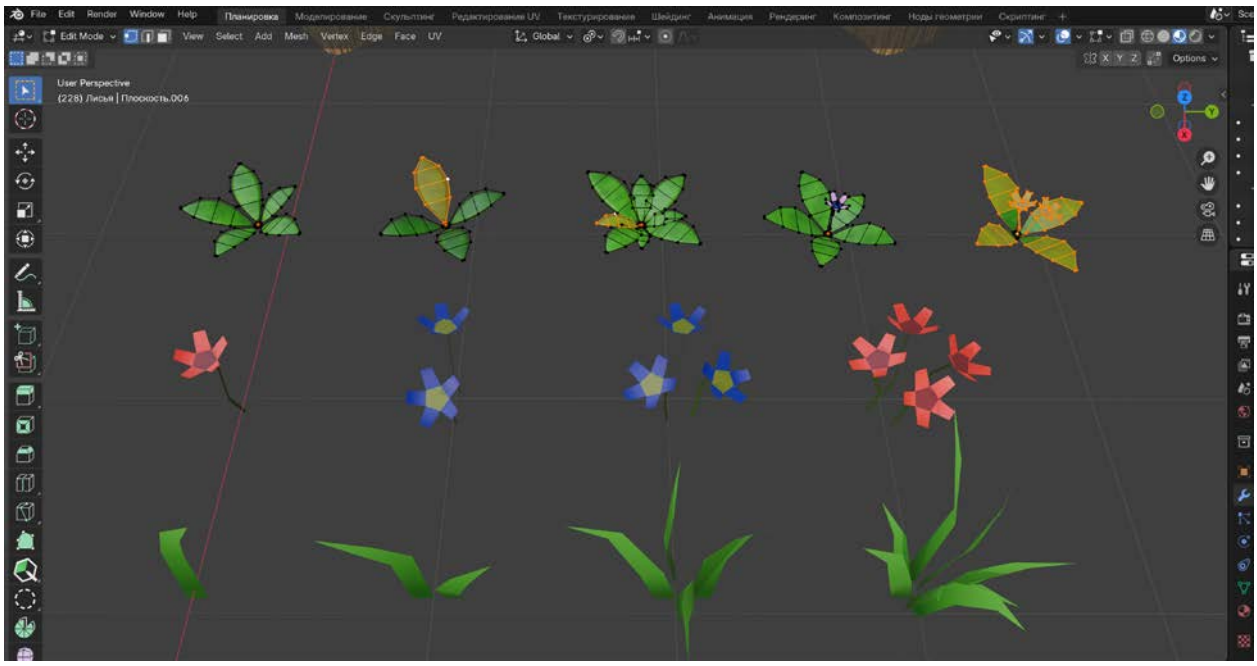
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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



Самостоятельная работа № 27 Применение фильтра для создания ткани.

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.

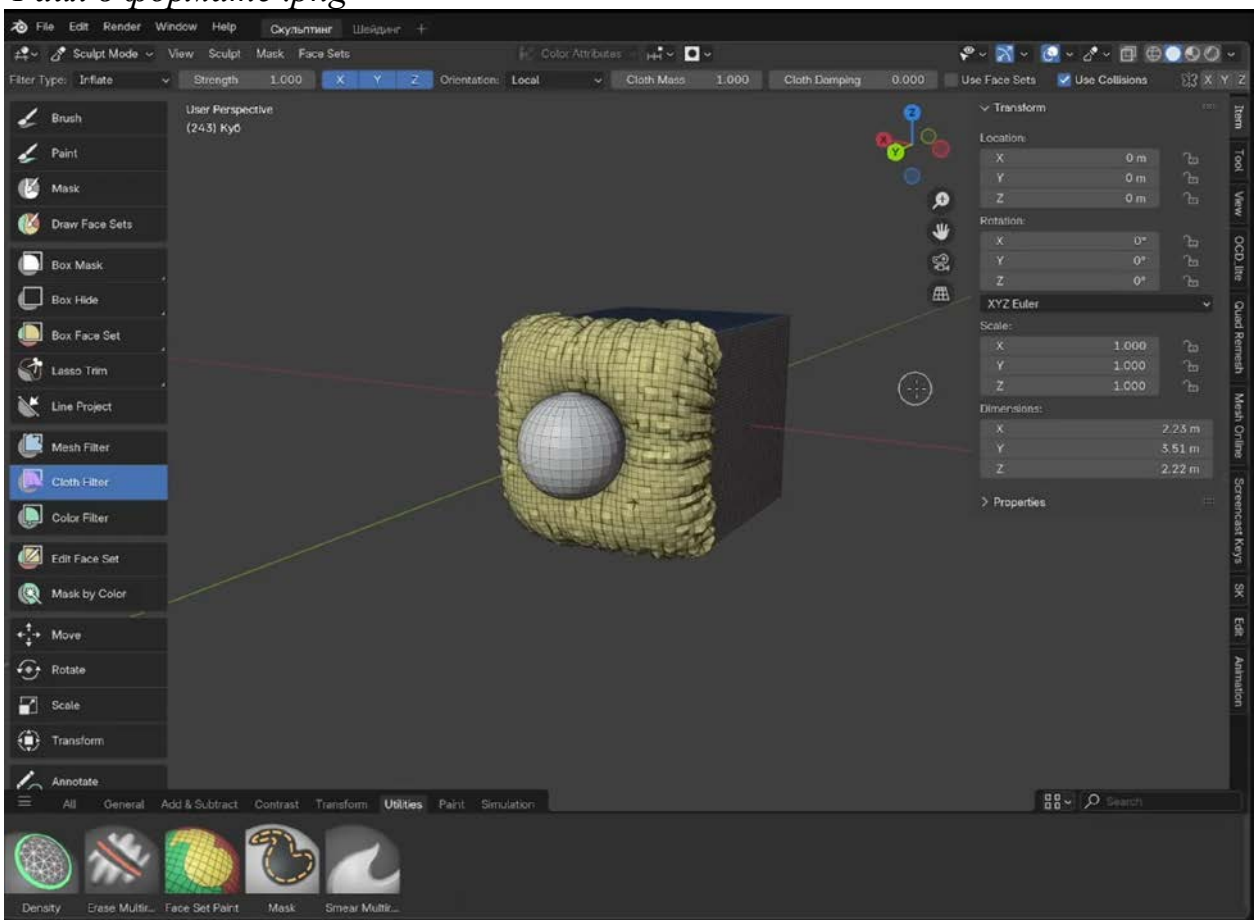
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

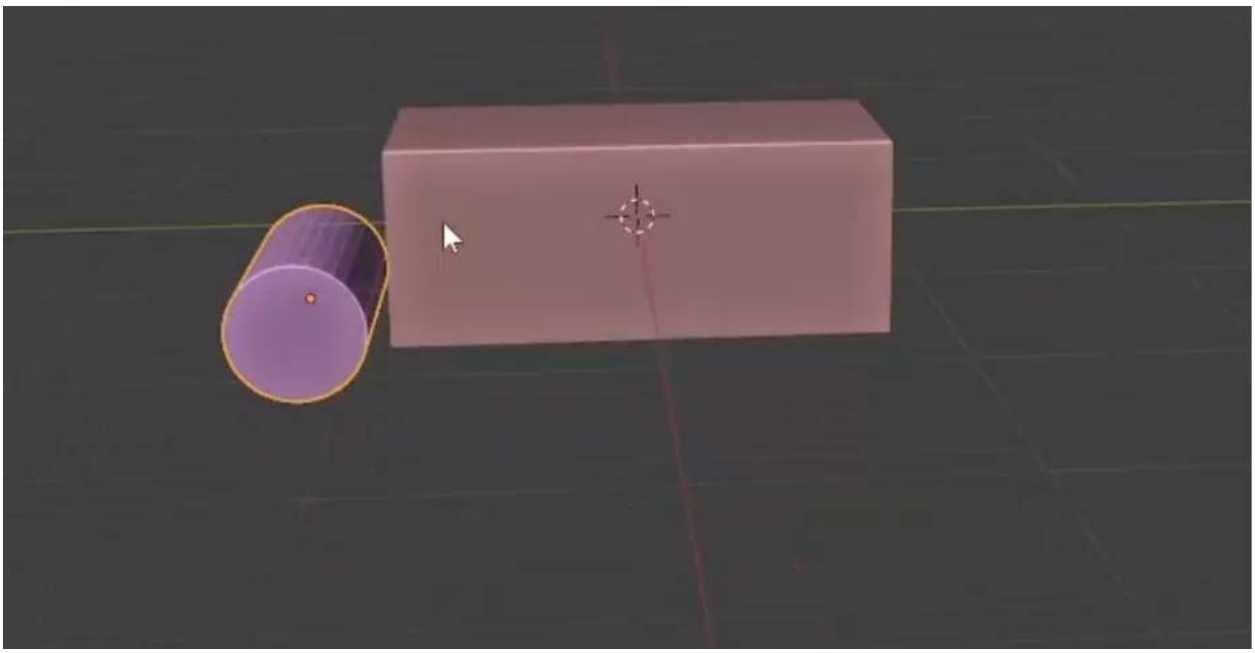
«Все о Blender», Николай Путько.

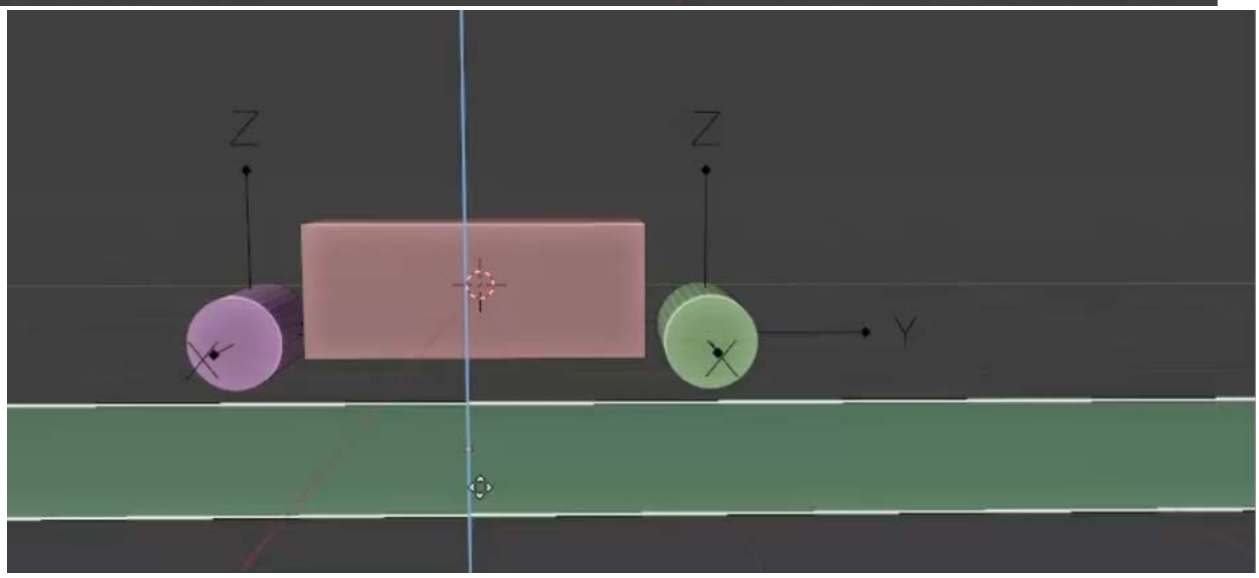
4. Порядок выполнения практической работы:

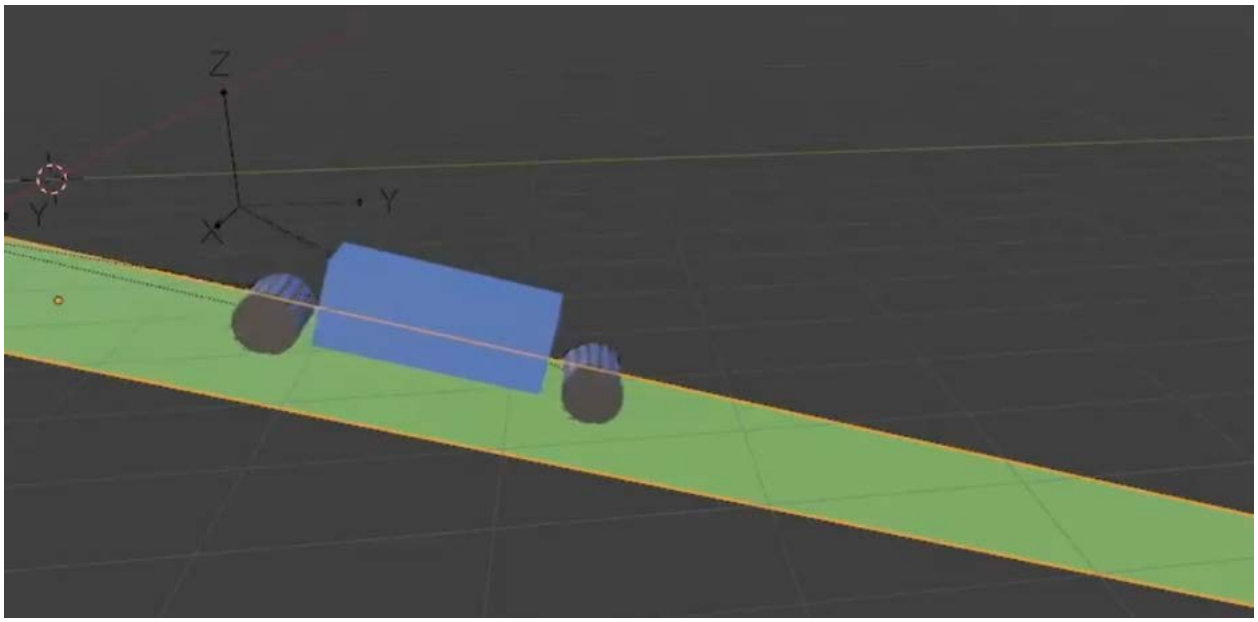
Создаем из примитивных объектов схематичное транспортное средство состоящее из кузова и двух колес. Сначала создаем только одно колесо и кузов. Назначаем на них физические свойства Твердого Тела и выставляем у них тип Твёрдого Тела как Активный. Создаем поверхность из плоскости и так же задаем для нее 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.




Z
Z
Y


Z
Y
Y
X

Самостоятельная 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



Самостоятельная 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.

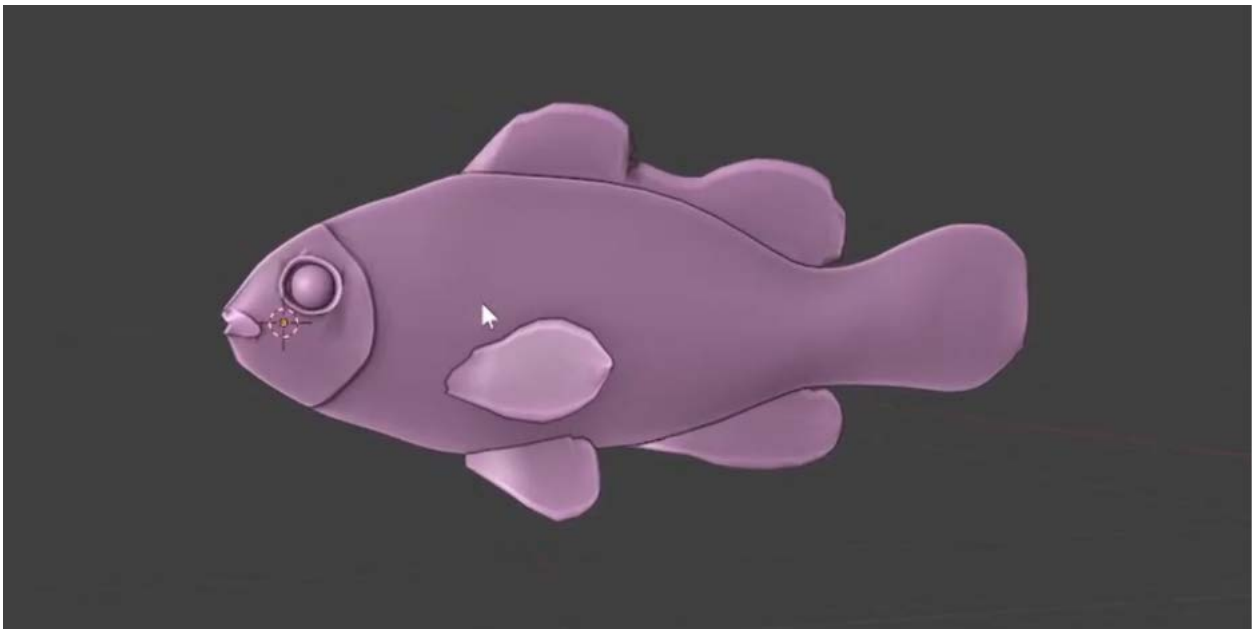
«Все о Blender», Николай Путько.

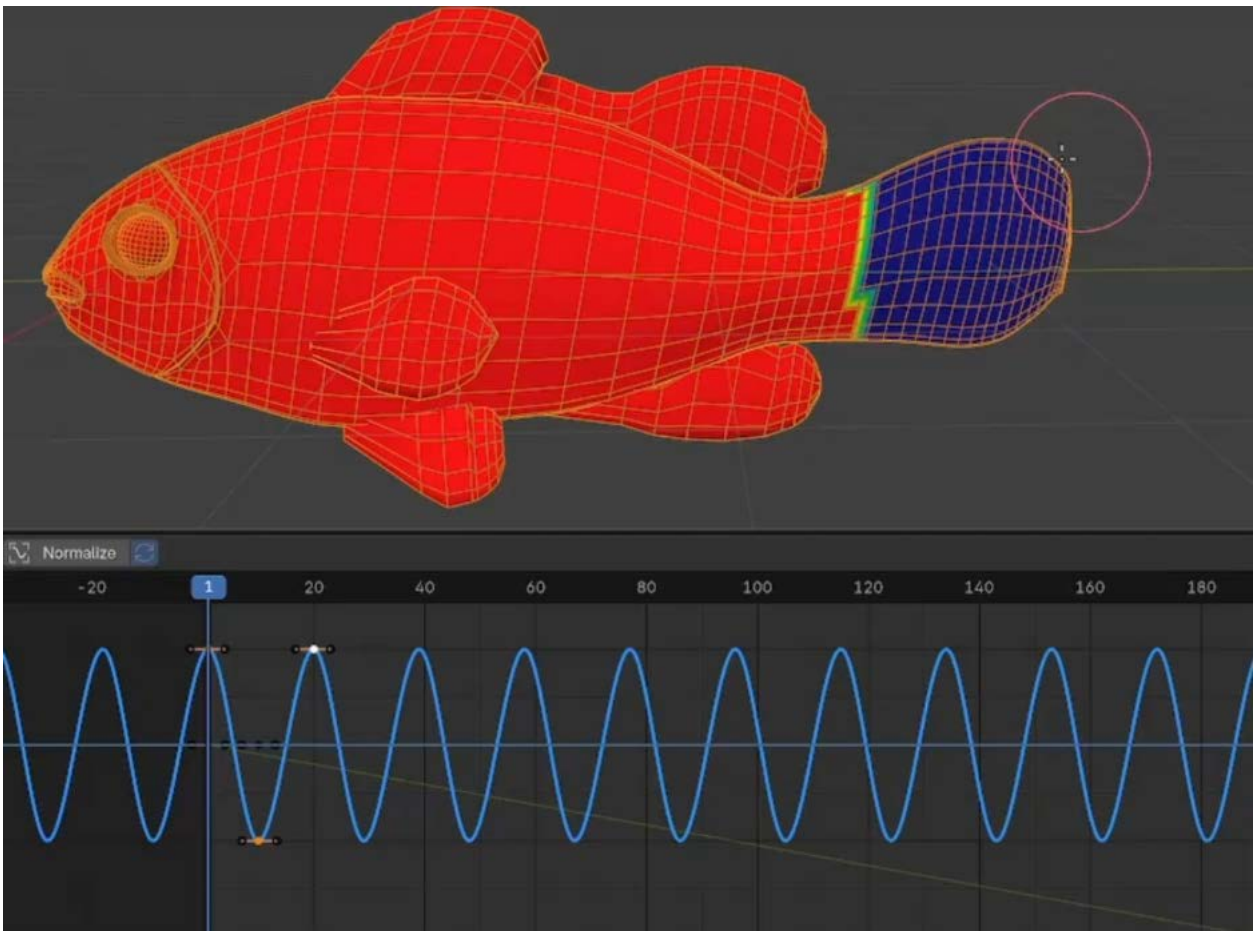
4. Порядок выполнения практической работы:

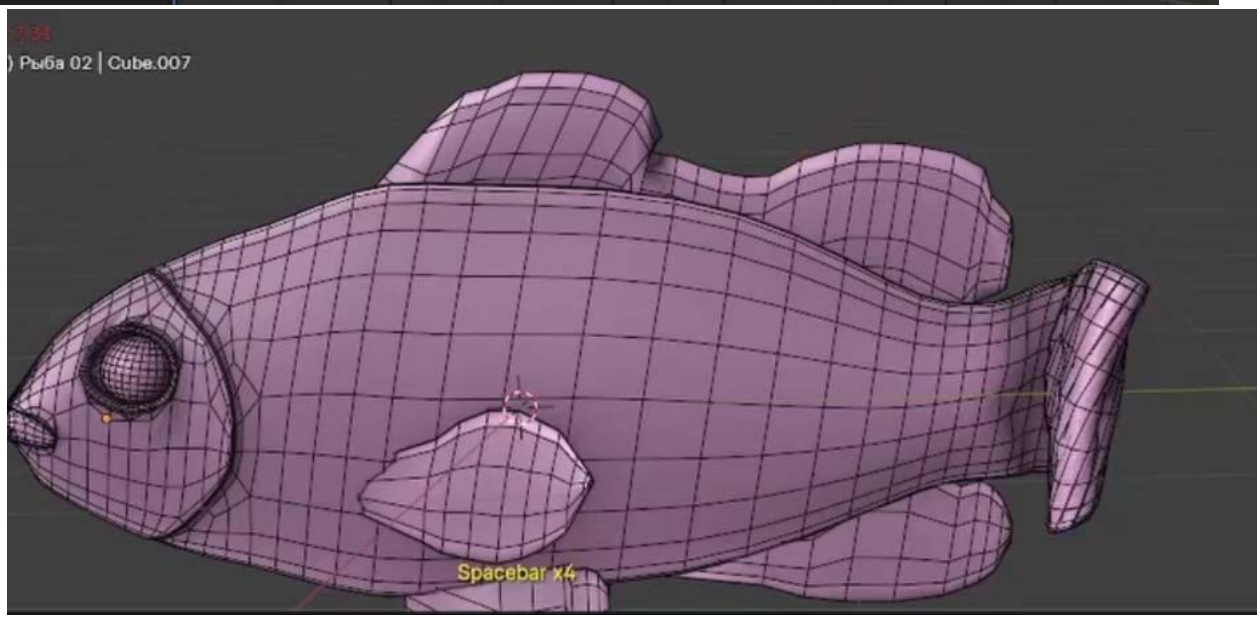
Используем уже готовую модель рыбы. В режиме редактирования выделим у нее точки хвоста инвертируем это выделение и занескм эти точки в группу точек. Создадим анимацию движения рыбы по прямой, а так же с помощью модификатора Редактора Гарфиков создадим гармоническое движение вокруг ее центральной точки, 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.

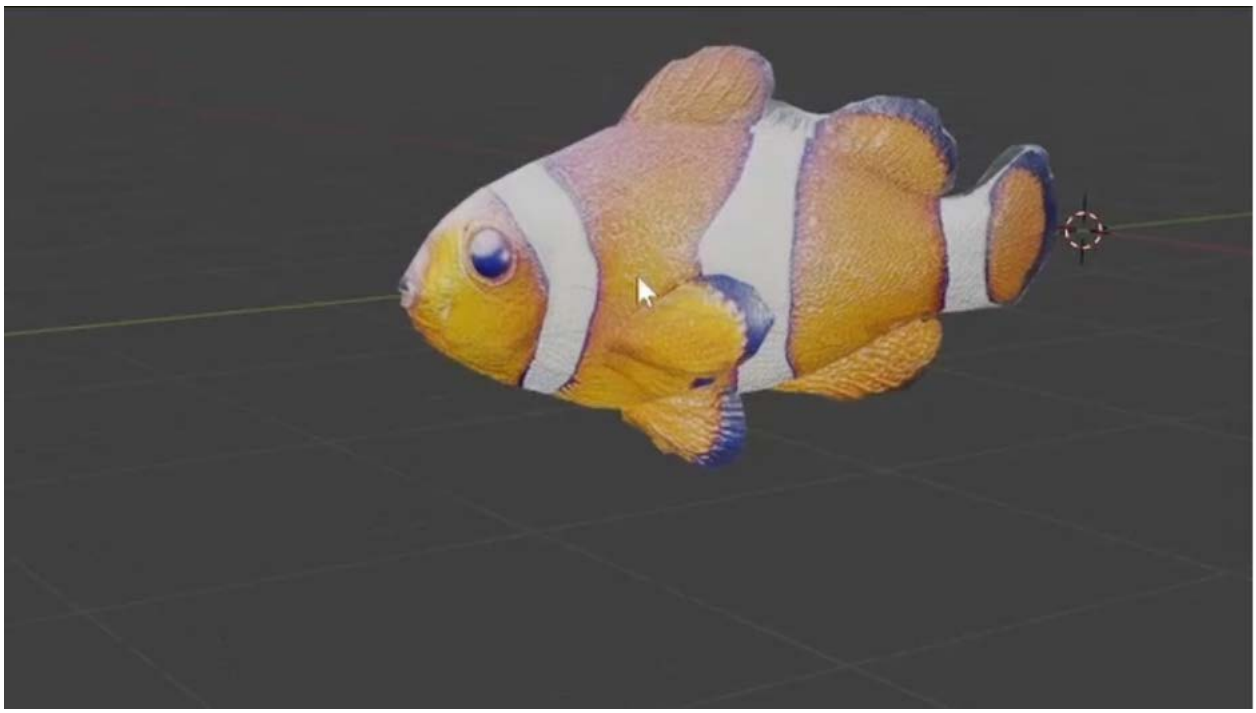
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.




Normalize
-20
1
20
40
60
80
100
120
140
160
180


Рыба 02 | Cube.007
Spacebar x4



Самостоятельная 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 текструну 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.

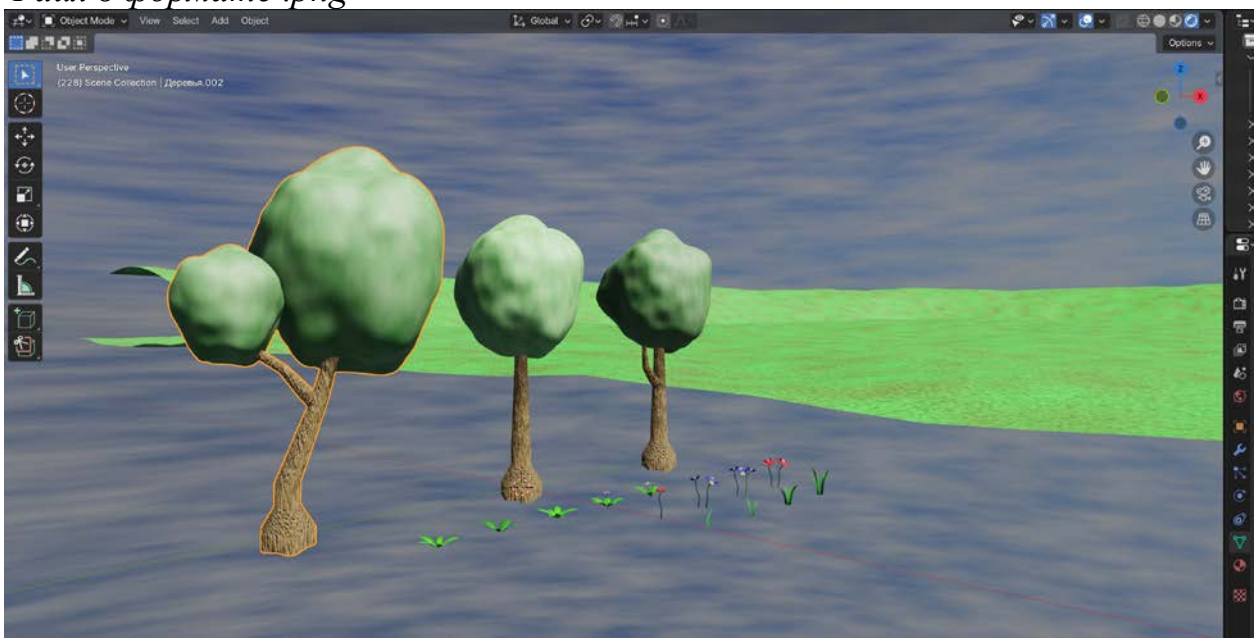
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

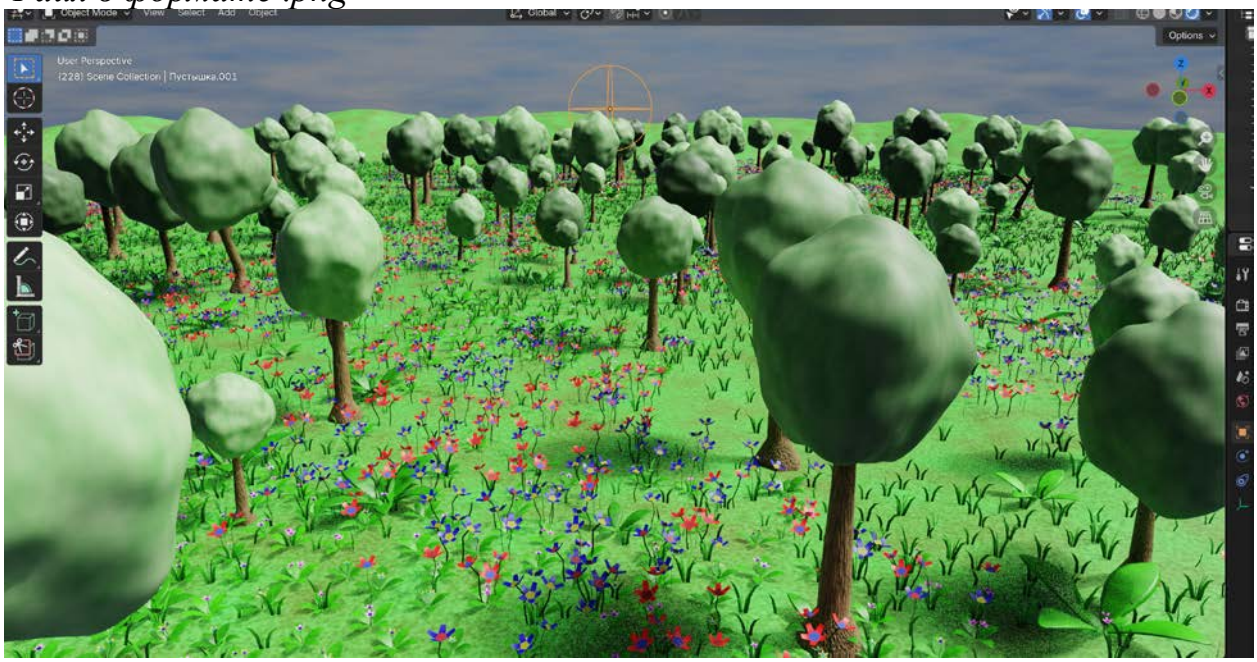
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

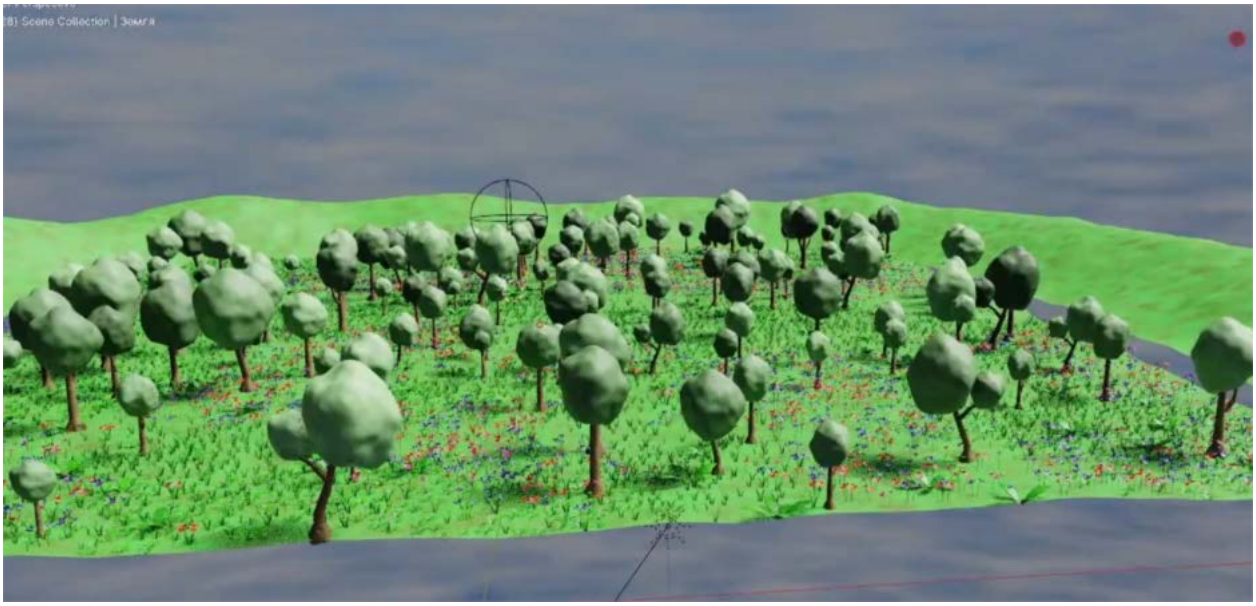
«Все о Blender», Николай Путько.

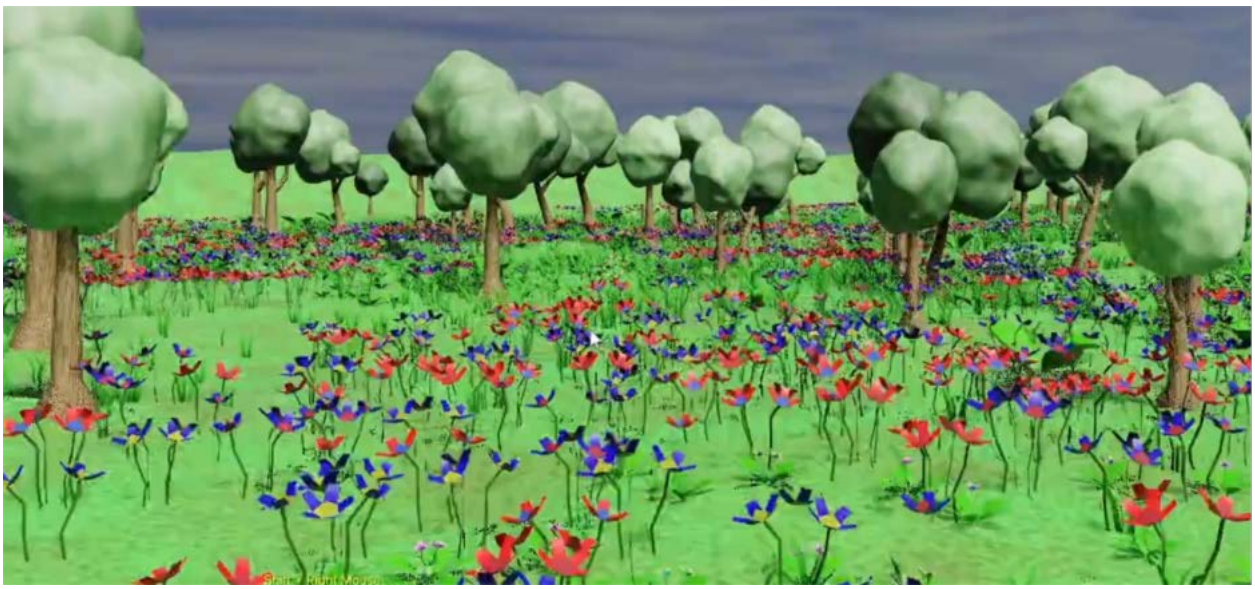
4. Порядок выполнения практической работы:

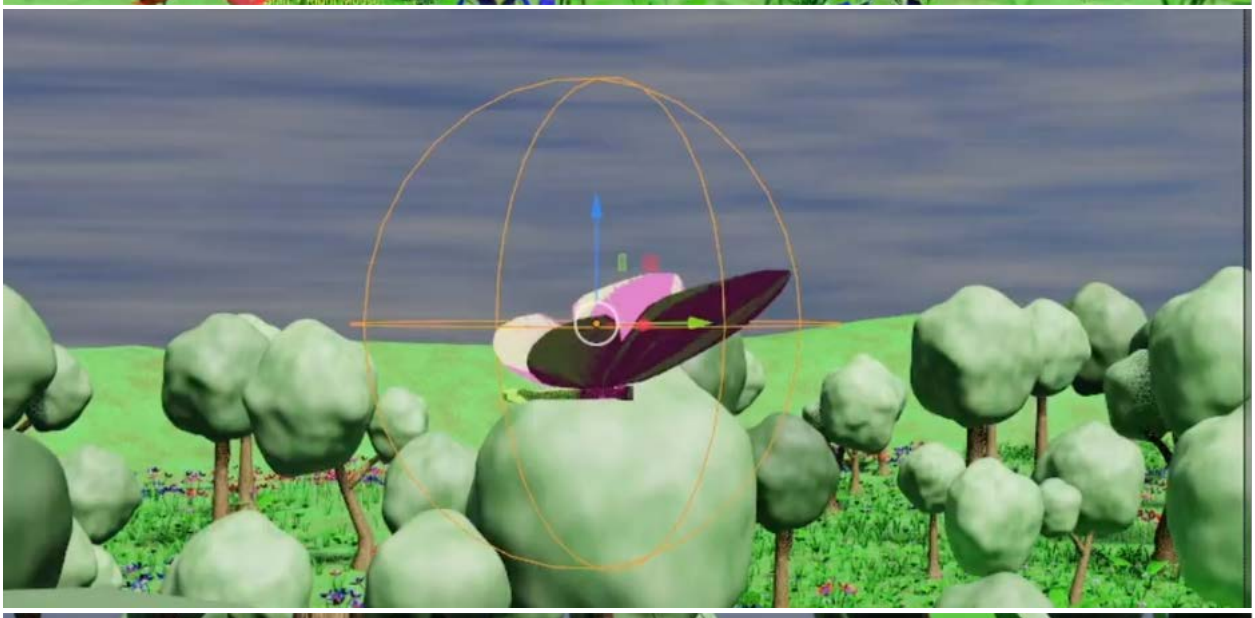
Собираем сцену Леса. Создаем для нее деревя и растительность. Помещаем их в коллекции и распределяем с помощью редактора Геометрических Узлов. С помощью модификатора Дисплэйс анимируем движение деревьев и растительности в лесу. Используем уже готовую Бабочку из готового проекта. Для этого экспортируем 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.

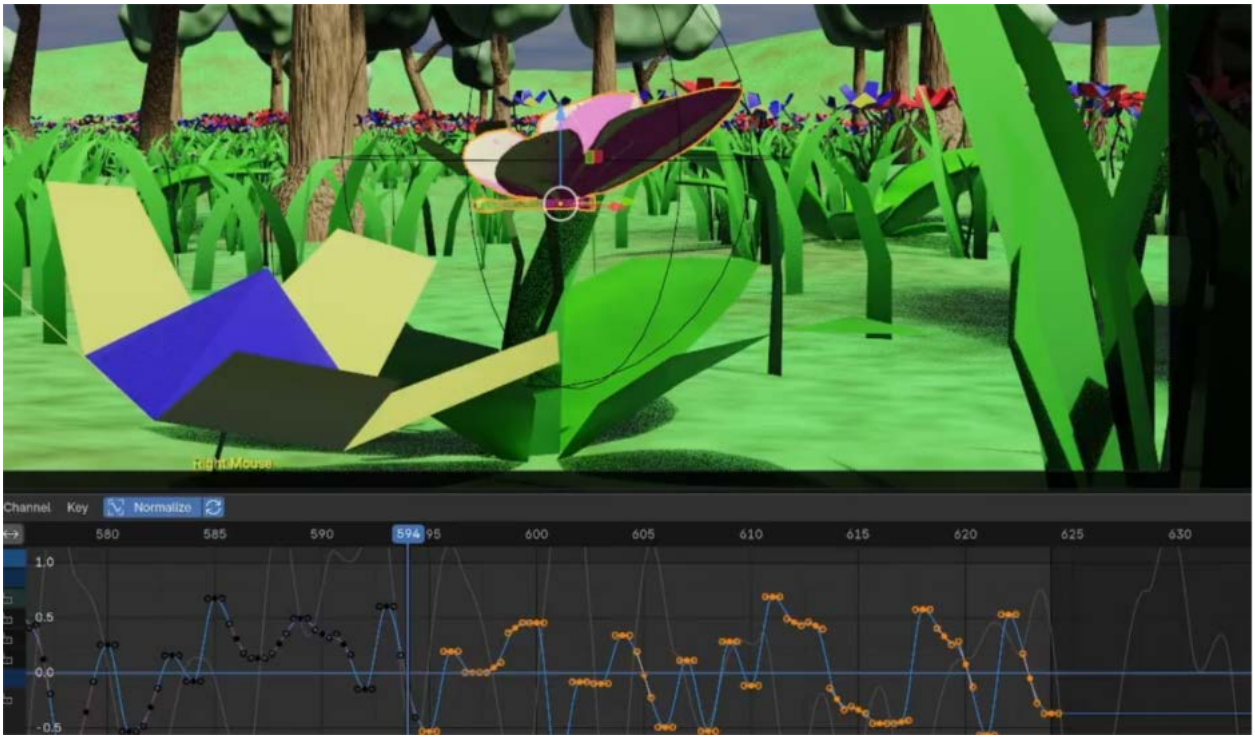
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.








Right Mouse
Channel
Key
Normalize
580
585
590
594
95
600
605
610
615
620
625
630
1.0
0.5
0.0
-0.5

4 курс 7 семестр

Самостоятельная 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.

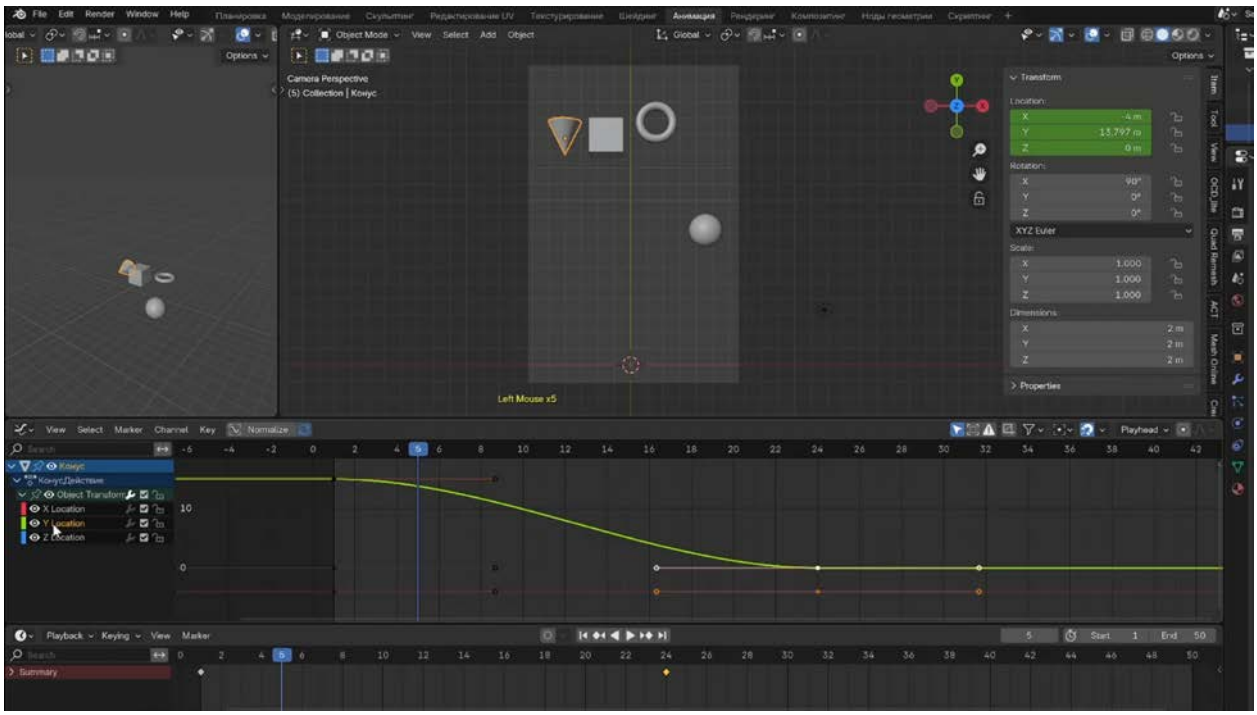
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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*:*

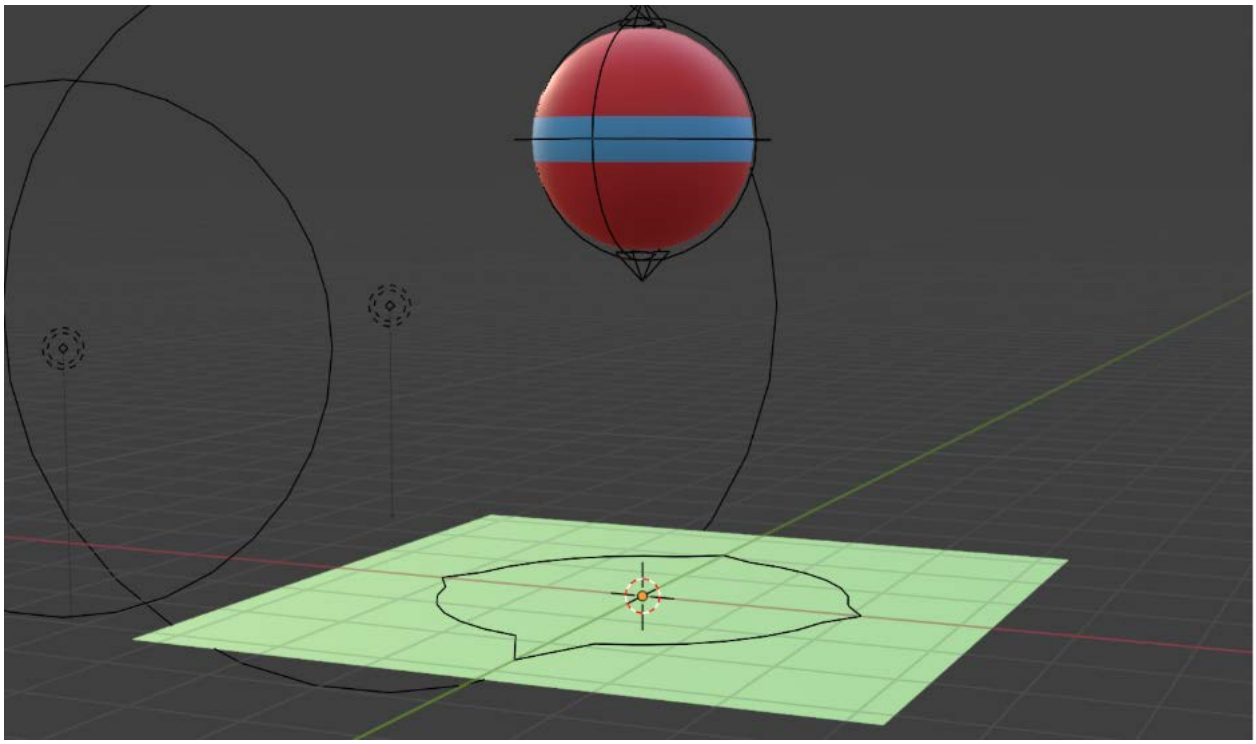
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

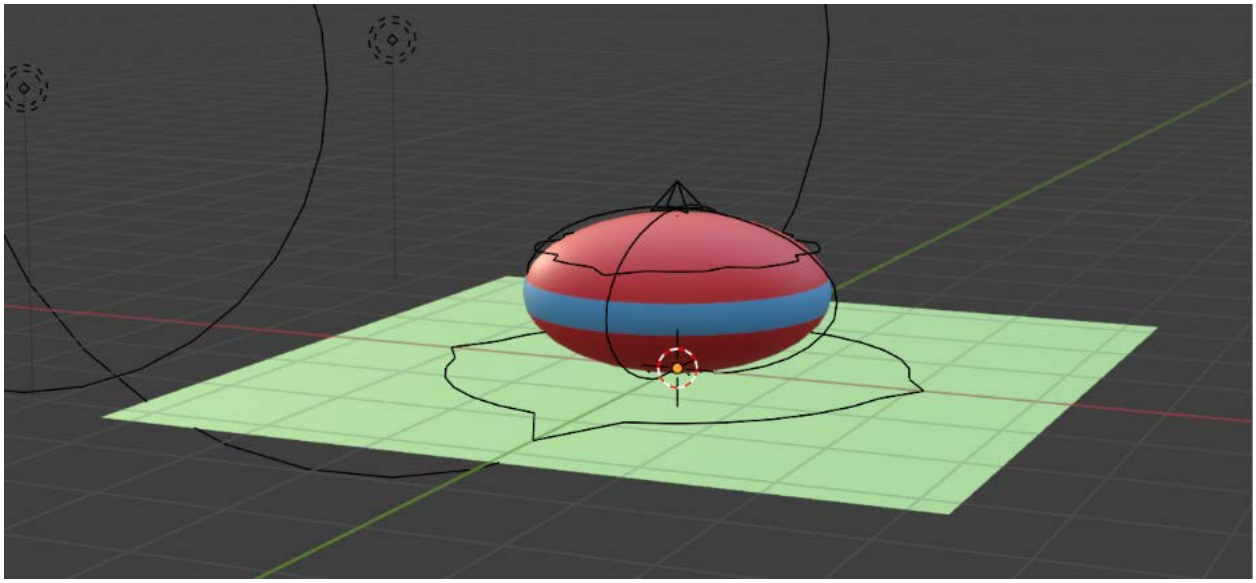
4. Порядок выполнения практической работы:

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.





Самостоятельная 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.

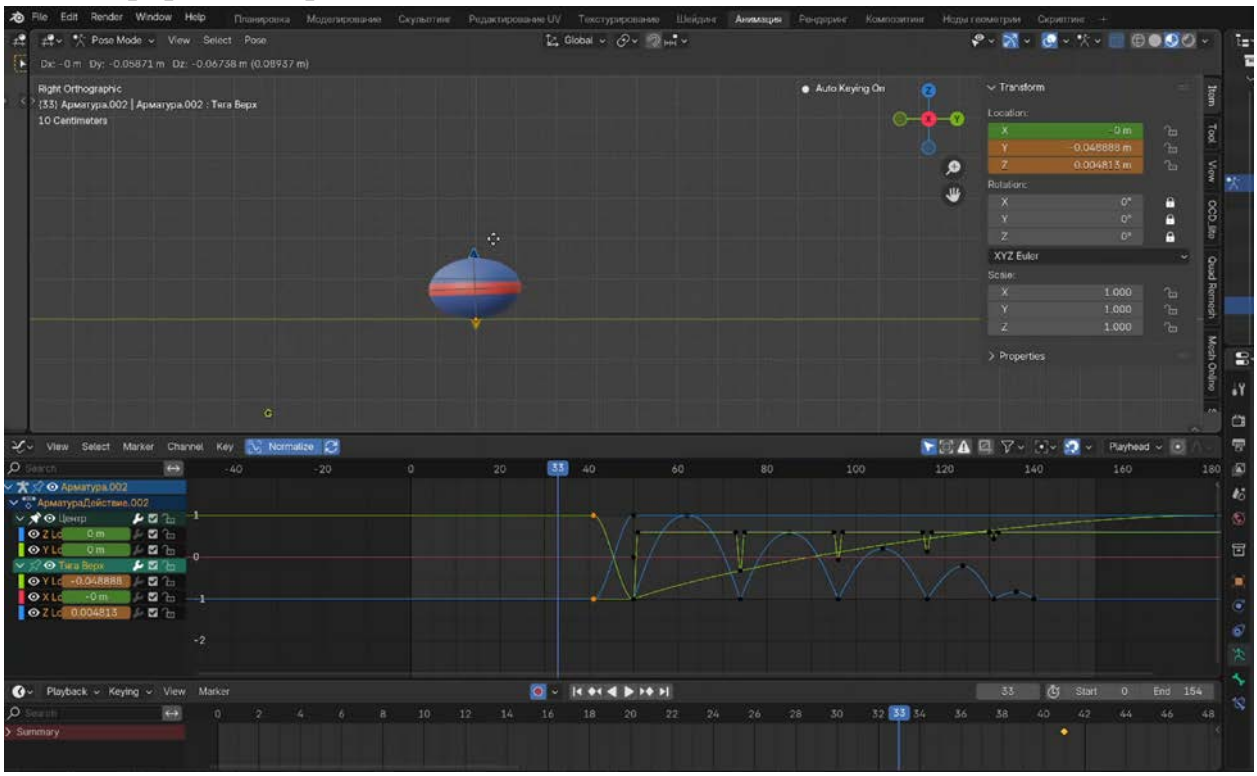
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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*:*

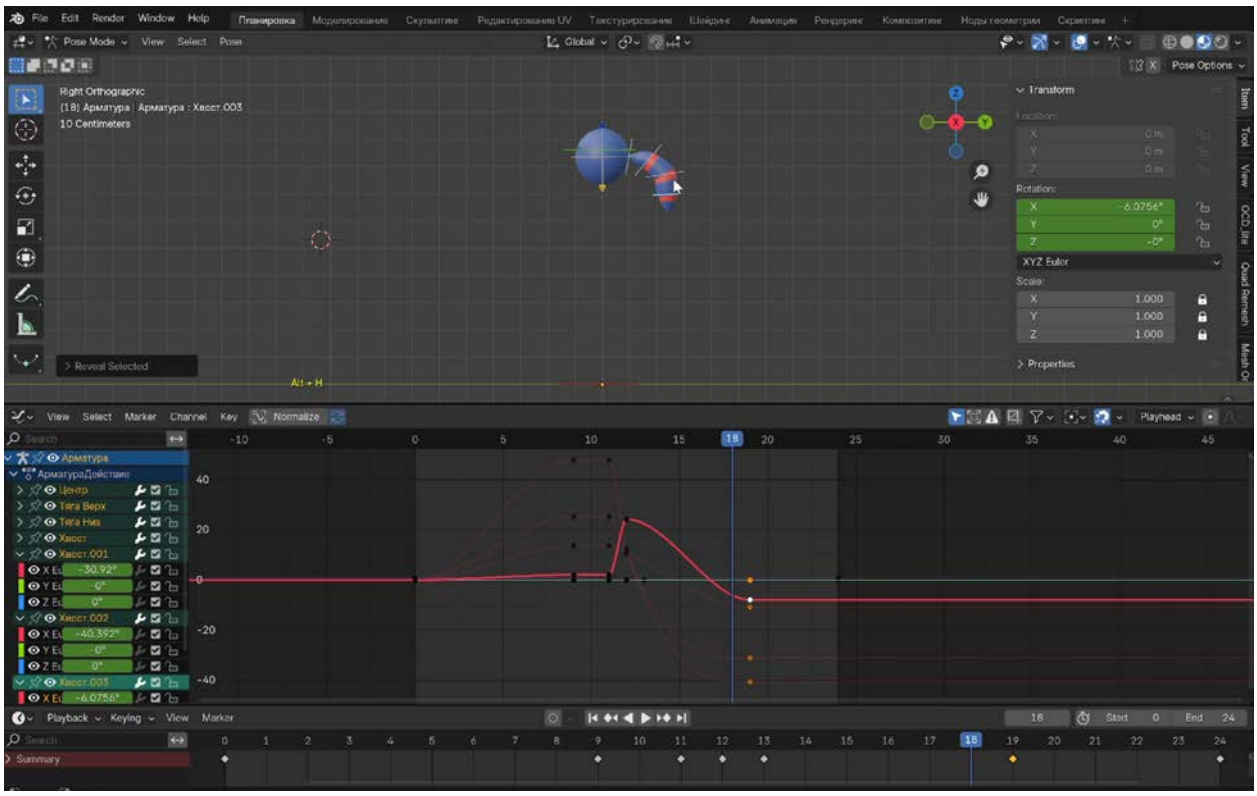
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

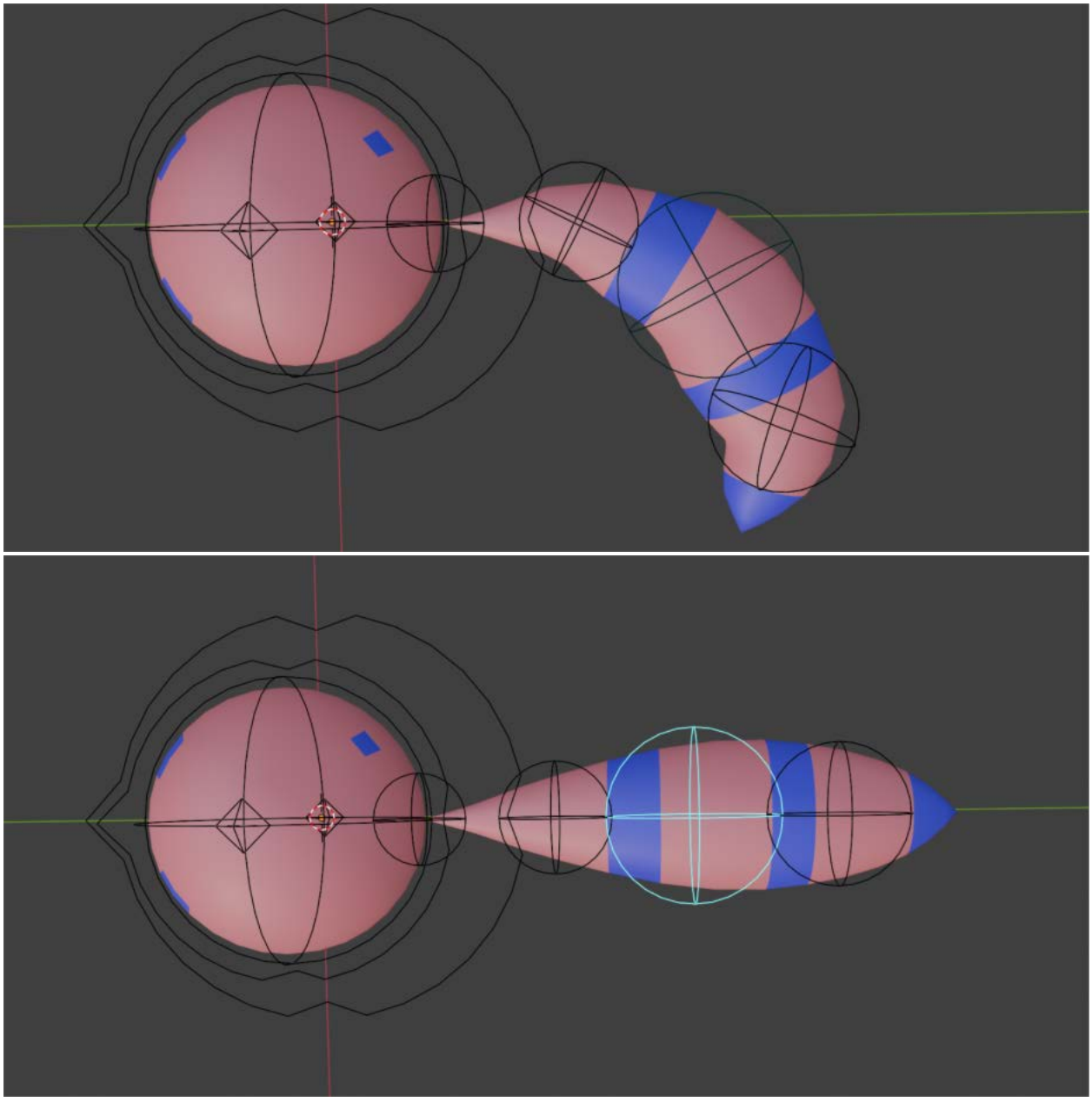
4. Порядок выполнения практической работы:

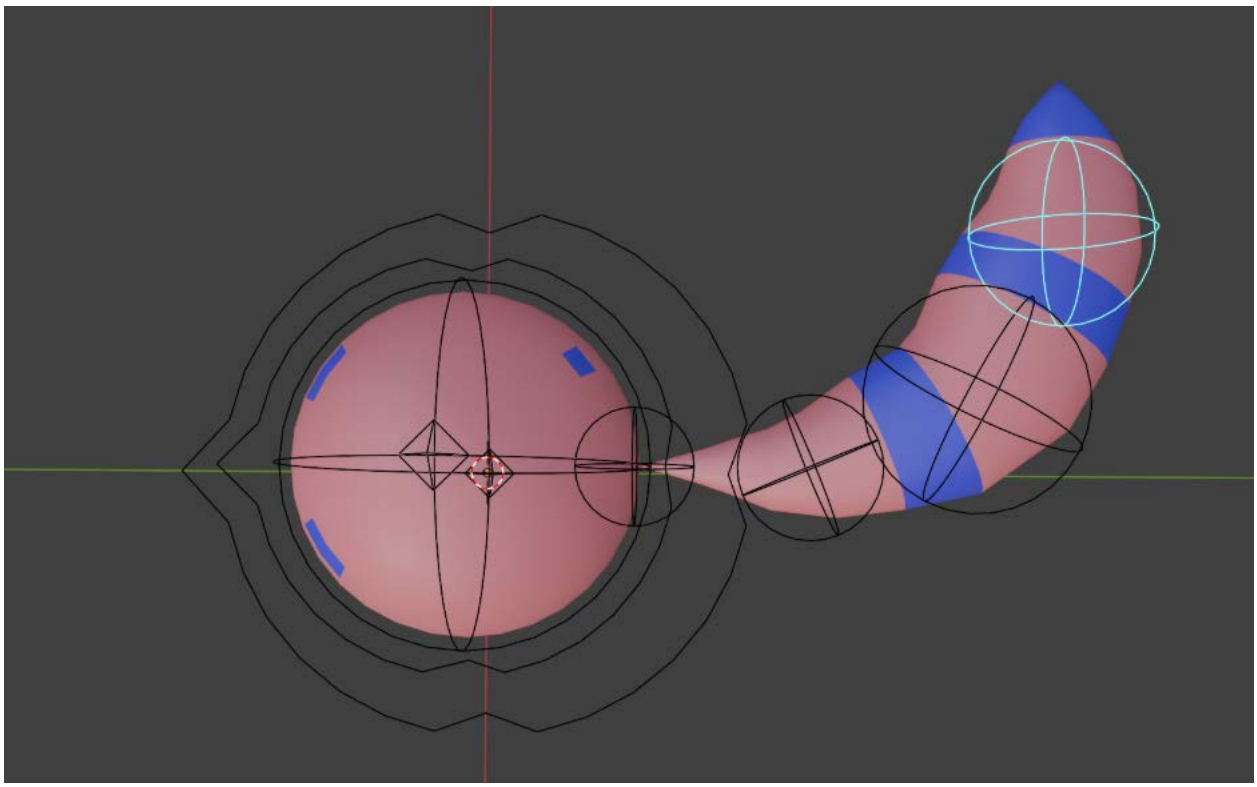
Создаем новую сцену путем импорта уже существующего мяча с хвостом. Создаем анимацию хвоста. Настраиваем временную шкалу так что бы в пределах 23 кадров получить цикличное движение. Применяя принцип

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.





Самостоятельная 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*:*

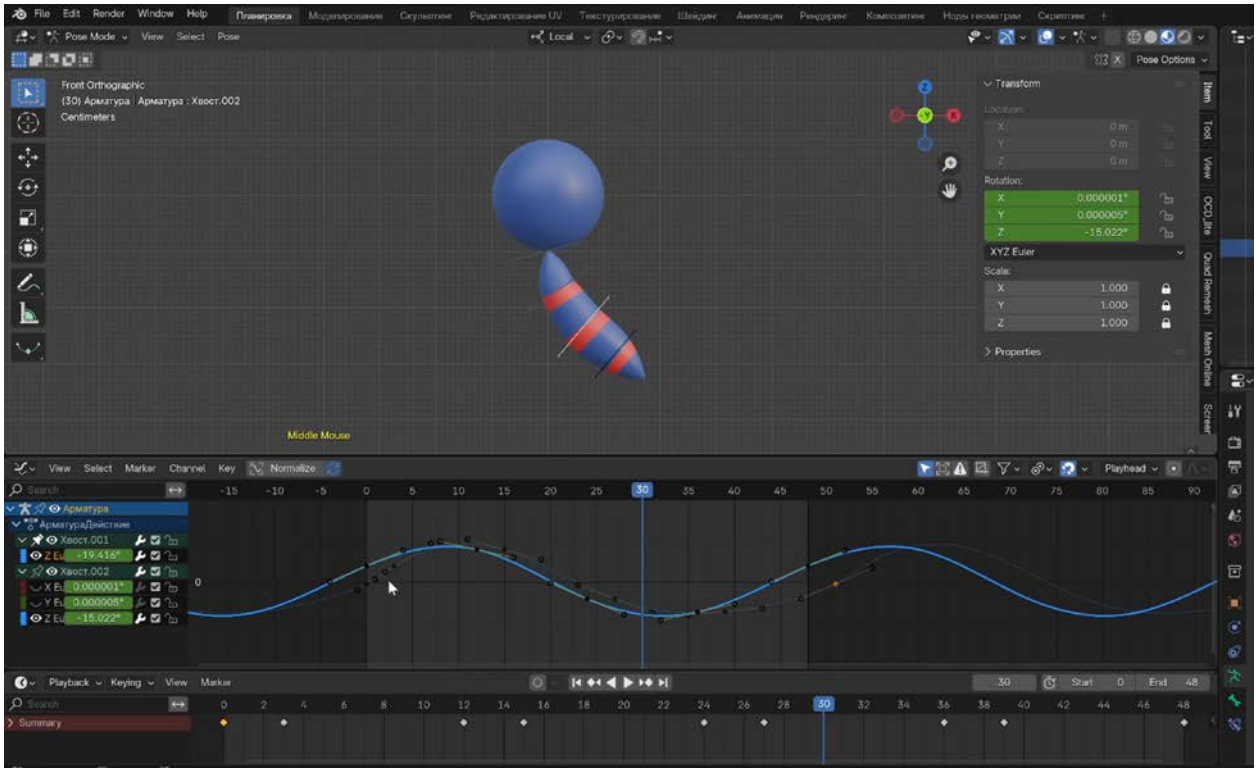
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

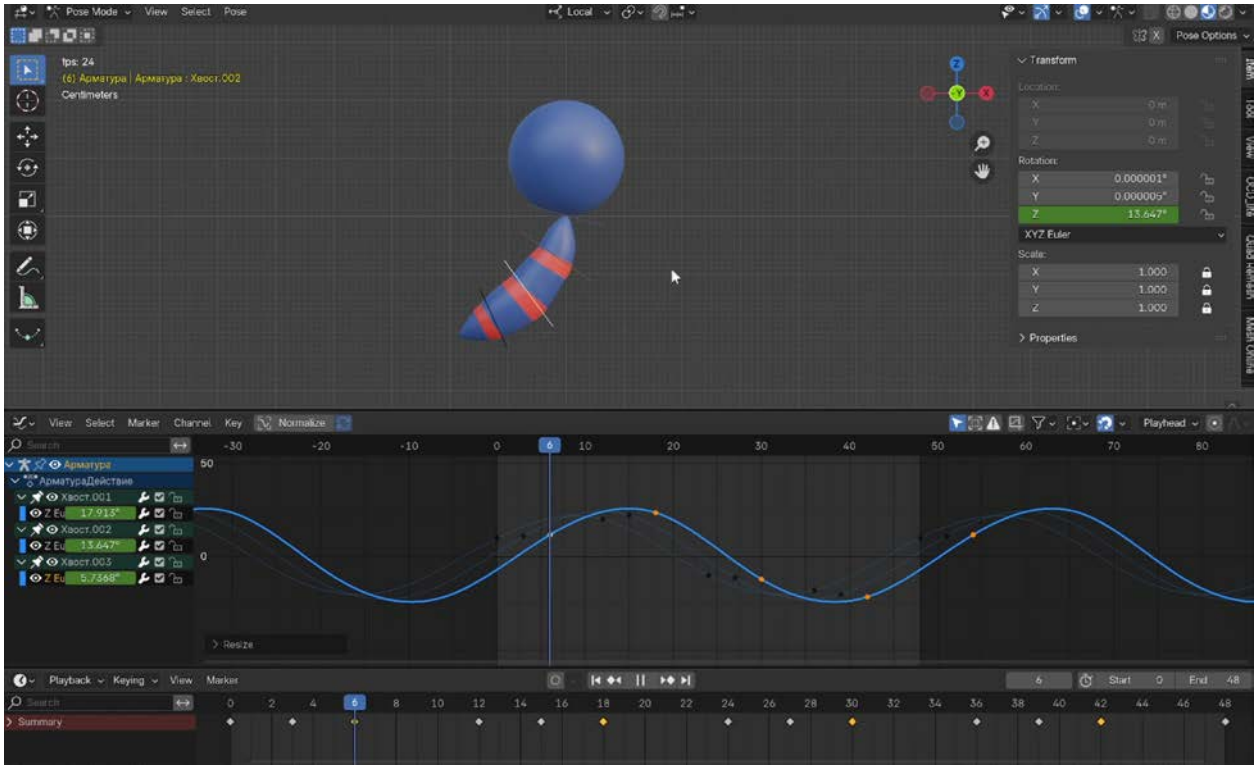
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

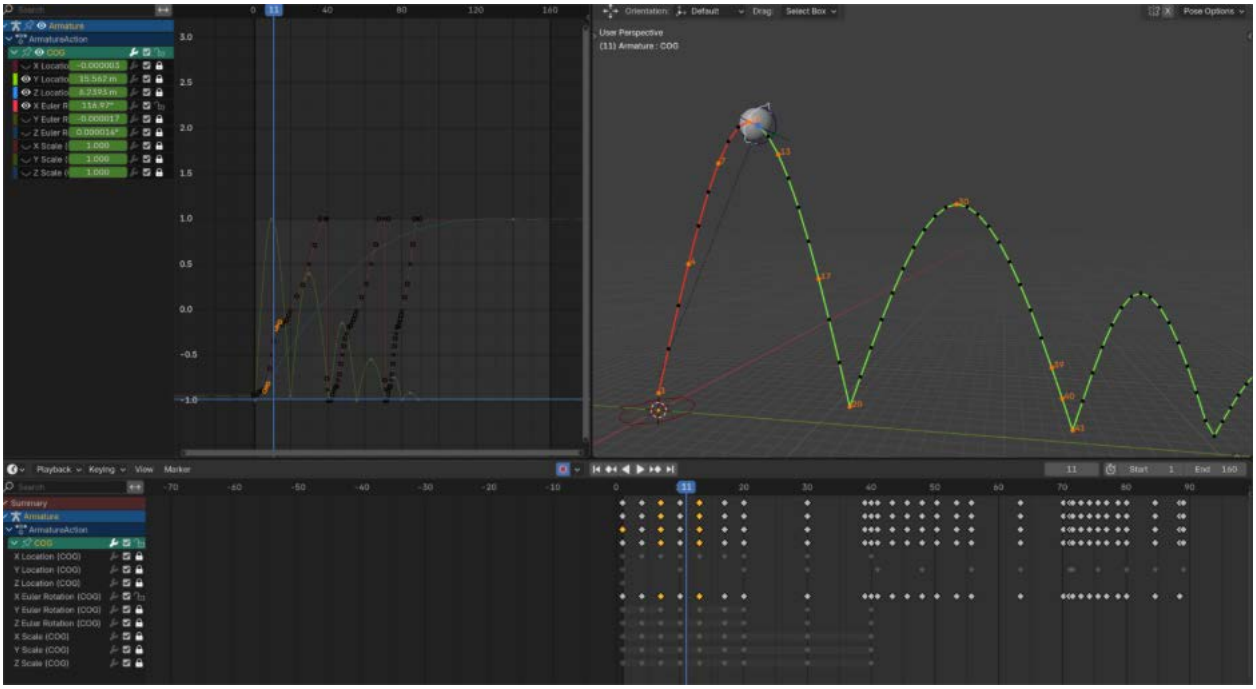
«Все о Blender», Николай Путько.

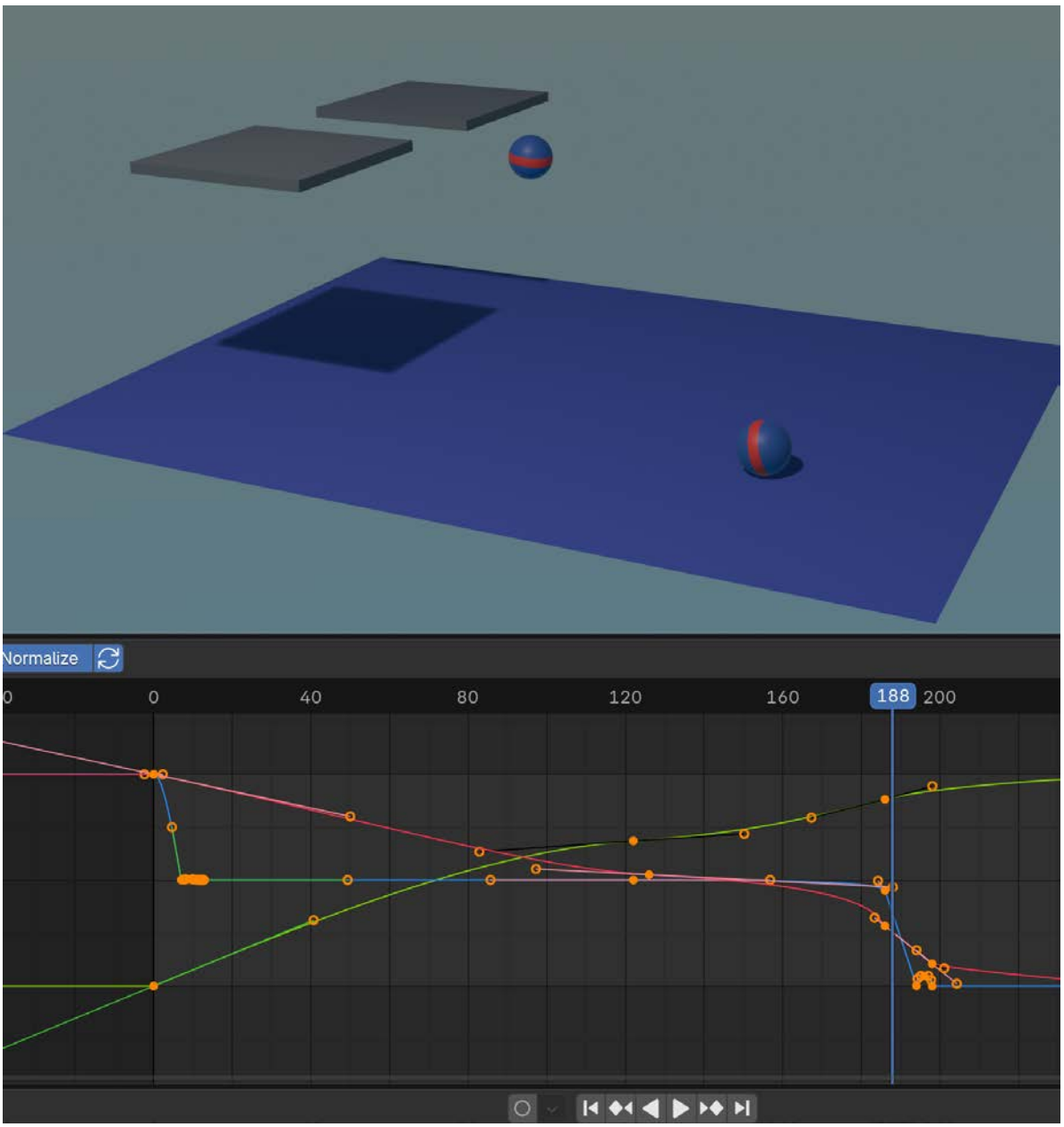
4. Порядок выполнения практической работы:

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.





Самостоятельная 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.

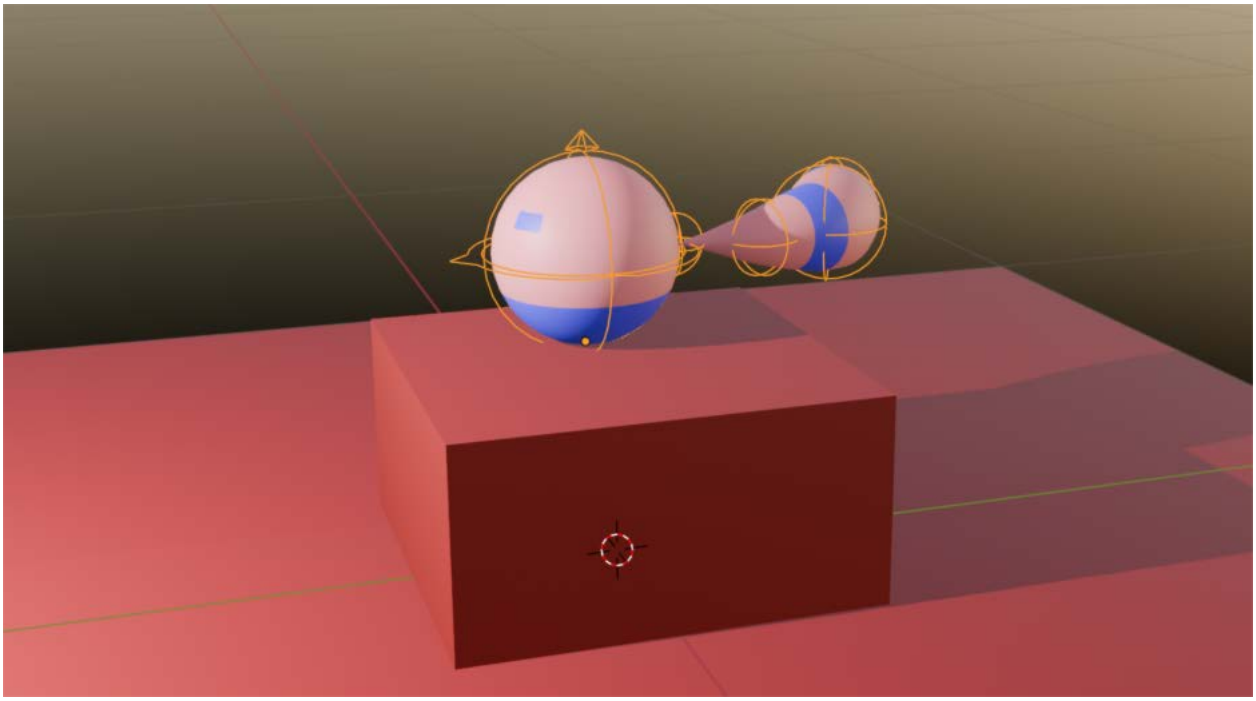
«Все о Blender», Николай Путько.

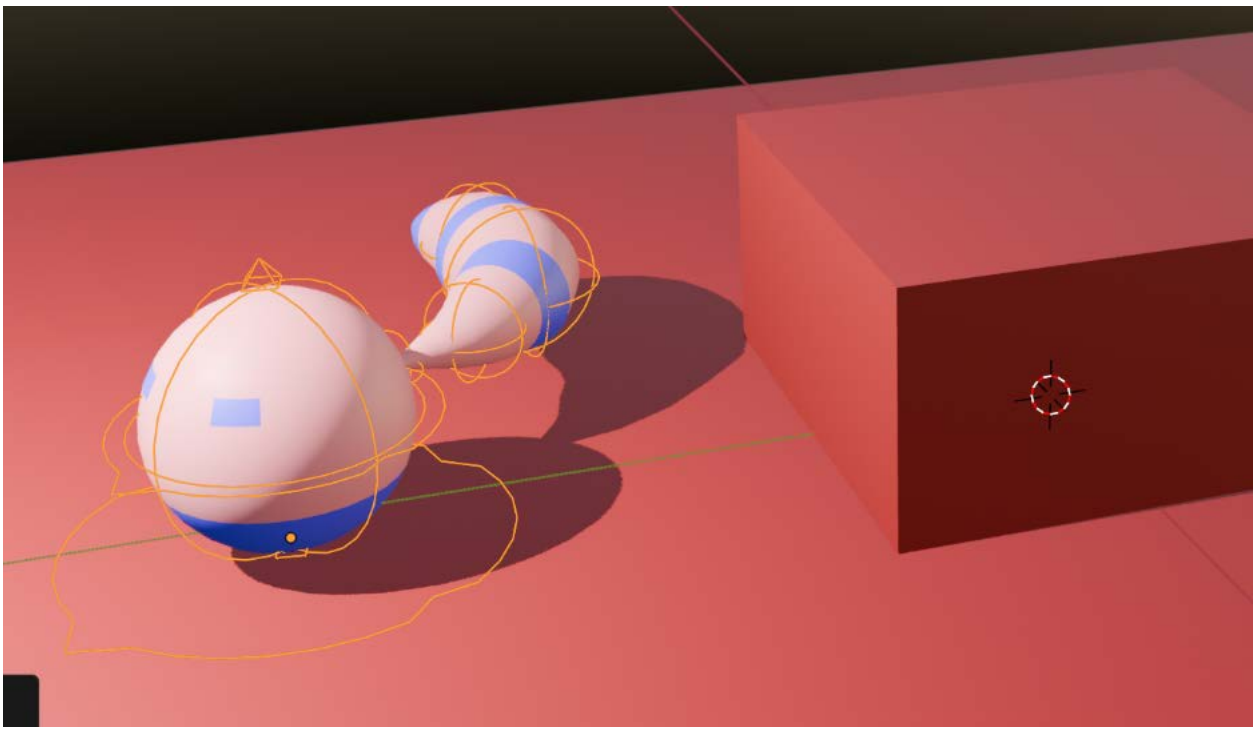
4. Порядок выполнения практической работы:

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.





Самостоятельная 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.

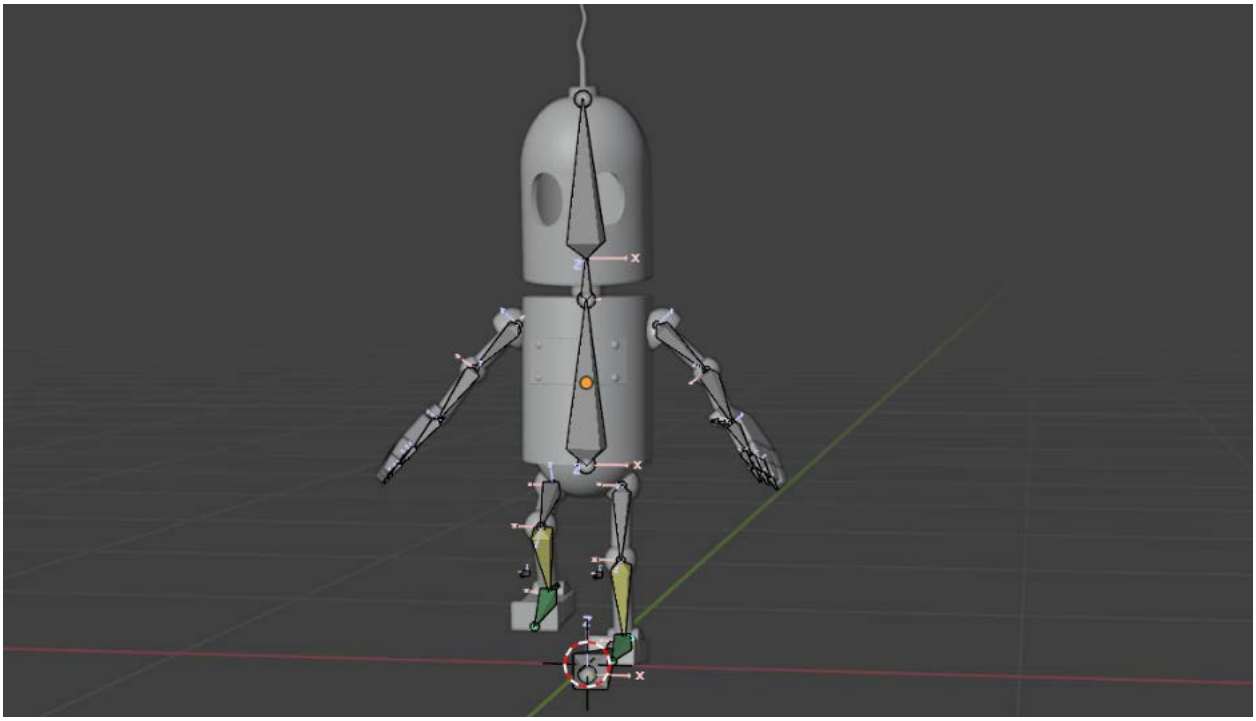
«Все о Blender», Николай Путько.

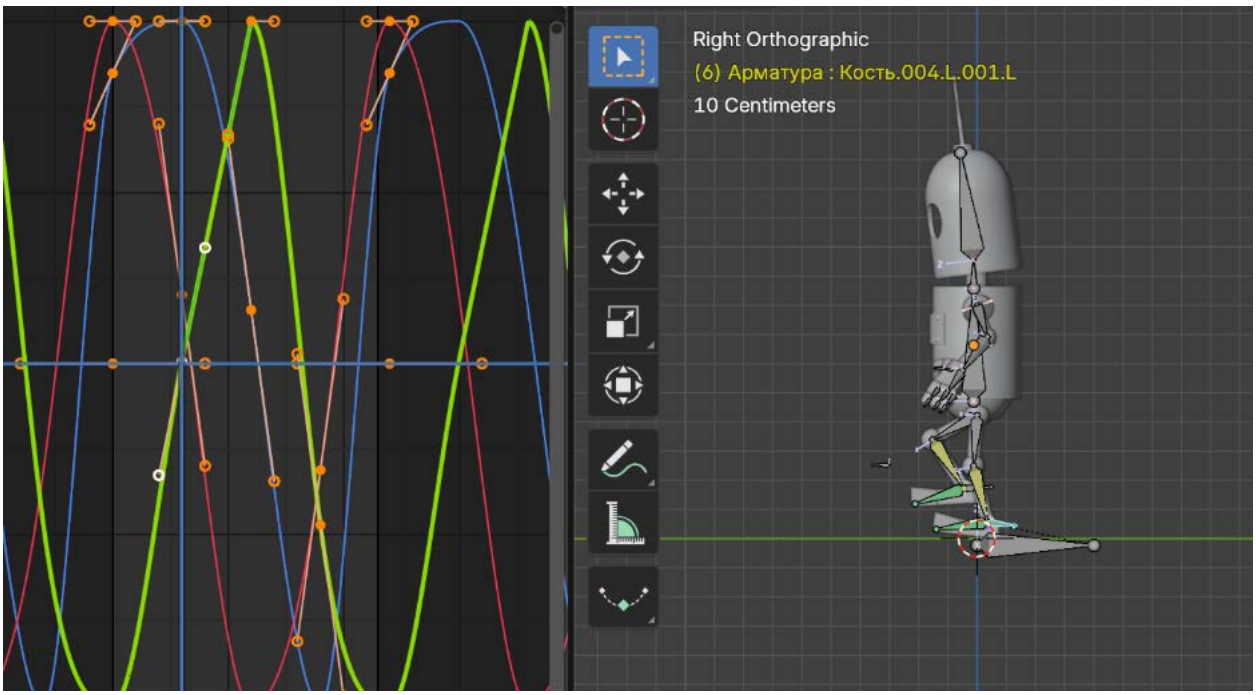
4. Порядок выполнения практической работы:

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.





Самостоятельная 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.

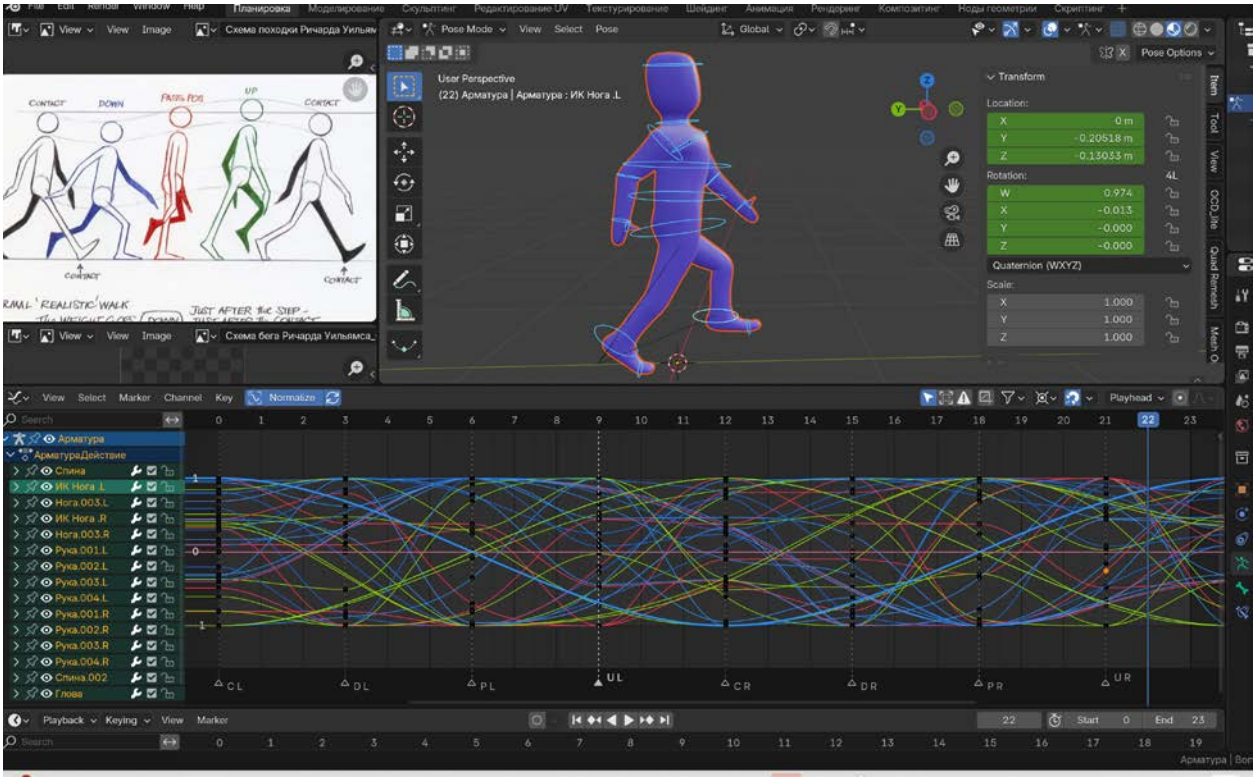
4. Порядок выполнения практической работы:

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.



Самостоятельная 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:

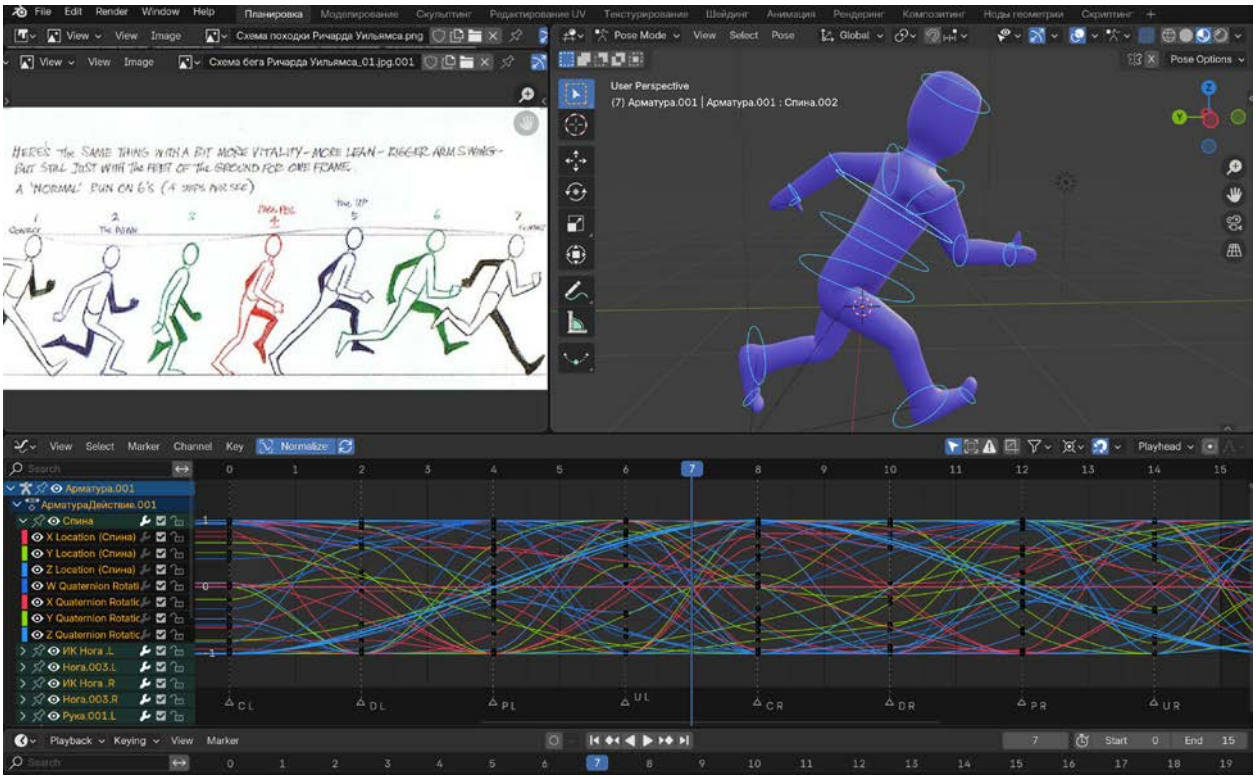
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

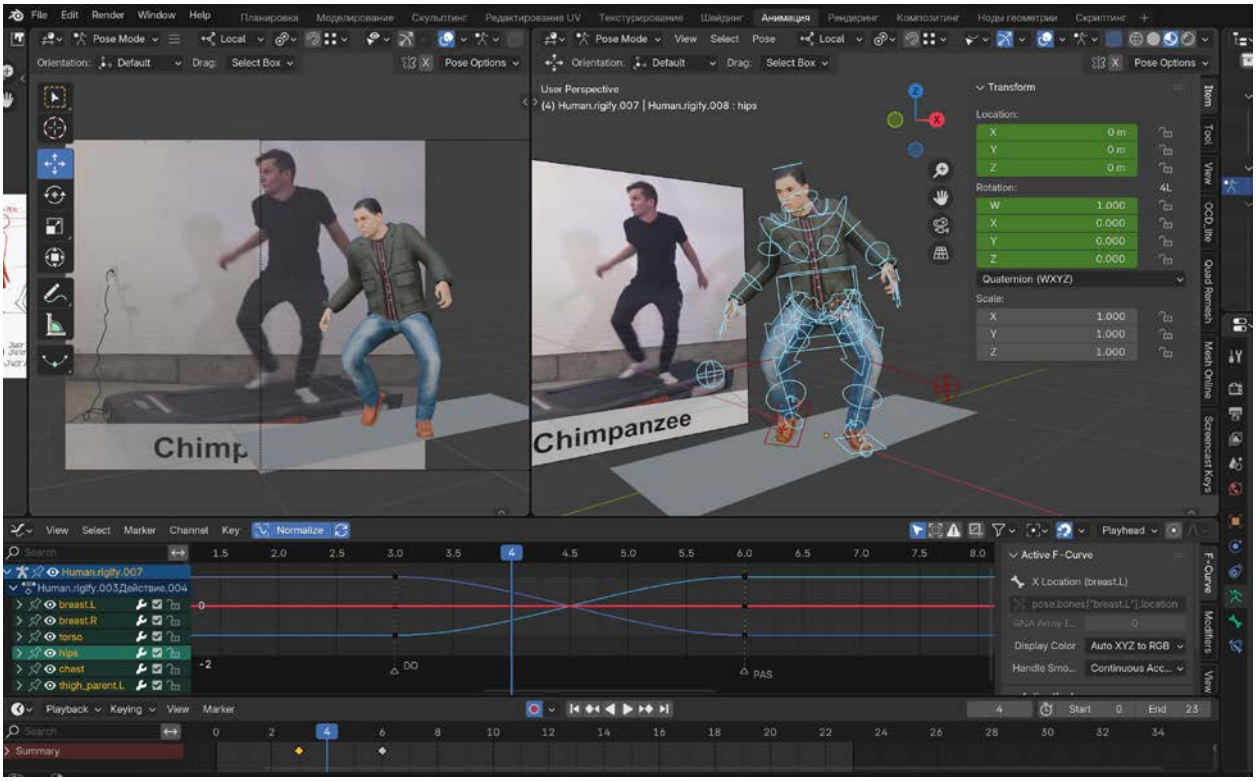
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.



Самостоятельная 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:

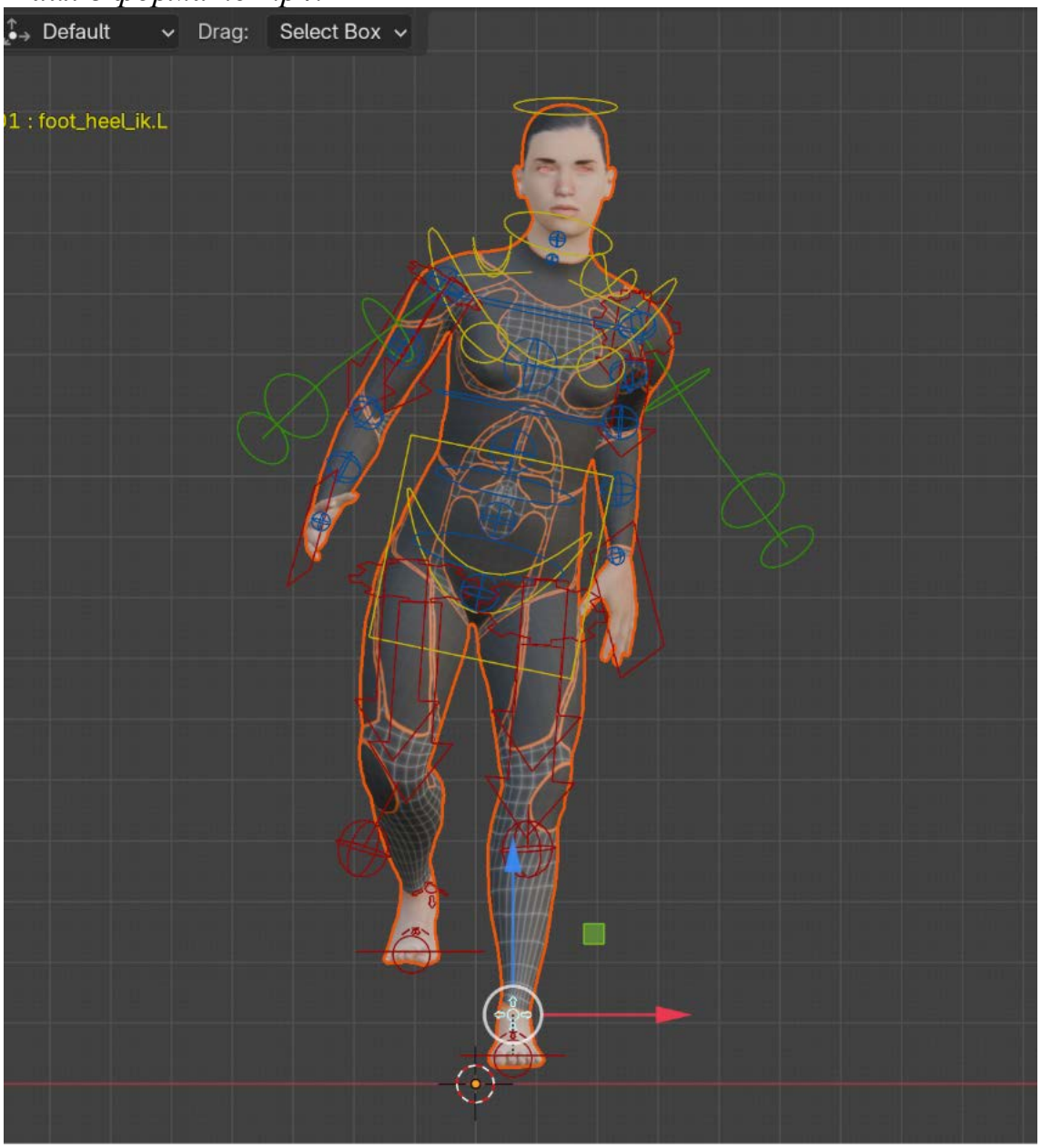
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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*:*

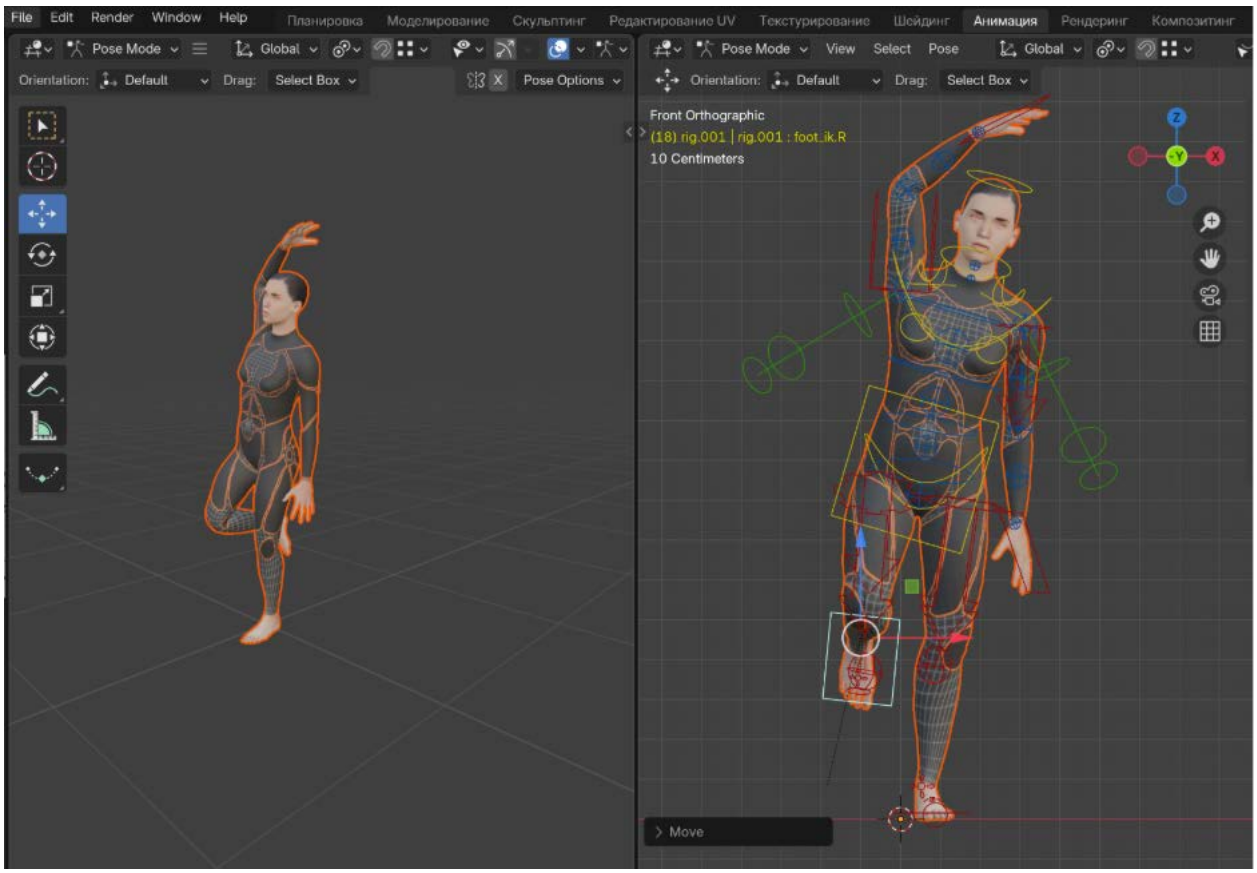
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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

Самостоятельная 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.

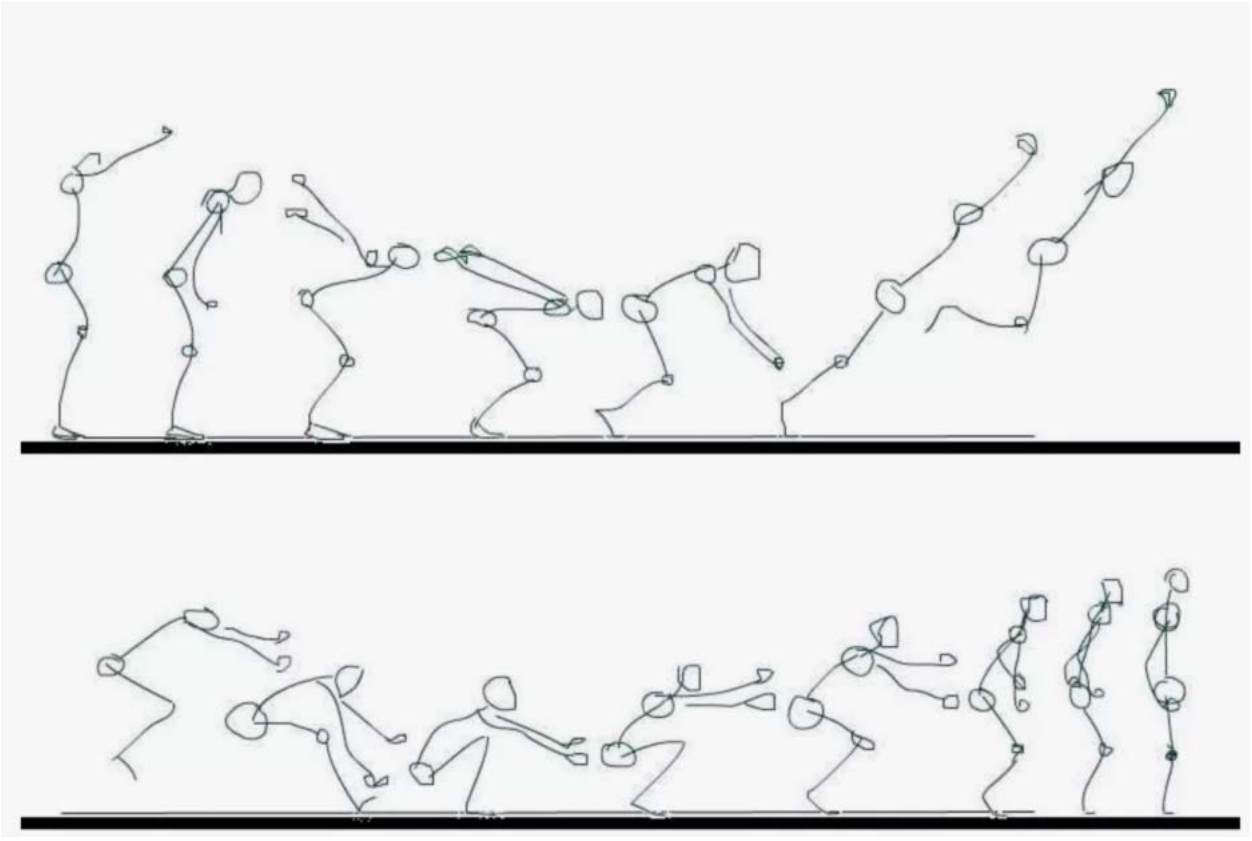
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

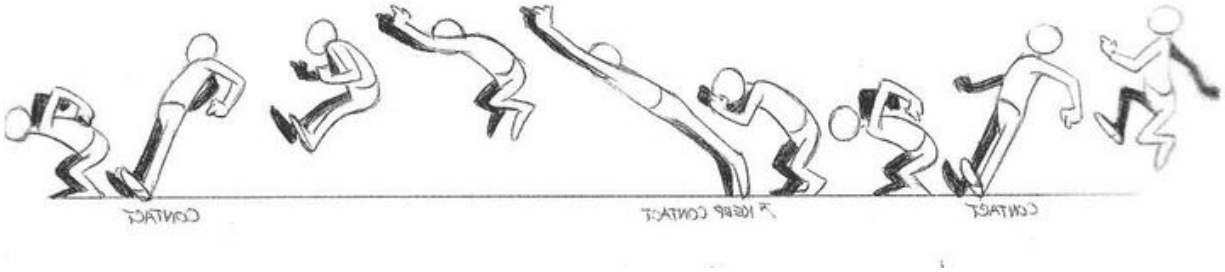
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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.

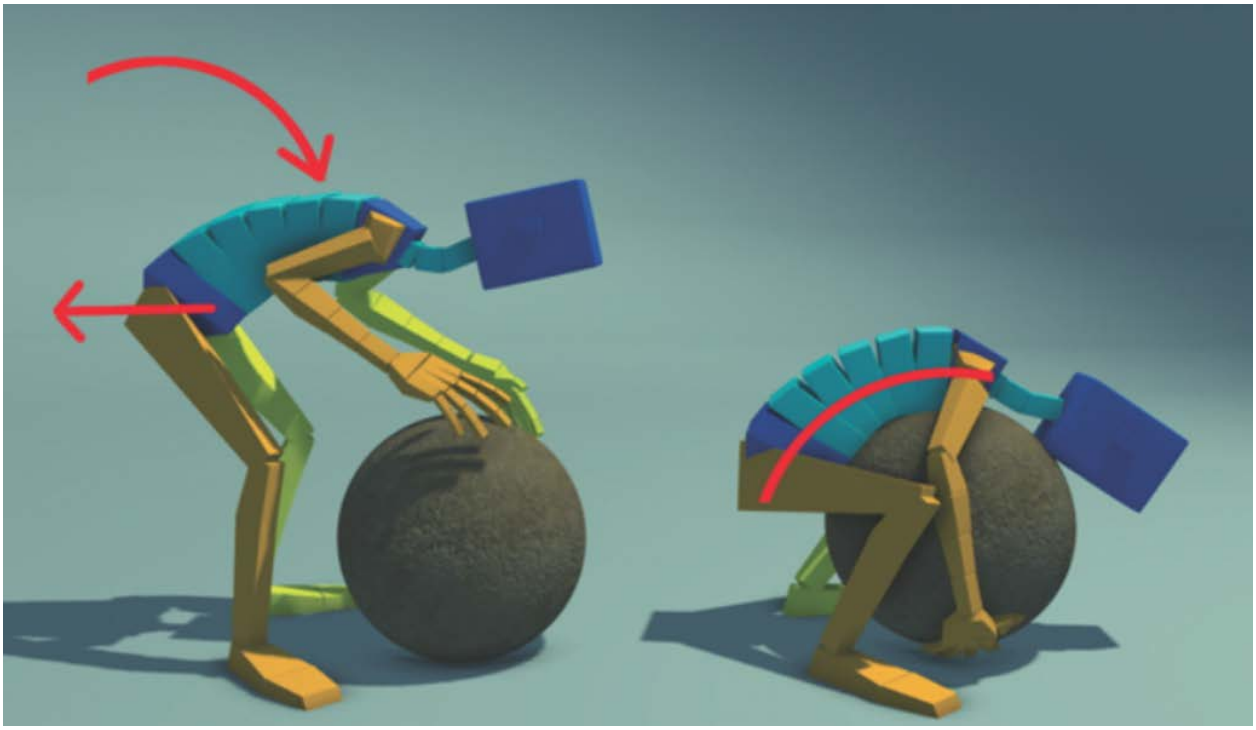
«Все о Blender», Николай Путько.

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.



Самостоятельная 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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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 Эмиссия Маппинг Координаты	Анимация пламени
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	Планета в космосе

	камеры	
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.	Предпроектный анализ для разработки анимационного проекта	Изучение основных этапов производства анимационного проекта и их особенности
2.	Сбор подготовительного материала: зарисовки костюмов, интерьеров и мебели, пейзажей, архитектуры, типажей персонажей, изучение и анализ текста для адаптации.	Теоретические самостоятельные исследования письменных работ(в том числе просмотры конспектов), музыкальных и визуальных решений в соответствии с идеей фильма и планом производства
3.	Разработка художественного оформления готовых работ.	Самостоятельное выполнение письменных работ, музыкальных и визуальных решений в соответствии с идеей фильма, планом производства и практическими заданиями

(4 курс 8 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	Работа над анимационным фильмом: доработка материала.	Разработка и реализация анимационного фильма в соответствии с утверждённой идеей, планом производства и комментариями преподавателя

3 курс 5 семестр

Самостоятельная 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.

Самостоятельная 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.

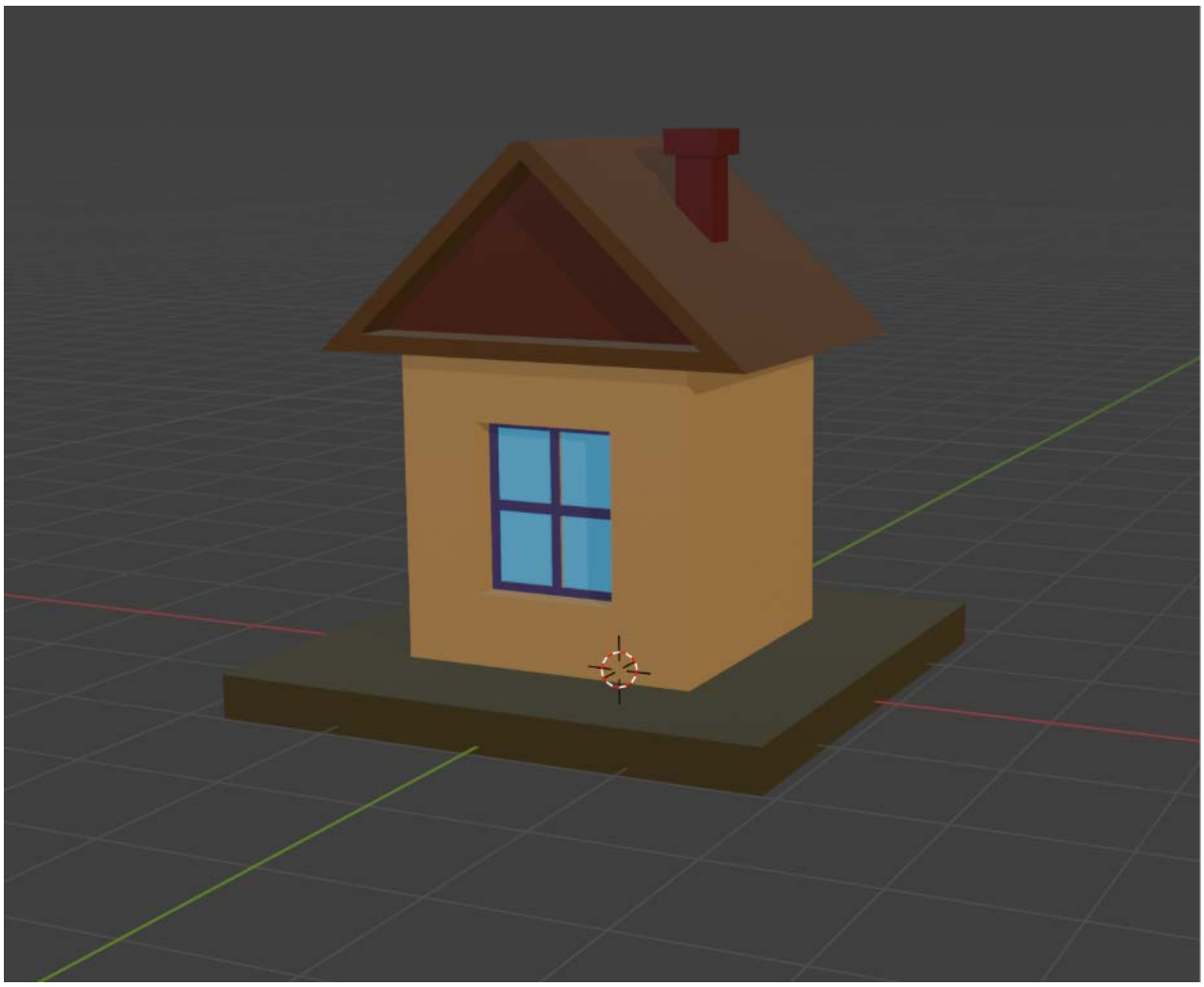
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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:

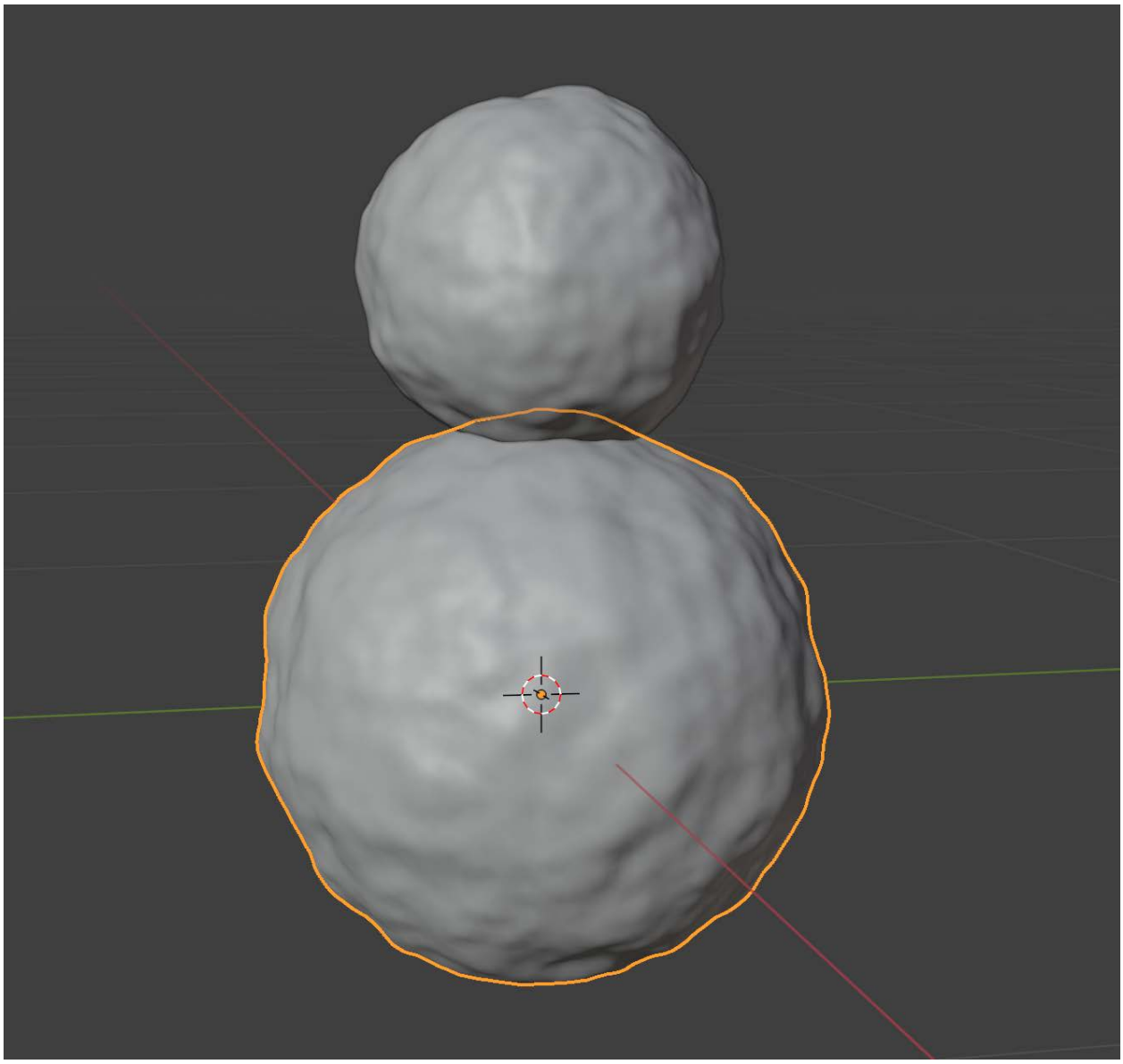
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.

«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



Самостоятельная 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.

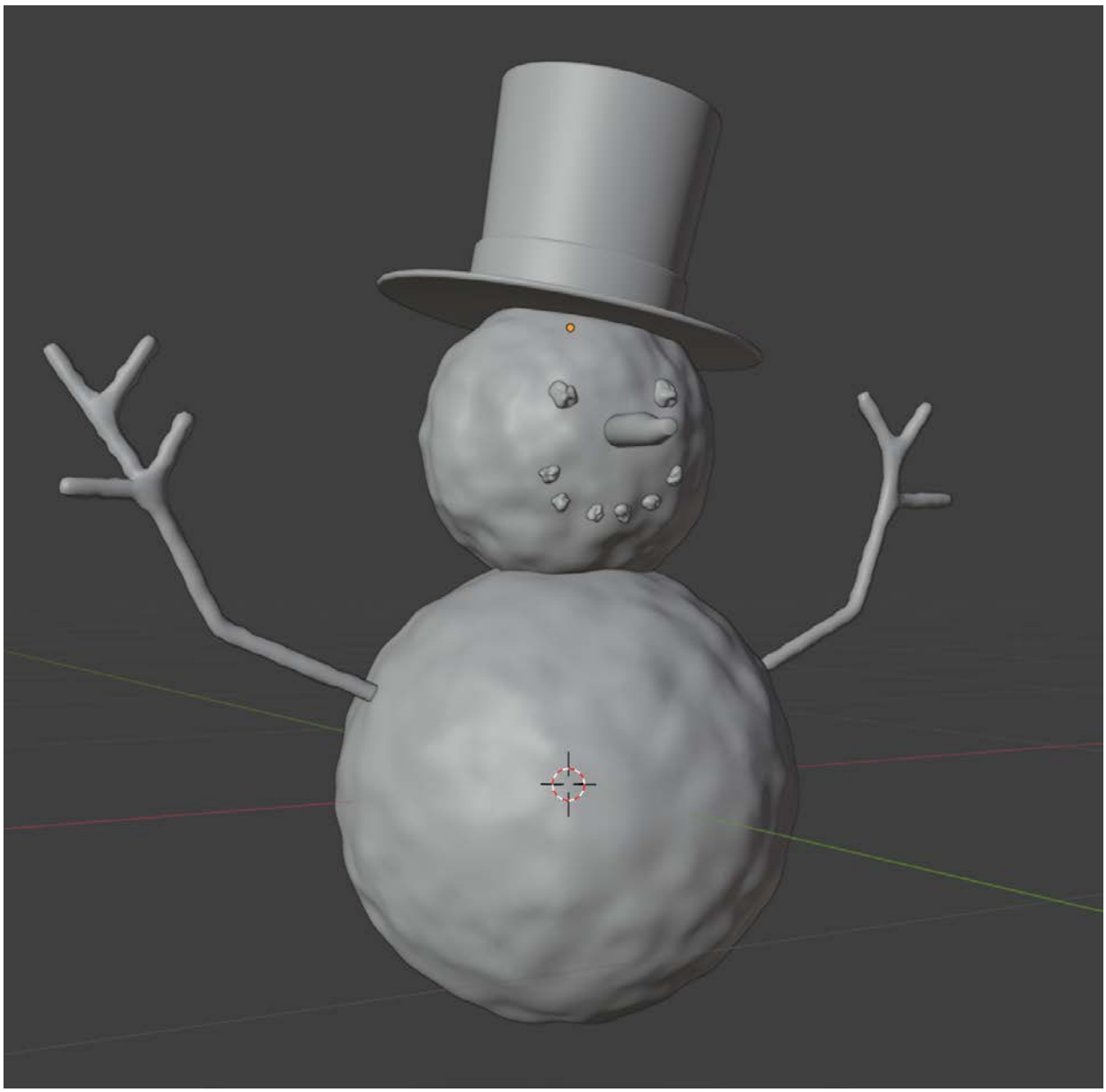
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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



Самостоятельная 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.

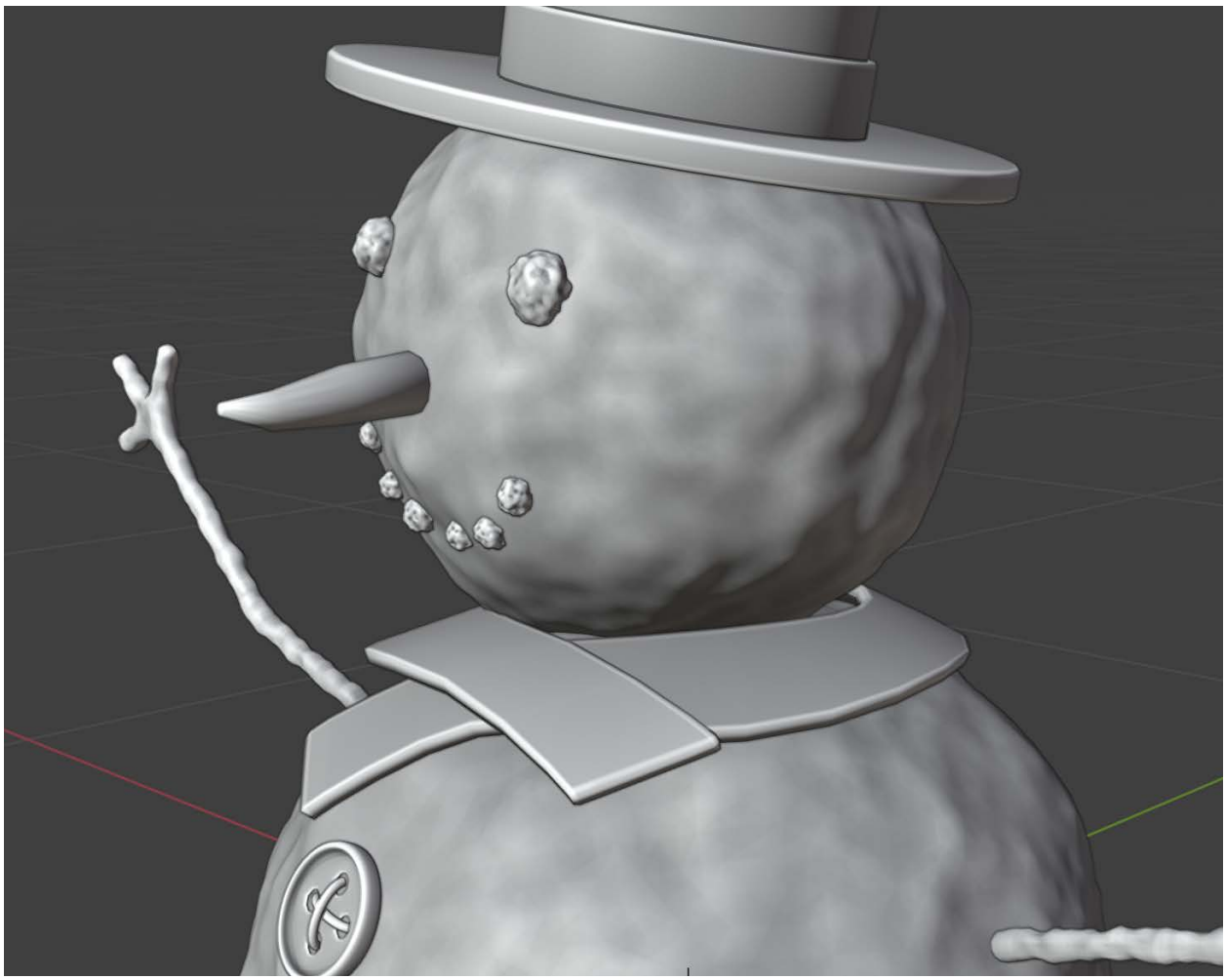
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

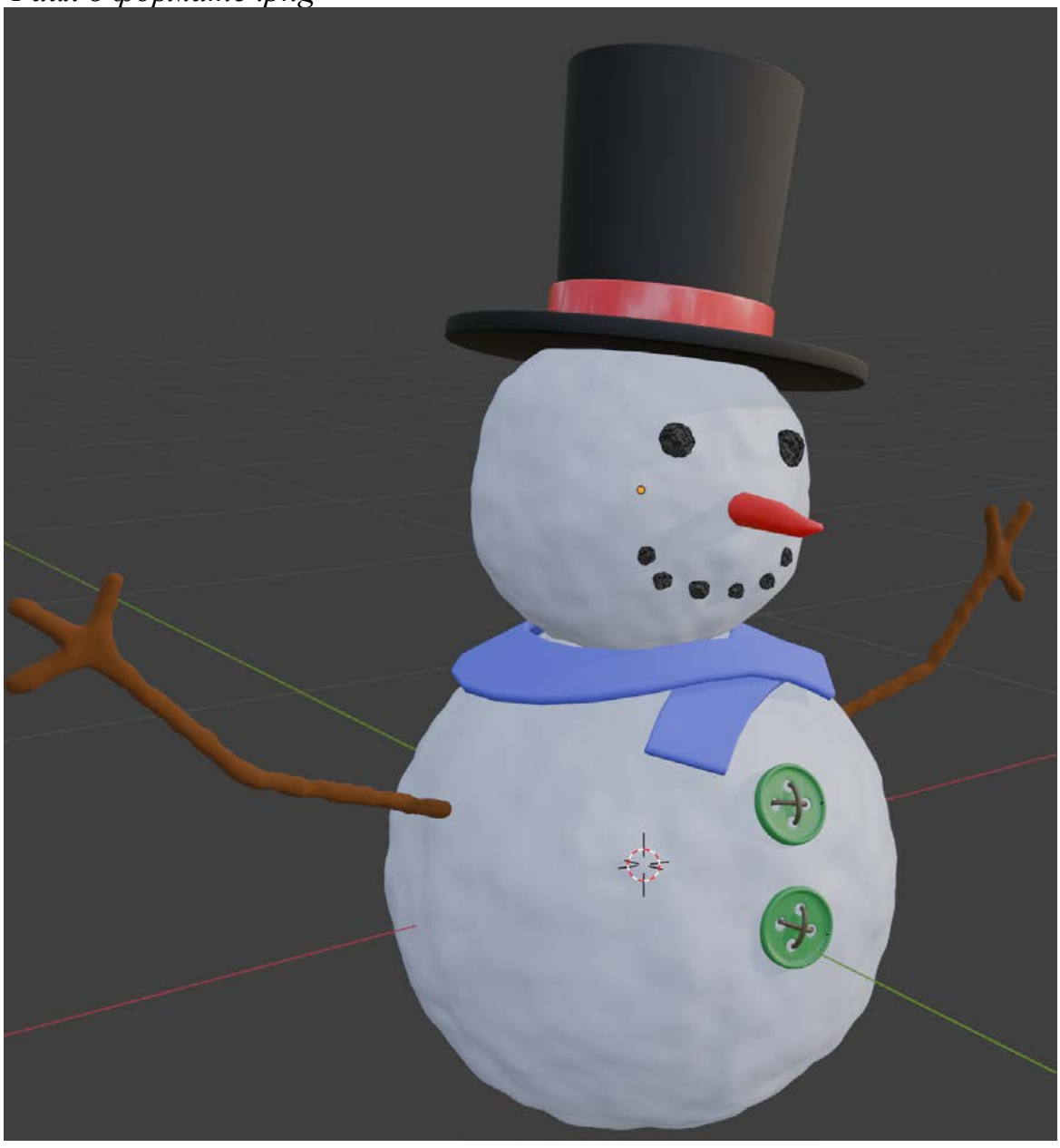
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

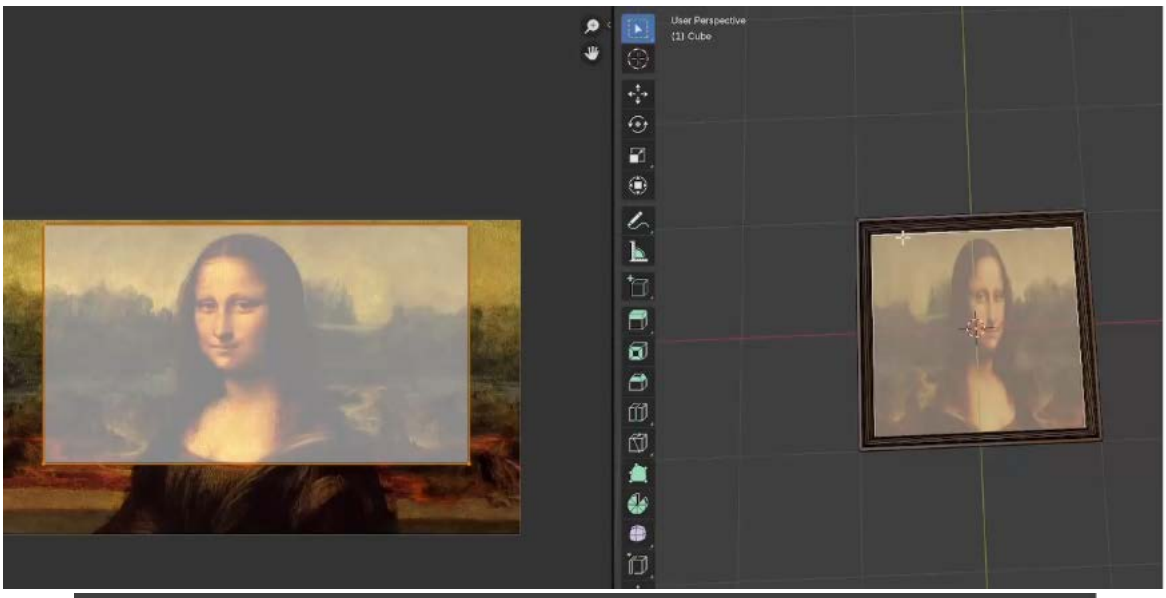
«Все о Blender», Николай Путько.

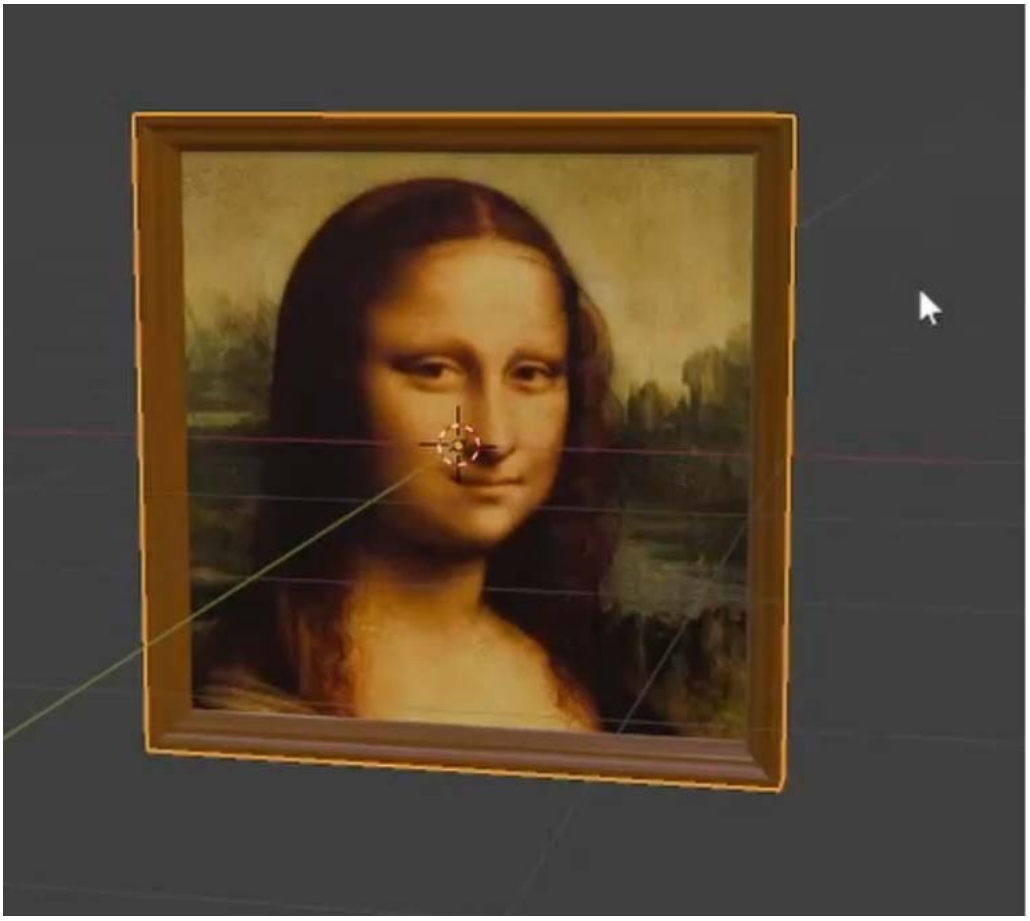
4. Порядок выполнения практической работы:

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.





Самостоятельная 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.

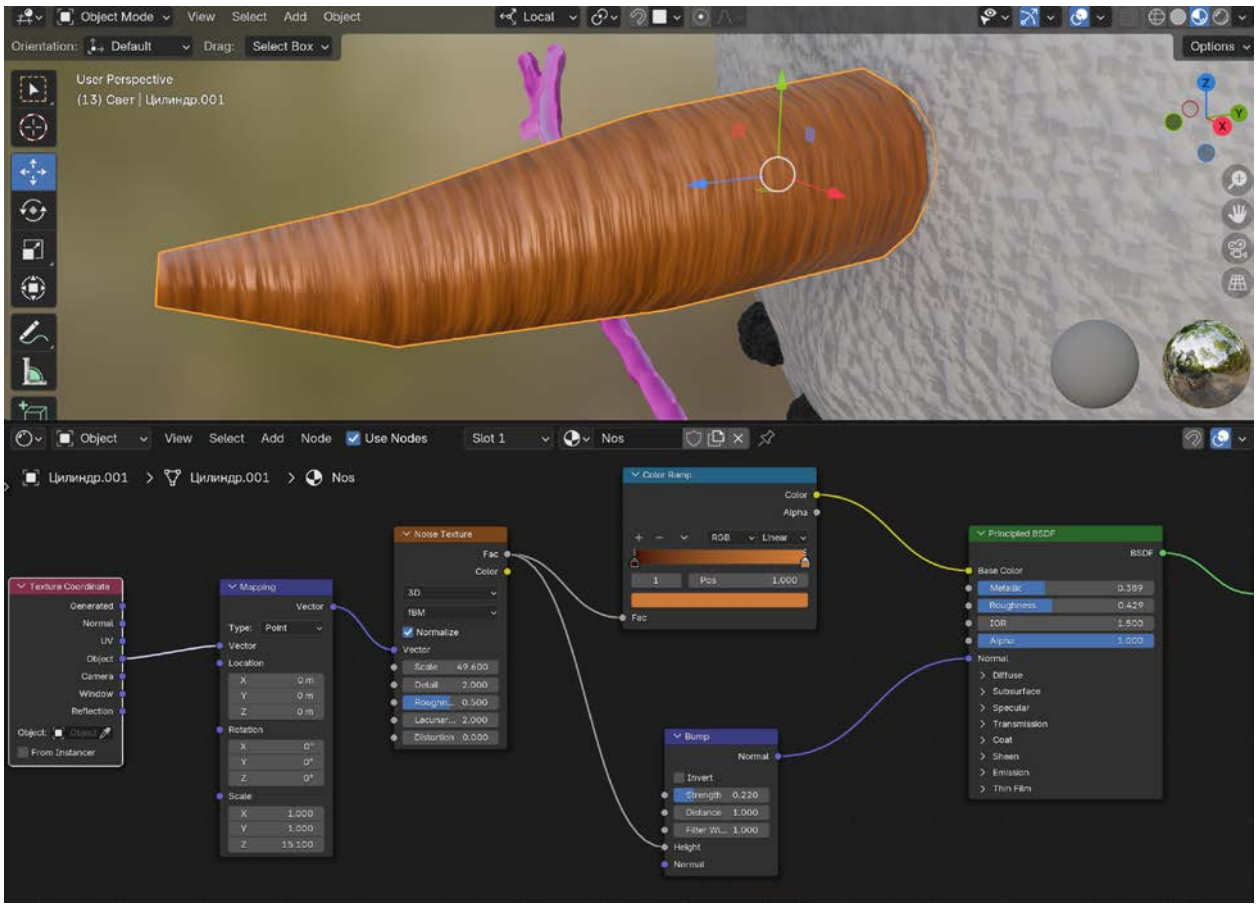
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

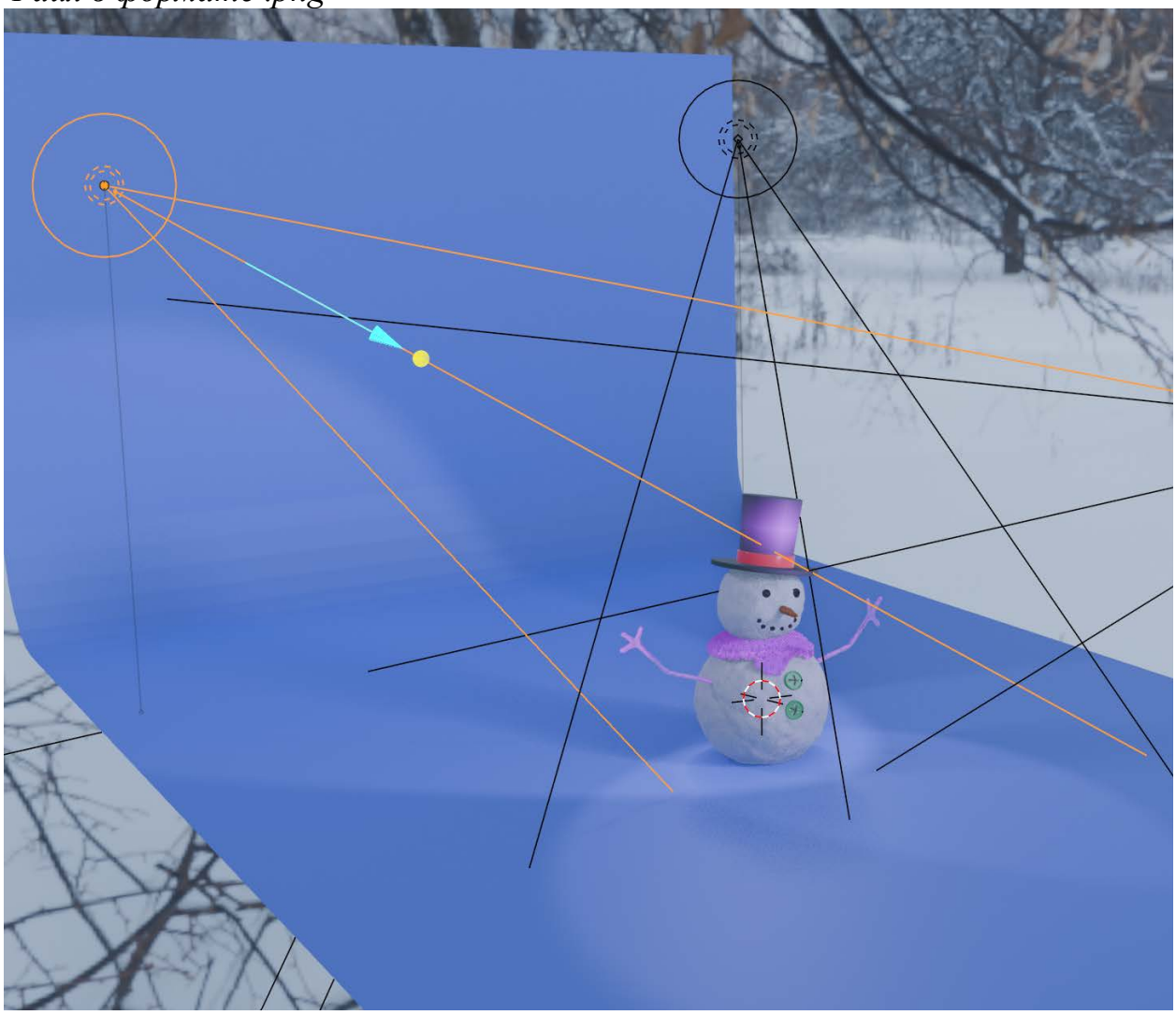
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

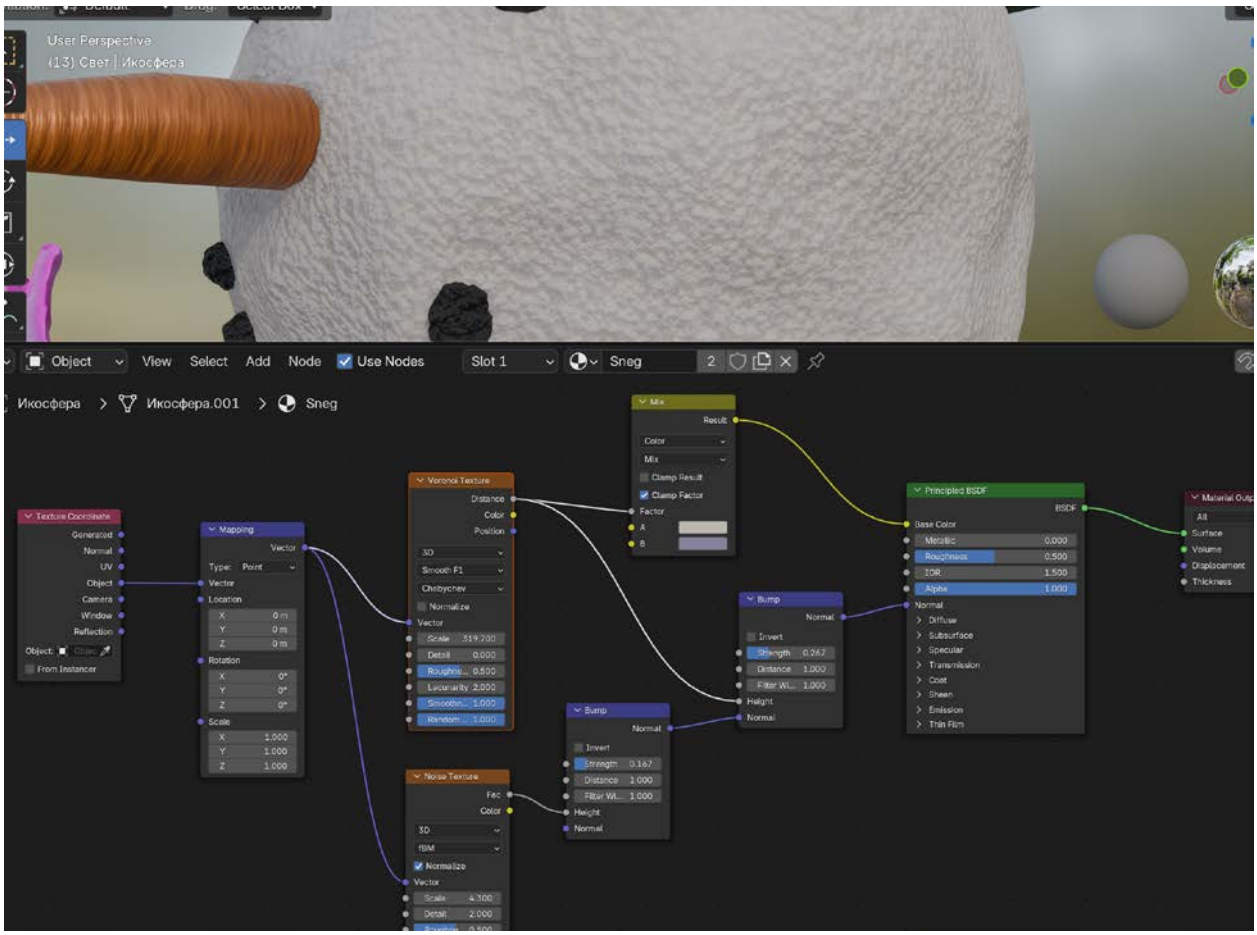
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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:

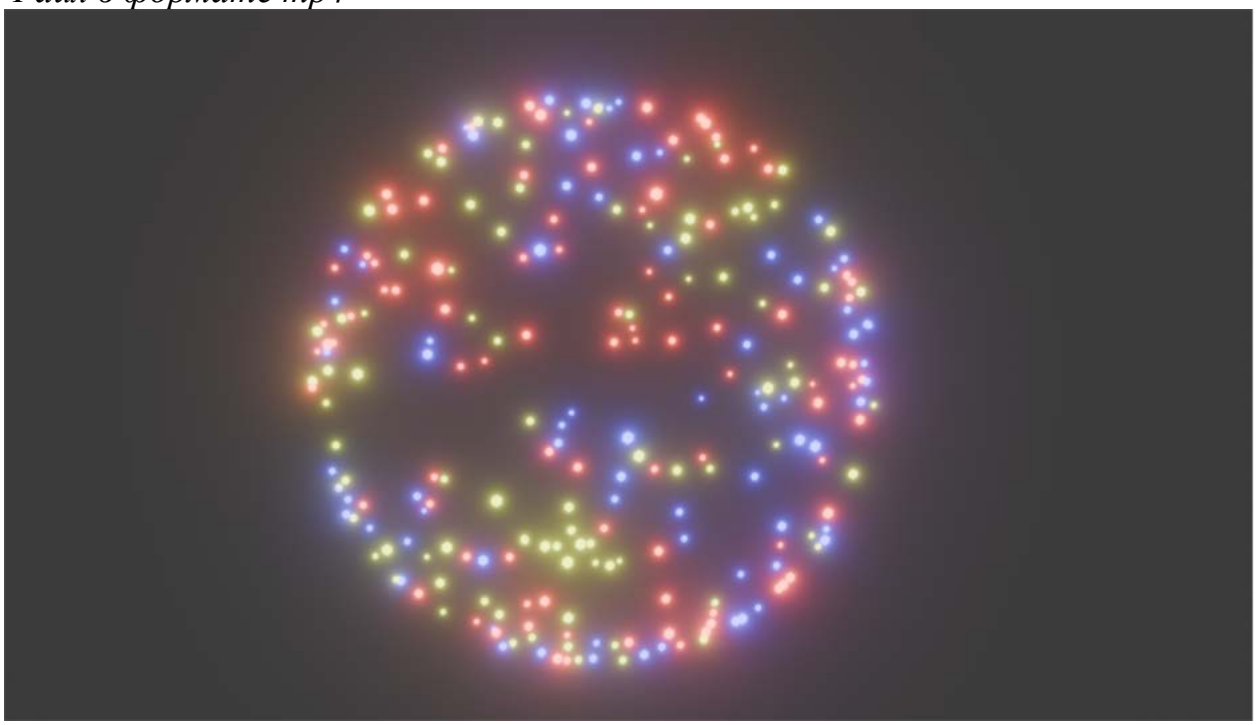
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

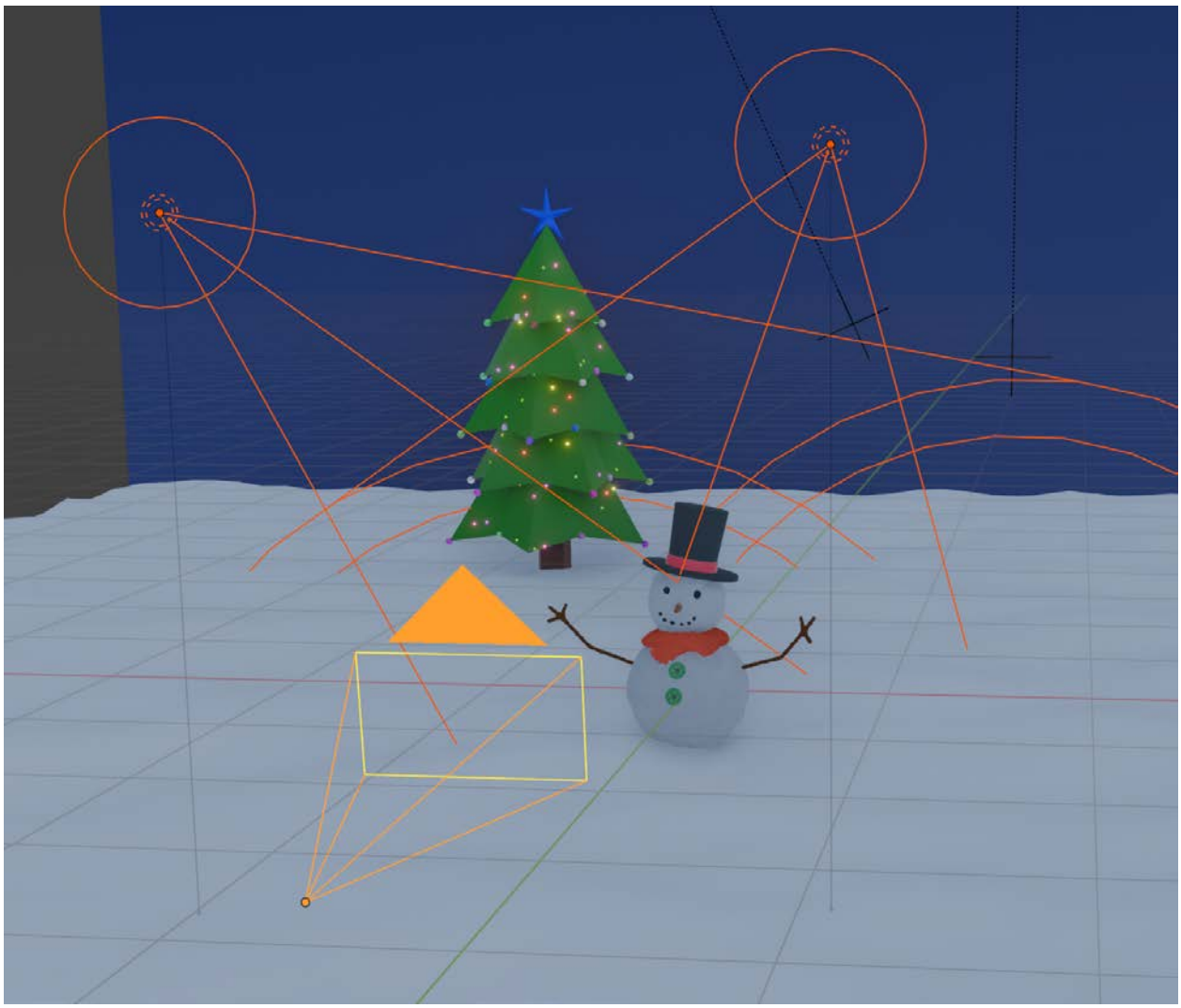
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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



Самостоятельная 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

Самостоятельная 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*:*

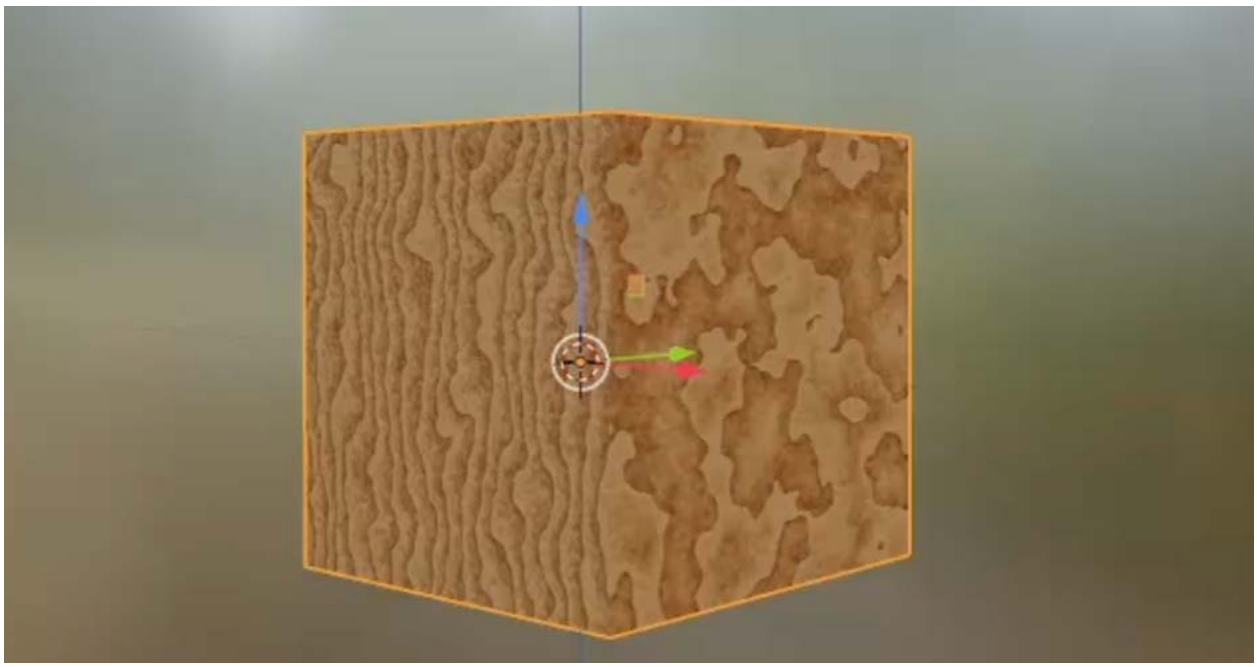
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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.



Самостоятельная 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.*

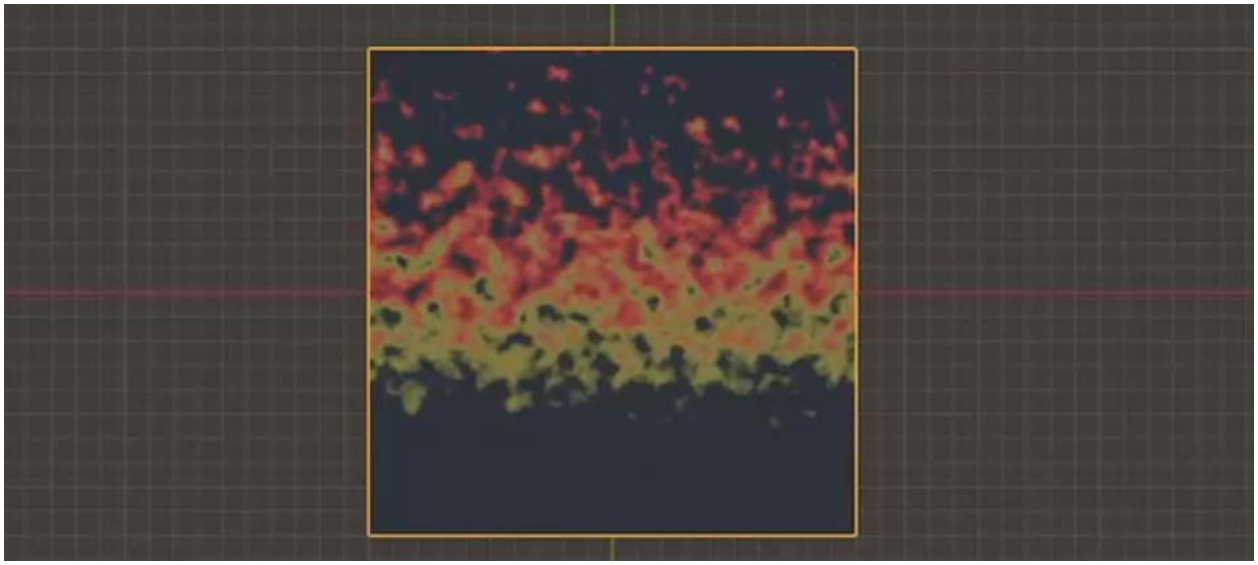
3. Учебная и специальная литература*:*
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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



Самостоятельная 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*:*

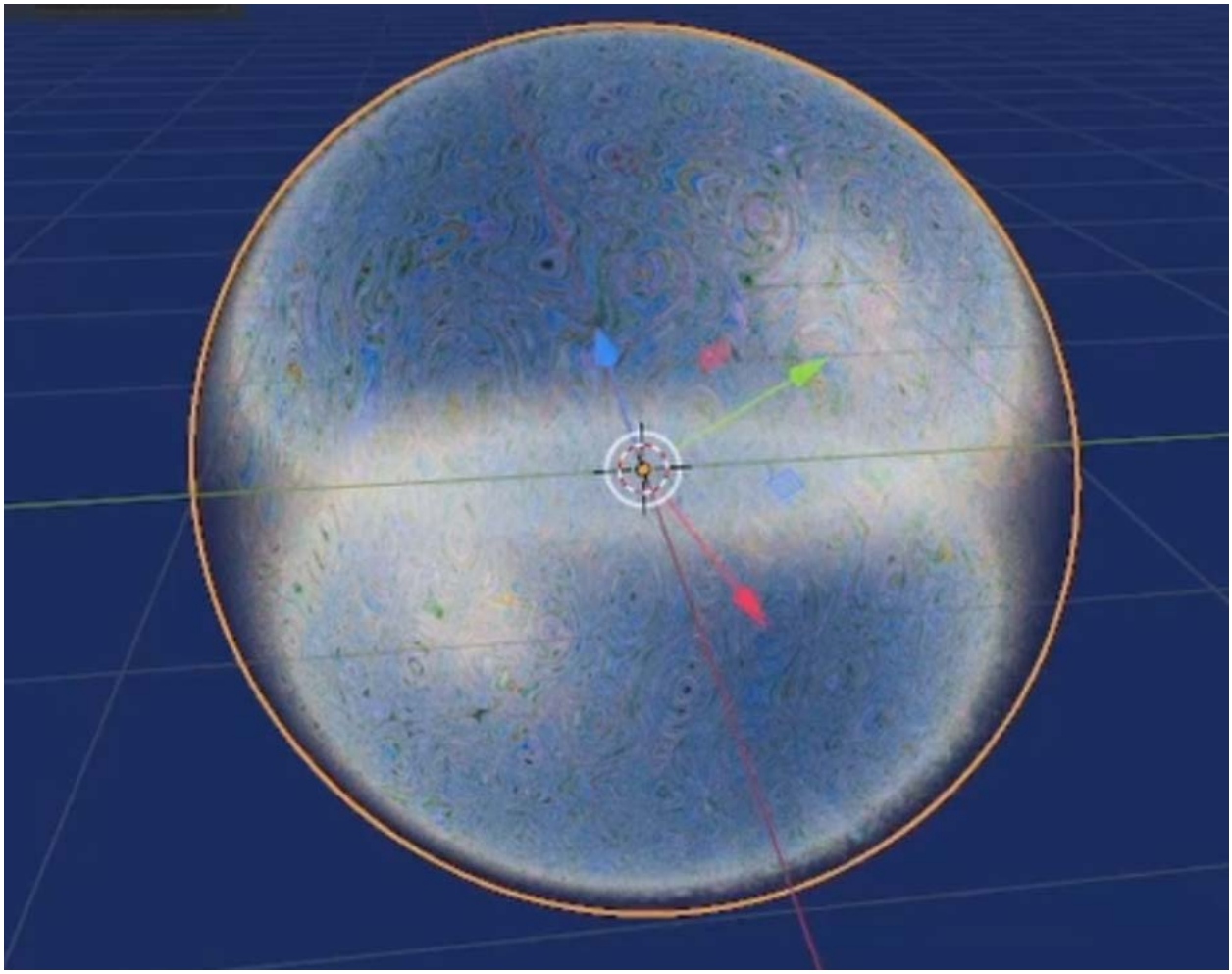
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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



Самостоятельная 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*:*

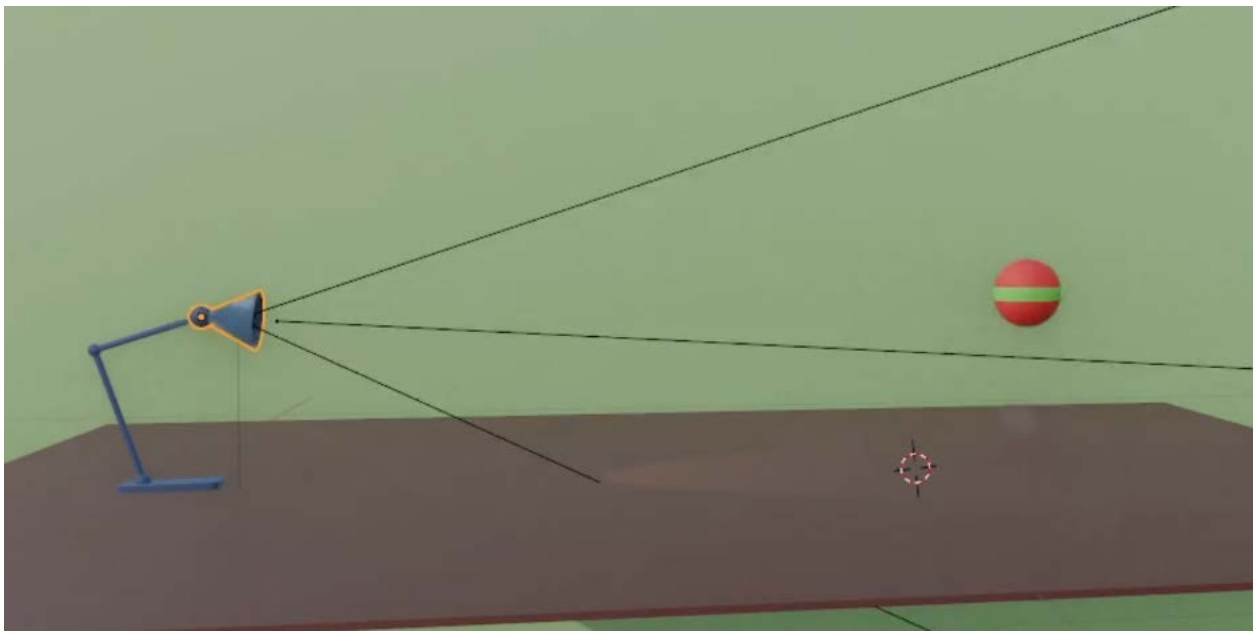
«Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн», Мария Серова.
«Blender Secrets», Джон Ван Ден Хемел.
«Удивительные машины Blender 3D», Кристофер Кун
«Все о Blender», Николай Путько.
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

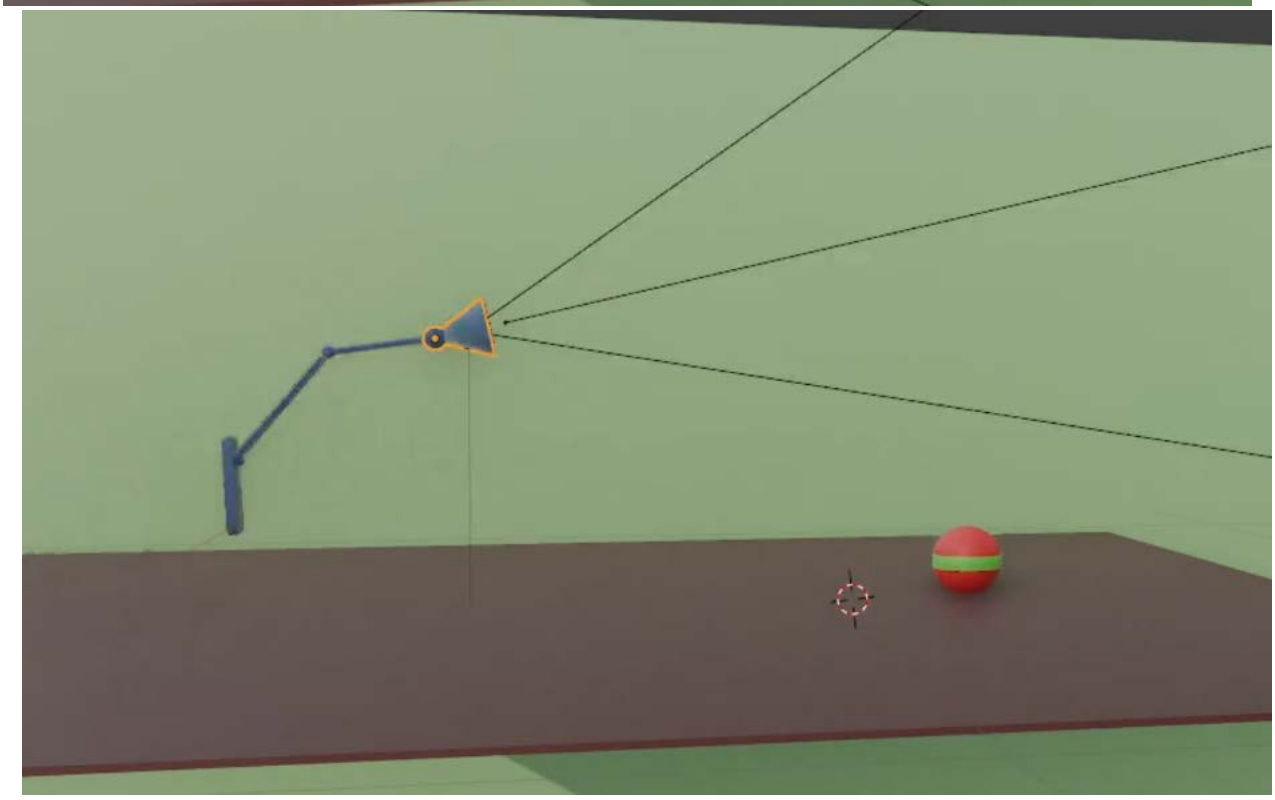
4. Порядок выполнения практической работы:

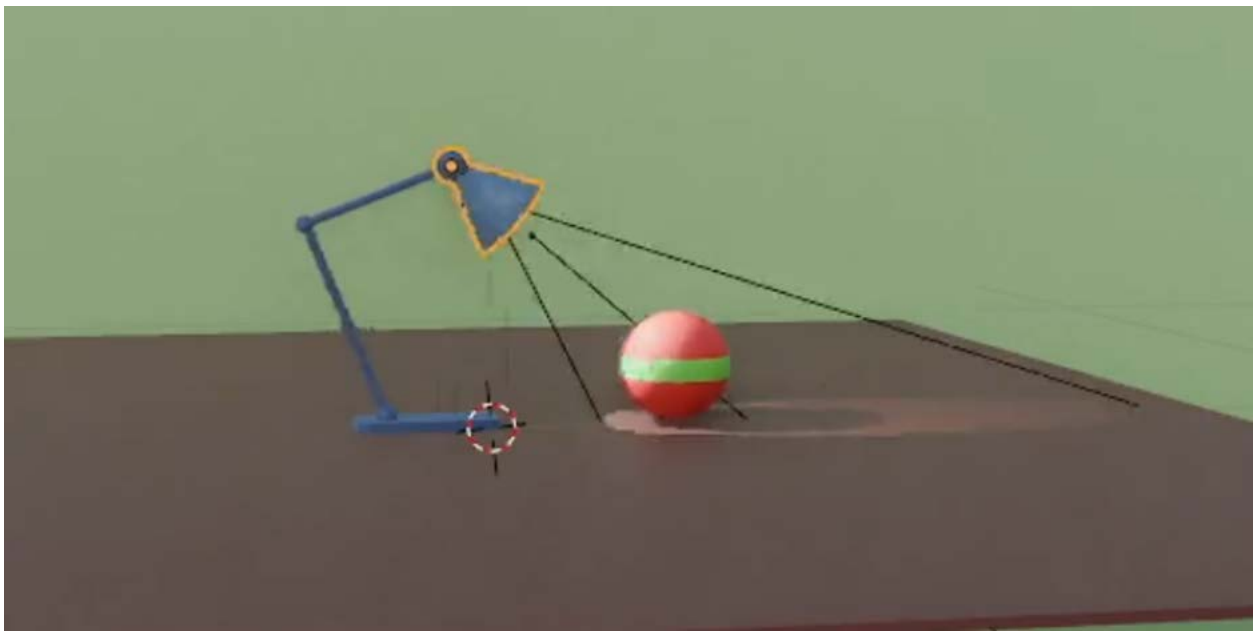
Создать сцену. Перенести в нее лампу из сцены, созданной ранее. На основе упражнений по анимации мяча создать мяч в этой сцене и создать анимацию взаимодействия двух предметов в сцене с помощью ключей анимации и редактора графиков. Настроить камеру, настроить освещение и параметры рендера. После просчета сцены разместить файл в нужной папке на компьютере.

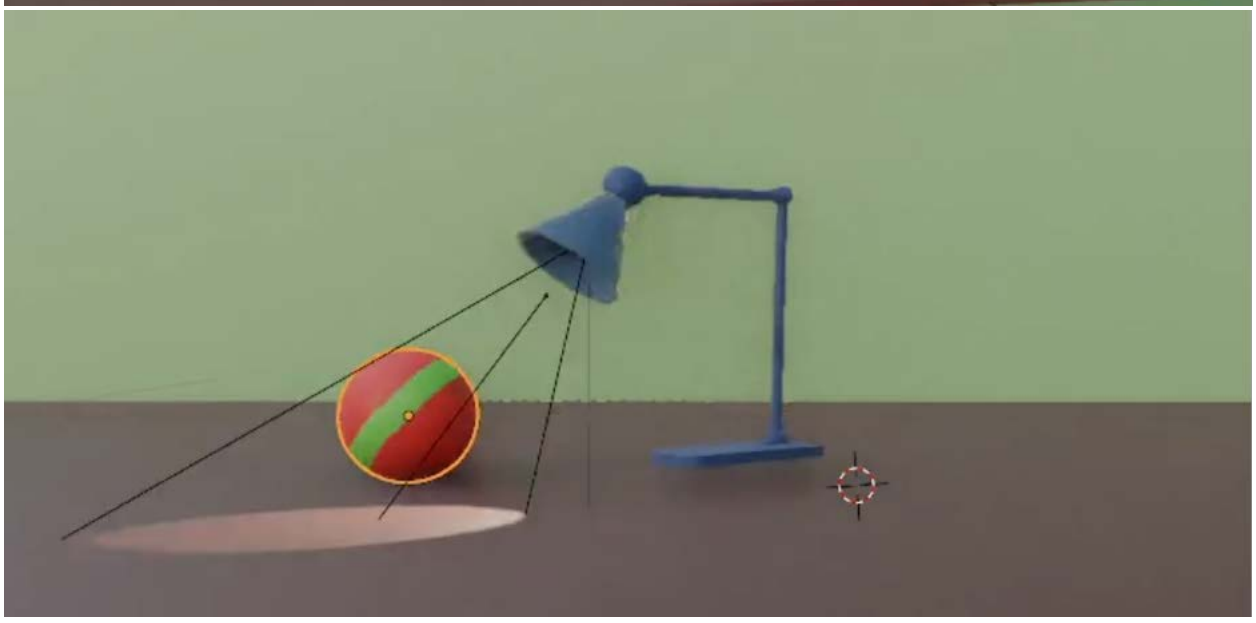
5. Форма отчета:

Файл в формате mp4.









Самостоятельная 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.

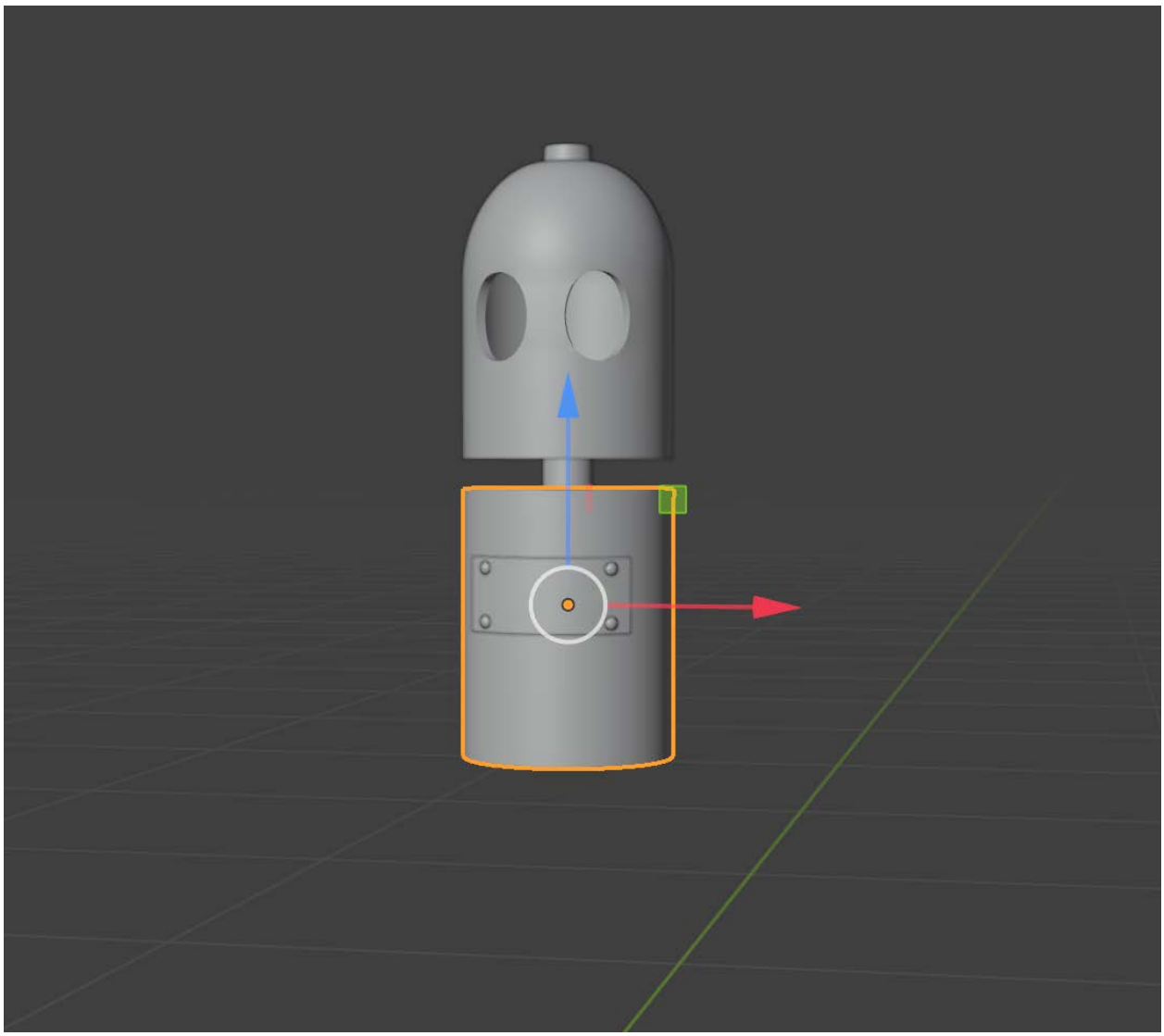
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

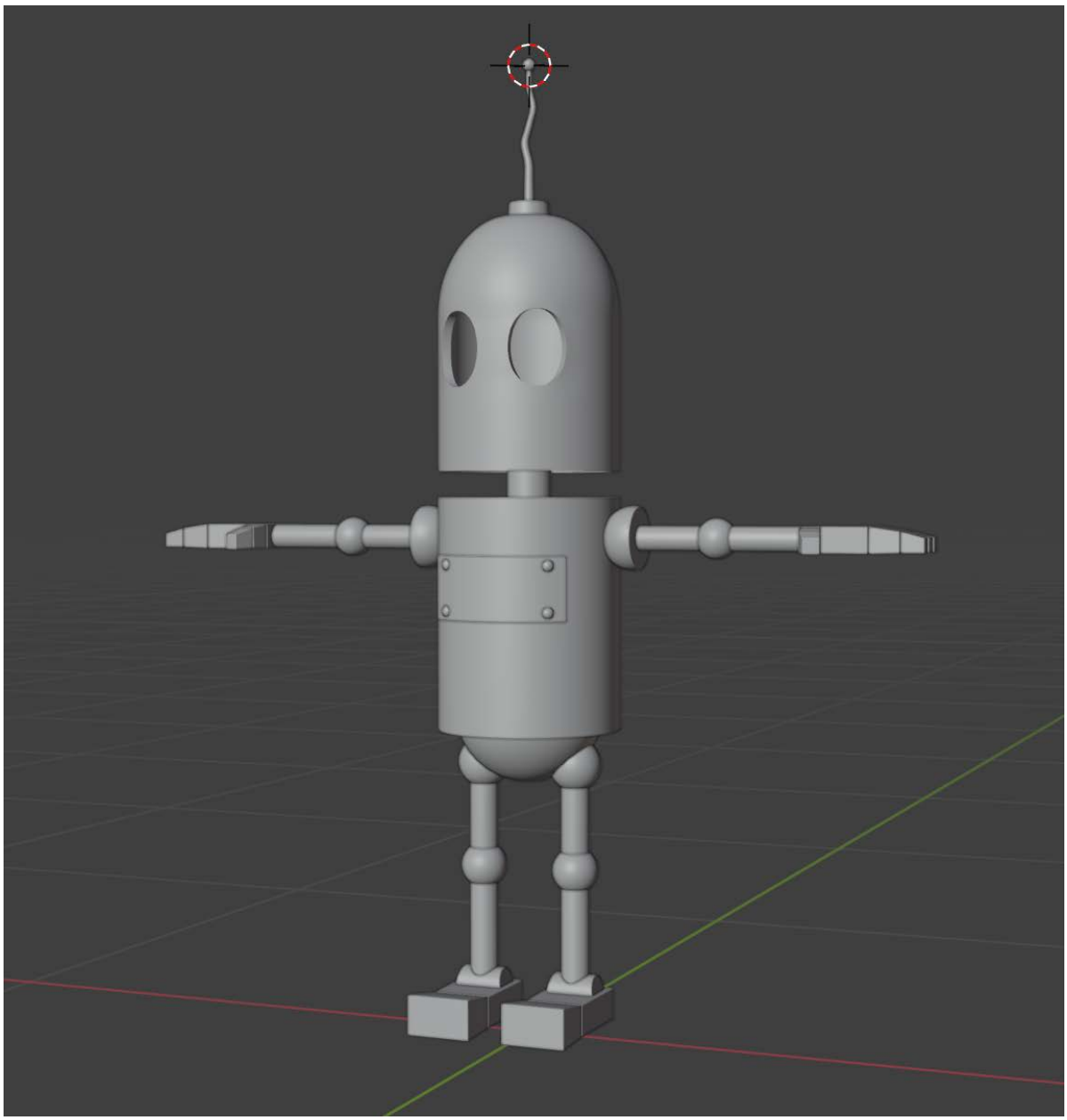
4. Порядок выполнения практической работы:

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



Самостоятельная 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.

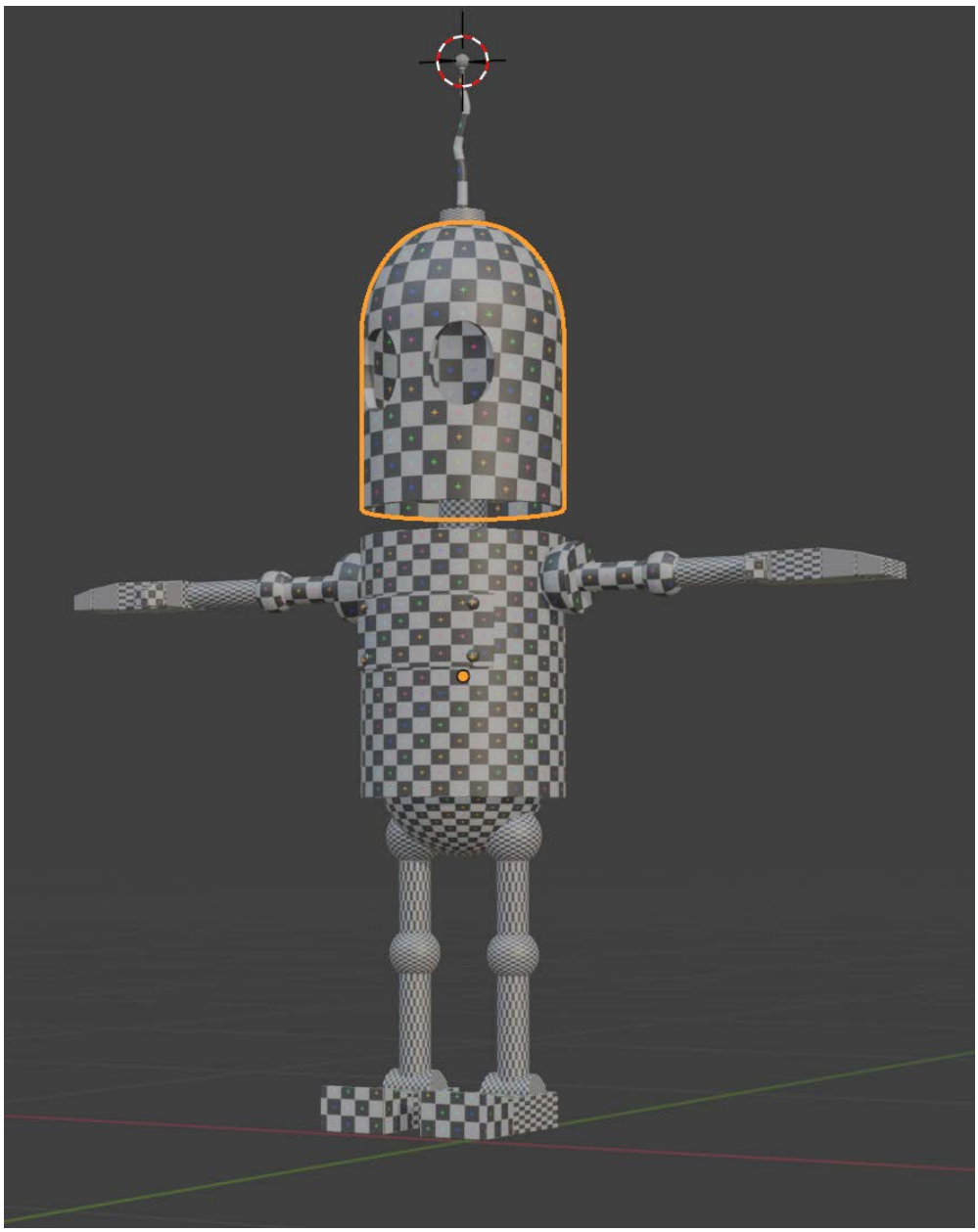
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

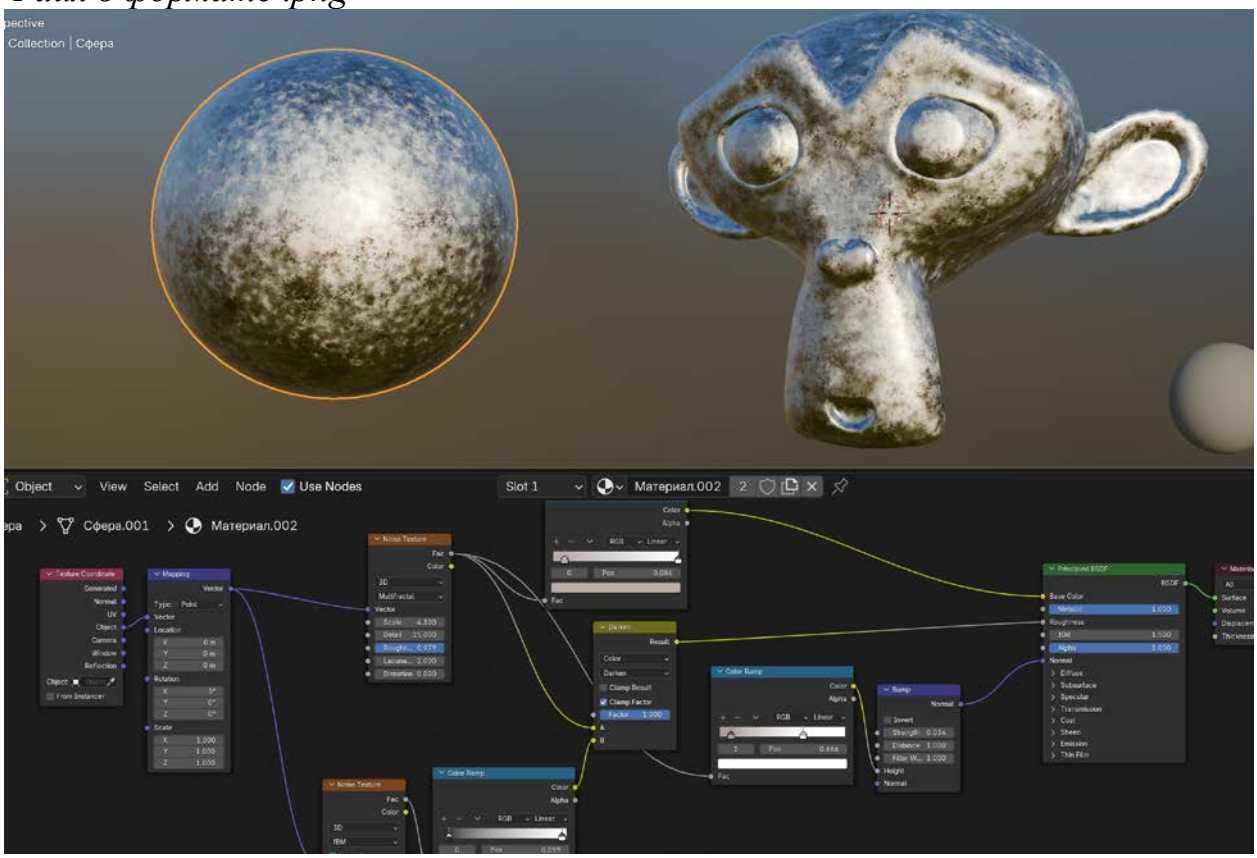
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

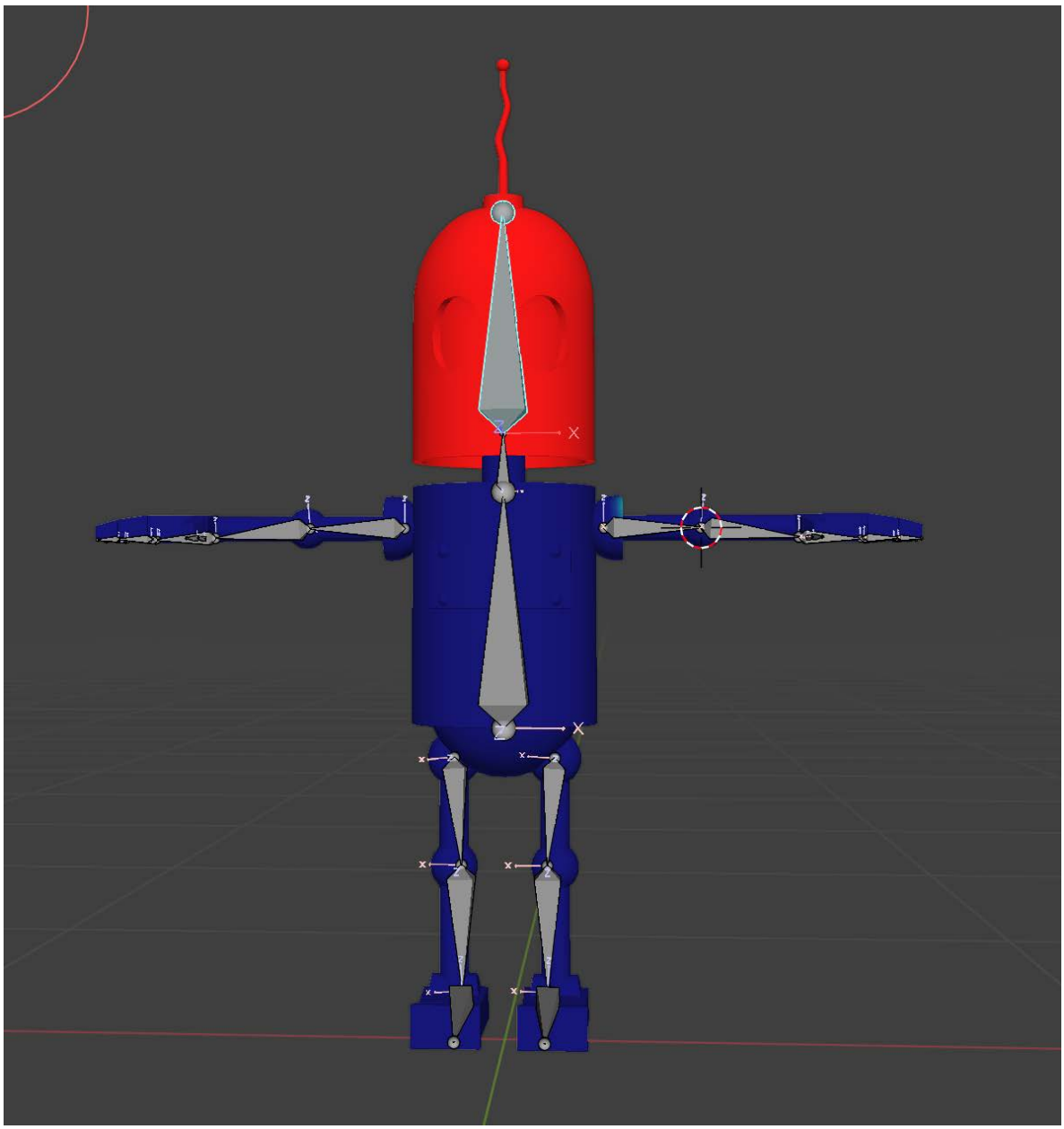
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

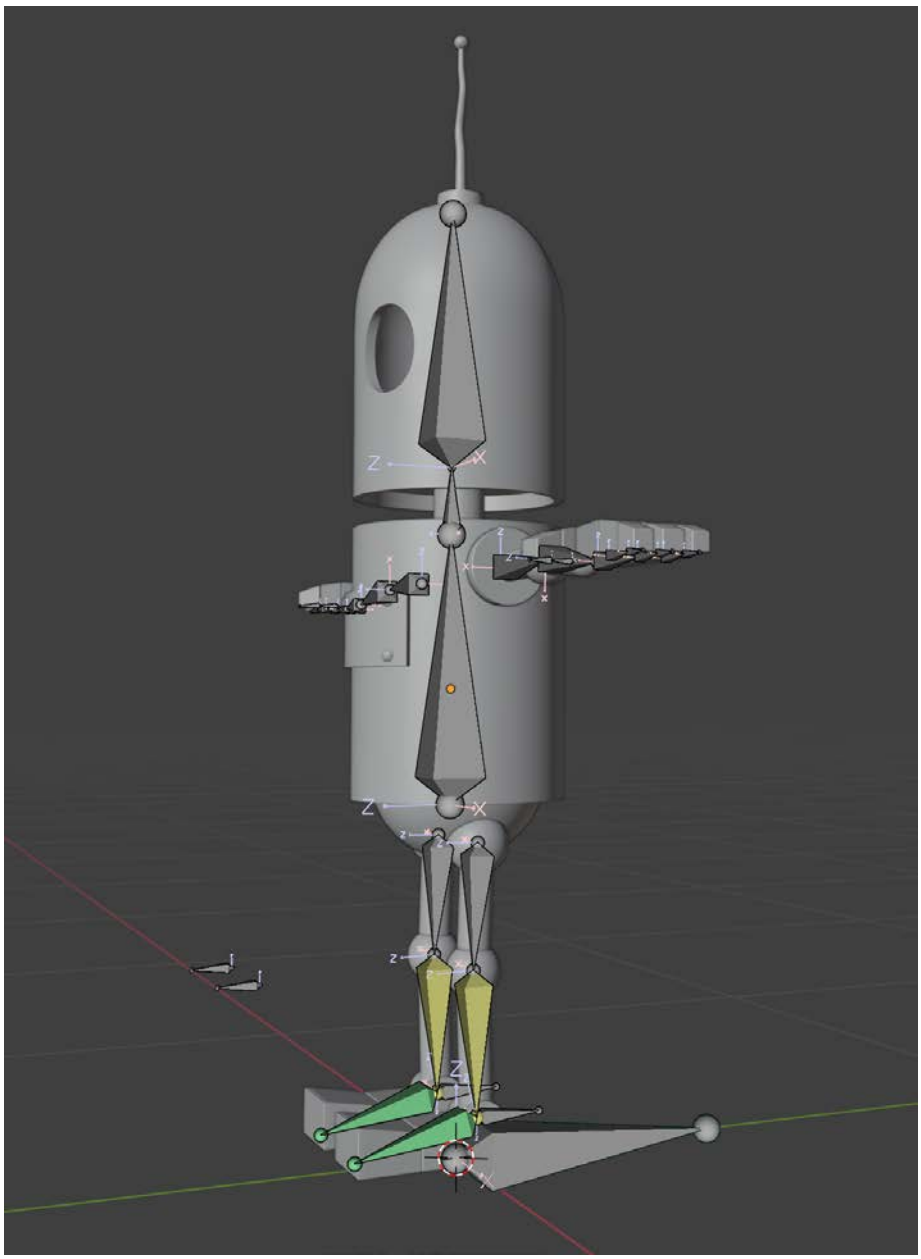
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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.

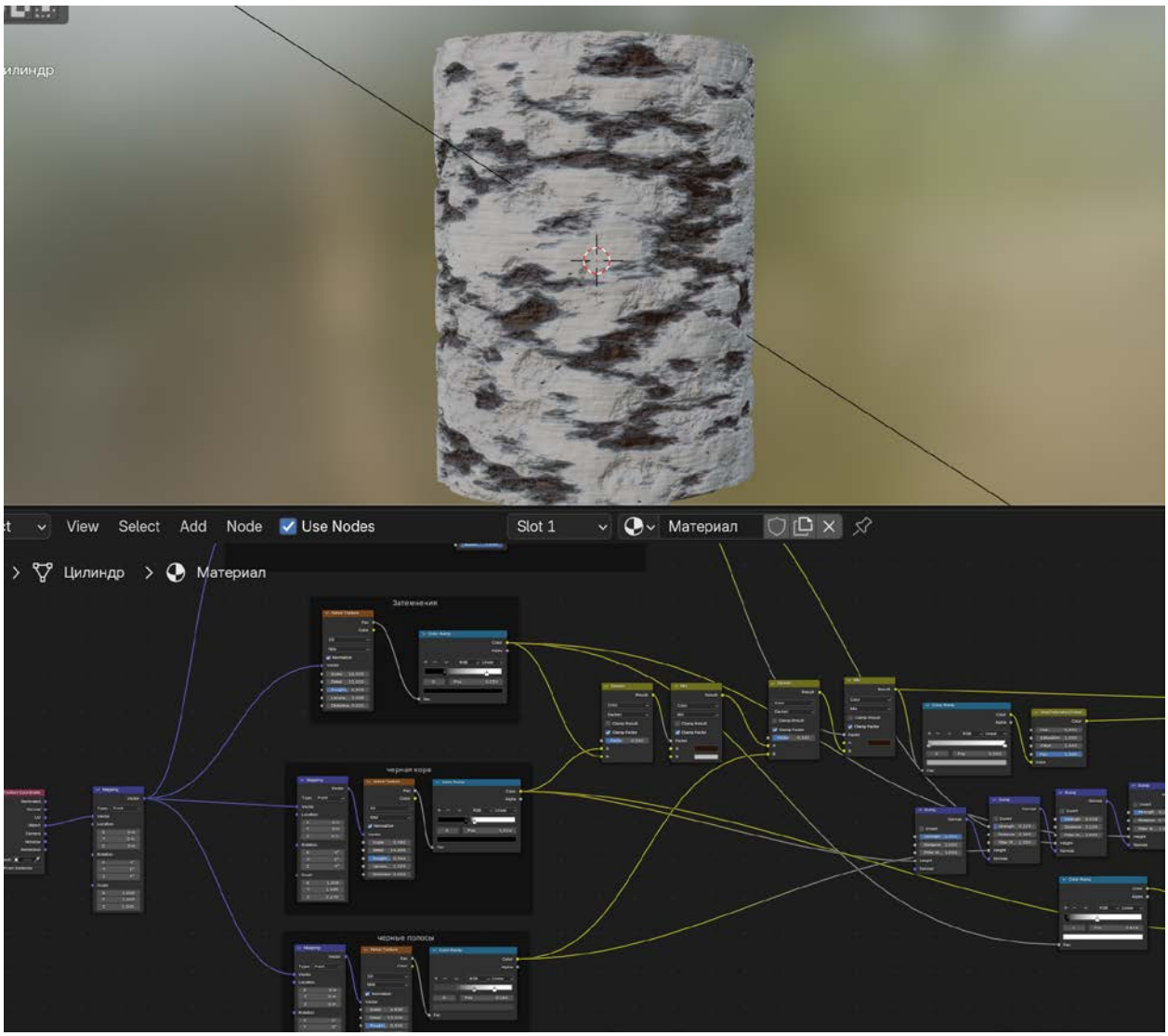
«Все о Blender», Николай Путько.

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



Самостоятельная 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

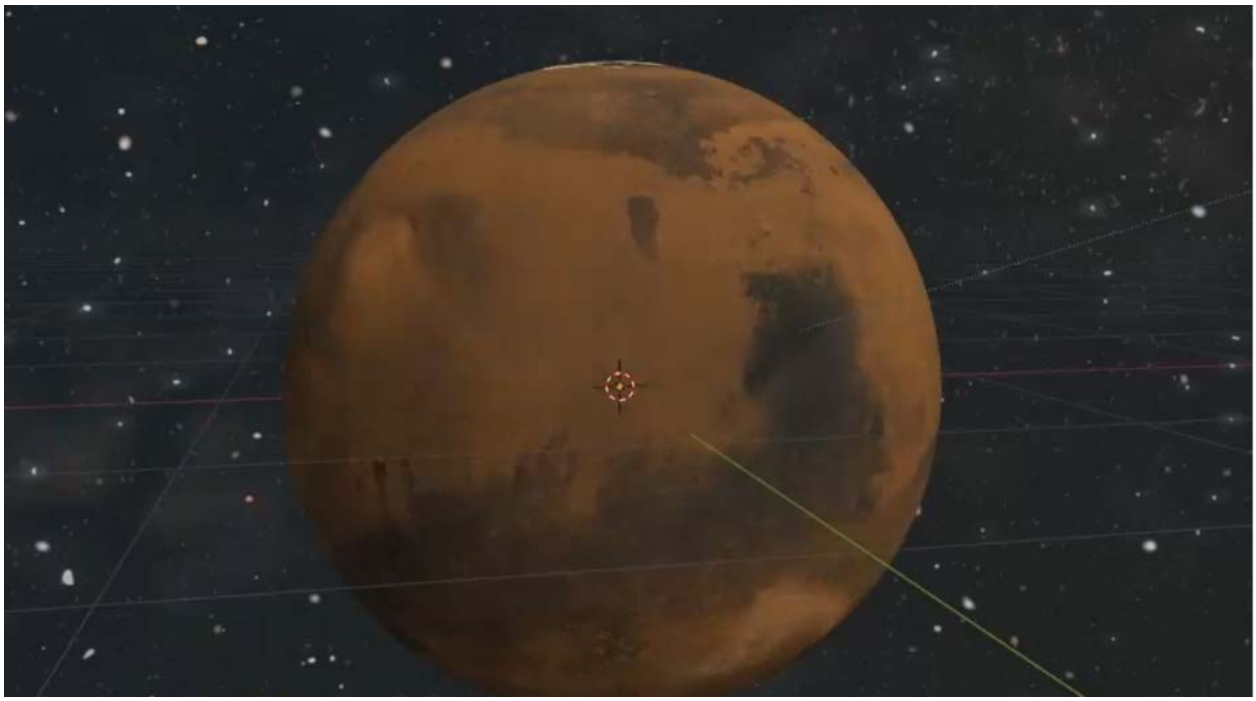
«Blender: новый уровень мастерства», Руан Лоттер

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*

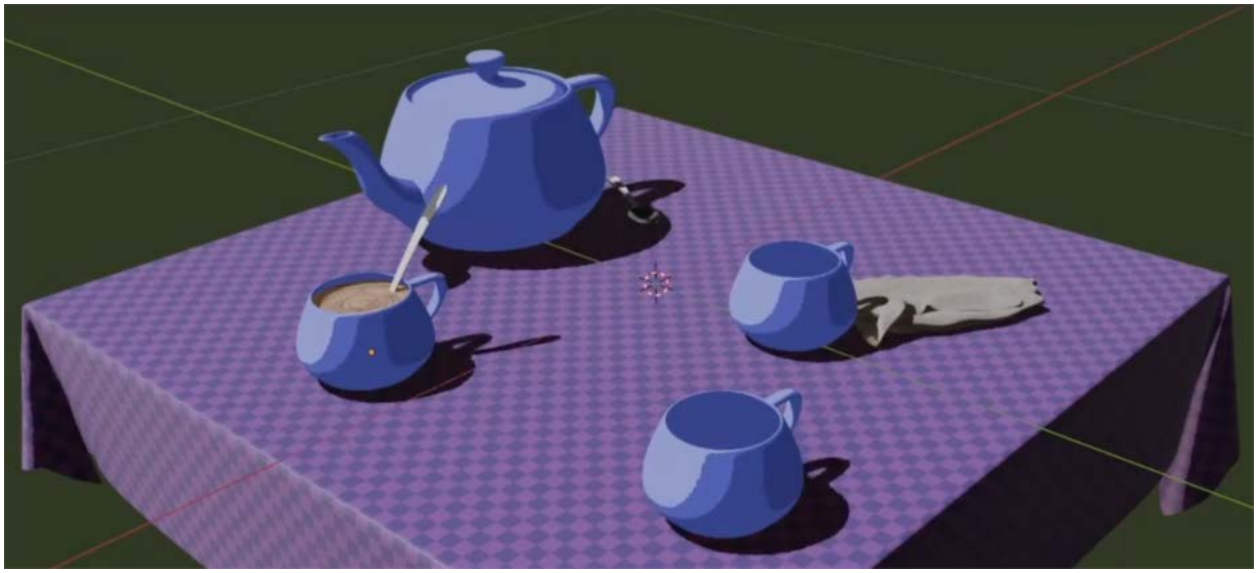
3. Учебная и специальная литература*:*

«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

Самостоятельная работа № 1 "Изучение основных этапов производства анимационного проекта и их особенности"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепить теоретические знания о стадиях создания анимационного проекта, понять их последовательность, особенности и ключевые задачи. Освоить навыки анализа процесса производства анимации, учесть особенности каждого этапа и применить их к личному анимационному проекту.

Задачи: провести анализ стандартных этапов производства анимационного фильма (пред-производственный, производственный, пост-производственный, финальный), и на основе этого создать описание практических заданий по темам каждого этапа в соответствии с идеей анимационного фильма.

2. Материальное оснащение:

Бумага или планшет для заметок;

Компьютер с программой Microsoft Word или аналогичной для оформления практического задания и сбора материалов и референсов на темы.

3. Учебная и специальная литература*:*

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

4. Порядок выполнения практической работы:

Изучить материал по этапам производства анимационного проекта, просмотреть конспекты, рекомендованную литературу и другие открытые источники. Выделить и усвоить ключевые задачи каждого этапа. Проанализировать особенности работы на каждом этапе, упомянуть их отличия и сходства, объяснить, как каждый этап взаимодействует с другими. Создать схемы/таблицы,текстовые документы и визуальные заметки в соответствии с идеей анимационного фильма и практическими заданиями по темам от преподавателя. Сделать подробное описание/творческую работу используя результаты своего исследования для успешной реализации анимационного проекта.

5. Форма отчета:

Применение знаний и исследований в практических заданиях изучаемого предмета. Учесть важные нюансы и советы по их выполнению. Обсудить самостоятельное исследование с преподавателем.

Самостоятельная работа № 2 "Теоретические самостоятельные исследования письменных работ(в том числе просмотры конспектов), музыкальных и визуальных решений в соответствии с идеей фильма и планом производства"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Закрепить теоретические знания о пройденных темах анимационного проектирования, музыкальных и визуальных решений при реализации анимационного проекта, сформировать навыки анализа и синтеза информации, а также понять процесс выбора и обоснования ключевых решений, соответствующих идее и плану производства фильма.

Задачи: Провести анализ подготовленных конспектов, сценариев, музыкальных решений и визуальных референсов, определить их в соответствие с концепцией фильма к практическому заданию. Создать систематизированное описание выбранных решений, обосновывать их с

точки зрения идеи, стилистики и технических требований, а также связать их с этапами производства.

2. Материальное оснащение:

Бумага или планшет для записей и заметок;

Компьютер с программой Microsoft Word или аналогичной для оформления отчёта;

При необходимости — доступ к музыкальным файлам и видео-ресурсам.

3. Учебная и специальная литература*:*

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

Роберт Макки «История на миллион долларов»

Hans Bacher «Dream Worlds Production Design for Animation»

Don Bluth «The art of storyboarding»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать подготовленные презентации, конспекты, сценарные заметки и определить их значение для описания идеи фильма (практических работ). Прослушать музыкальные решения (музыку, шумы, песни) и изучить визуальные референсы(иллюстрации, скриншоты, анимационные фильмы), связанные с анимационным проектом. Определить их эмоциональную значимость, атмосферу, стиль и место в фильме.

Связать эти решения с планом производства для определения последовательности и важности их внедрения.

5. Форма отчета:

Применение анализа исследований (музыкальных, визуальных, письменных) в практических заданиях изучаемого предмета. Учесть важные нюансы и советы по их выполнению. Обсудить самостоятельное исследование с преподавателем.

Самостоятельная работа № 3 "Самостоятельное выполнение письменных работ, музыкальных и визуальных решений в соответствии с идеей фильма, планом производства и практическими заданиями"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: закрепить умение самостоятельно разрабатывать и обосновывать письменные, музыкальные и визуальные решения, соответствующие концепции фильма, плану производства и практическим

заданиям. Приобрести навыки систематизации полученной информации и формирования концептуальных решений.

Задачи: Проанализировать подготовленные письменные материалы, музыкальный фон и визуальные референсы, выбрать наиболее подходящие решения, обосновать их с учетом идеи проекта. Создать структурированный отчет, в котором будет продемонстрирована логическая связь между текстовыми, музыкальными и визуальными компонентами и общей концепцией фильма.

2. Материальное оснащение:

Бумага или планшет для заметок;

Компьютер с программой Microsoft Word или аналогичной для оформления работы;

Аудио- и видеоматериалы, которые будут использоваться для анализа и выбора решений.

3. Учебная и специальная литература*:*

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»

Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»

Роберт Макки «История на миллион долларов»

Hans Bacher «Dream Worlds Production Design for Animation»

4. Порядок выполнения практической работы:

Проанализировать отобранные материалы, заметки, иллюстрации, звуковые решения и определить, насколько они соответствуют выбранной идее анимационного фильма и плану производства. Обосновать выбор каждого типа решения (писменного, музыкального или визуального), указав, как они поддерживают идею и стилистику проекта. Систематизировать найденные решения, создать таблицы или схемы, описывающие будущие подходы и концепцию фильма. Обосновать выбор конкретных решений (музыкальных и визуальных), указав причины, связанные с стилистикой, эмоциональным настроением и динамикой проекта.

5. Форма отчета:

Самостоятельно написать практическое задание, анализируя его соответствие идее фильма, приведя примеры конспектов, ссылок на музыку и визуальные референсы, а также обосновать выбранные решения. Подробно отобразить процесс самостоятельного выбора и обоснования решений. Обсудить результаты с преподавателем и учесть рекомендации.

4 курс 8 семестр

Самостоятельная работа № 4 "Разработка и реализация анимационного фильма в соответствии с утверждённой идеей, планом производства и комментариями преподавателя"

1. Цель и задачи практической работы:

Цель: Овладение навыками самостоятельной реализации проекта анимационного фильма, включая работу над художественными, техническими и организационными аспектами согласно утверждённой идеи, плану производства и рекомендациям преподавателя. Важно закрепить умение систематизировать и развивать проект в соответствии с поставленными требованиями.

Задачи: Проанализировать утверждённую идею/задание и комментарии преподавателя, определить ключевые точки разработки проекта, распределить этапы производства. Внести конкретные решения по визуальному стилю, сценарной логике, музыкальному оформлению и технической реализации(в том числе по требованию практического задания).

2. Материальное оснащение:

Компьютер с программами для редактирования монтажа и звука и, при необходимости, графическими редакторами;

Видеоролики, иллюстрации, скриншоты или презентации, связанные с проектом.

3. Учебная и специальная литература*:*

Ф.С. Хитрук «Профессия анматор»
Ю.Б. Норштейн «Снег на траве»
Роберт Макки «История на миллион долларов»
Hans Bacher «Dream Worlds Production Design for Animation»
А. Г. Соколов «Монтаж»

4. Порядок выполнения практической работы:

Внимательно проанализировать утверждённую идею фильма, практическое задание и комментарии преподавателя. Провести разбор сценария, художественного и технического планов, определить основную цель задания/этапа производства анимационного фильма. Выработать последовательность выполнения работы, распределить задачи на этапы, обозначить контрольные точки и сроки. Подготовить отчет, в виде видеоролика(mp4).

5. Форма отчета:

Предоставление выполненной самостоятельной работы в формате видофайла (mp4), совместный просмотр и обсуждение.



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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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

Пояснительная записка

Методические рекомендации для выполнения самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных занятий

Выполнение обучающимся самостоятельных занятий направлено на:

- систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- углубления и расширения теоретических знаний;
- формирования умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- развития познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности, организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, совершенствованию и самоорганизации;
- формирования практических (общеучебных и профессиональных) умений и навыков;
- развитию исследовательских умений;

- выработку при решении поставленных задач таких профессионально значимых качеств, как самостоятельность, ответственность, точность, творческая инициатива.

1.3. Методические указания к написанию эссе

Эссе – прозаическое ненаучное произведение философской, литературной, исторической, публицистической или иной тематики, в непринужденной форме излагающее личные соображения автора по какому-либо вопросу.

Эссе должно быть не просто описанием избранной темы, а объяснением ее проблемного характера, критической оценкой рассматриваемых взглядов, аргументированным представлением своей точки зрения.

Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей.

Писать эссе чрезвычайно полезно, поскольку это позволяет автору научиться четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные понятия, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать опыт соответствующими примерами, аргументировать свои выводы.

Классификация эссе

• Личностное, субъективное эссе. Его цель – раскрыть ту или иную сторону личности автора.

• Объективное эссе. Его цель – раскрыть точку зрения автора эссе по какой-либо научной теме, проблеме.

Признаки эссе как литературного жанра:

• конкретность;

• небольшой объем;

• индивидуальность;

• яркость и образность;

• внутреннее смысловое единство;

• непринужденность повествования;

• парадоксальность (призвано удивить);

• открытость (не претендует на полное раскрытие темы).

Требования к эссе:

• представление собственной точки зрения;

• аргументация фактами;

• теоретическое обоснование;

• использование терминов и цитат;

• представление различных точек зрения;

• самостоятельность и индивидуальность;

• логичность;

• использование приемов сравнения и обобщения;

• грамотность.

Структура эссе

Структура эссе определяется предъявляемыми к нему требованиями: мысли автора эссе по проблеме излагаются в форме кратких тезисов. Мысль должна быть подкреплена доказательствами, поэтому за тезисом следуют аргументы.

Аргументы – это факты, явления общественной жизни, события, жизненные ситуации и жизненный опыт, научные доказательства, ссылки на мнение ученых и др. Лучше приводить два аргумента в пользу каждого тезиса: один аргумент кажется неубедительным, три аргумента могут «перегрузить» изложение, выполненное в жанре, ориентированном на краткость и образность.

При написании эссе важно также учитывать следующие моменты.

Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме (во вступлении она ставится, в заключении - резюмируется мнение автора).

Необходимо выделение абзацев, красных строк, установление логической связи абзацев: так достигается целостность работы.

Стиль изложения: эссе присущи эмоциональность, экспрессивность, художественность. Специалисты полагают, что должный эффект обеспечивают короткие, простые, разнообразные по интонации предложения, умелое использование «самого современного» знака препинания – тире.

1.4. Методические указания по разработке резюме.

1. Общие принципы

- **Объём:** 1–2 страницы А4.
- **Стиль:** деловой, но с элементами креативности (допустимо умеренное использование визуальных акцентов).
- **Фокус:** на профессиональных достижениях и конкретных проектах.
- **Формат:** PDF (гарантирует сохранность оформления) или .docx (если требуется в вакансии).
- **Актуальность:** резюме нужно обновлять после завершения значимых проектов.

2. Обязательные разделы

А. Контактная информация

- ФИО;
- город проживания;
- телефон;
- e-mail;
- ссылки на портфолио/демо-рил/соцсети (обязательно!).

Б. Цель

Чётко указать желаемую позицию (например, «3D-аниматор в игровой студии»).

- Кратко (1–2 предложения) описать чем можете быть полезны работодателю.

В. Опыт работы

- Хронология: от последнего места к первому.
- Для каждого места укажите:
  - период работы (месяц и год);
  - название компании/проекта;
  - должность;
  - 3–5 ключевых задач и достижений (с акцентом на результаты).
- Нужно использовать лаголы действия: *«создал», «анимировал», «разработал», «оптимизировал»*.
- Укажите масштаб проектов (аудитория, бюджет, сроки).

Г. Образование

- ВУЗ/курсы: название, факультет, специальность, годы обучения;
- профильные тренинги и сертификаты (например, курсы)
- дипломные/курсовые проекты, если релевантны.

Д. Навыки (Skills)

- **Программы:** перечислить ПО, которым владеете. Указать уровень: начинающий/средний/продвинутый.
- **Техники:** Указать.
- **Языки:** уровень владения
- **Мягкие навыки:** работа в команде, тайм-менеджмент, креативность (только если подтверждены опытом).

Е. Портфолио

- Работающая ссылка на онлайн-портфолио
- Ссылка на демо-рил (обязательно для 3D/2D-аниматоров).

Обязательно нужно провести тестирование портфолио:

- Убедитесь, что ссылки работают без паролей.
- Проверьте, что демо-рил загружается быстро и без ошибок.

Ж. Дополнительно

- Участие в конкурсах, фестивалях, выставках.
- Публикации, статьи, выступления.
- Владение смежными навыками (рисунок, сторибординг, сценарий).

3. Рекомендации по оформлению

- **Шрифт:** читаемый (Times New Roman), 12-14 pt.
- **Цвета:** нейтральная палитра (чёрный, серый, акцентный цвет для заголовков).
- **Визуальные элементы:**
  - иконки для контактов;
  - рамки/линии для разделения блоков (умеренно);
  - цветовое выделение ключевых разделов.
- **Отступы:** 1–2 см по краям.
- **Фотография:** опционально. Если добавляете — деловой стиль, нейтральный фон.

4. Что исключить

- Личную информацию: возраст, семейное положение, религия.
- Непрофильные навыки
- Общие фразы без конкретики («творческий», «инициативный»).
- Информацию о зарплате в заголовке (указывайте только в разделе «Ожидания», если требуется).

7. Требования к резюме:

- **Название файла:** «Резюме_Фамилия_Аниматор.pdf» (например, «Резюме_Петрова_3D_Аниматор.pdf»).
- **Сопроводительное письмо:** прикладывается отдельно, если это требуется в вакансии. Укажите, почему вы подходите для проекта и что можете внести в команду.
- **Адаптация:** для каждой вакансии следует откорректировать разделы «Цель» и «Навыки» под требования работодателя.

1.5. Методические указания по составлению сметы анимационного проекта

1. Основные принципы составления сметы

- **Обоснованность:** каждая статья расходов должна быть аргументирована.
- **Детализация:** разбивайте затраты на максимально конкретные позиции.
- **Реалистичность:** учитывайте рыночные расценки и реальные сроки.
- **Гибкость:** предусматривайте резерв на непредвиденные расходы (15–20 % от общей суммы).
- **Прозрачность:** структура сметы должна быть понятна заказчику и исполнителям.

2. Этапы подготовки сметы

1. **Анализ ТЗ** (технического задания):
    - определите формат и стиль анимации (2D, 3D, моушн-дизайн и т. д.);
    - уточните длительность ролика;
    - зафиксируйте ключевые требования (количество персонажей, сцен, спецэффектов).
2. **Разбивка на этапы производства:**

- подготовительный этап (сценарий, концепт-арт, раскадровка);
- производственный этап (моделирование, анимация, рендеринг);
- постпродакшн (озвучка, монтаж, цветокоррекция).

3. **Оценка трудозатрат:**
   - рассчитайте время на каждую задачу;
   - определите количество специалистов, необходимых на каждом этапе.
4. **Расчёт стоимости:**
   - умножьте трудозатраты на ставки исполнителей;
   - добавьте стоимость ПО, лицензий, сторонних услуг;
   - включите накладные расходы и резерв.

3. Структура сметы (основные разделы)

А. Подготовительный этап

- Разработка сценария: за сценарий.
- Концепт-арт и дизайн персонажей: изображений × цена за единицу.
- Раскадровка: кадров × цена за кадр.
- Аниматик (черновая анимация): секунд × цена за секунду.

Б. Производственный этап

- Моделирование 3D-персонажей/объектов: единиц × цена за модель.
- Текстурирование и шейдинг: единиц × цена за модель.
- Анимация: секунд × цена за секунду.
- Лэйауты (компоновка сцен): сцен × цена за сцену.
- Фоновая анимация: сцен × цена за сцену.

В. Постпродакшн

- Озвучка (актёры): минут × ставка актёра.
- Саунд-дизайн и музыка: треков × цена за трек.

- Композитинг и спецэффекты: эффектов × цена за эффект.
- Монтаж и цветокоррекция: минут × цена за минуту.

Г. Сопутствующие расходы

- Лицензии на ПО и плагины: сумма за период использования.
- Стоковая музыка/звуки: стоимость лицензий.
- Аренда оборудования (если требуется).
- Транспортные и командировочные расходы (при необходимости).

Д. Накладные расходы и прибыль

- Административные затраты (5–10 % от прямых расходов).
- Прибыль компании (15–25 % от общей себестоимости).

Е. Резерв на непредвиденные расходы

- 15–20 % от итоговой суммы сметы.

5. Рекомендации по оформлению сметы

- **Формат:** таблица с чёткими колонками: «Наименование», «Единица измерения», «Количество», «Цена за единицу», «Сумма».
- **Комментарии:** поясняйте нестандартные позиции (например, «рендеринг на облачном сервере»).
- **Итоговые строки:** подводите промежуточные итоги по этапам и общую сумму.
- **Валюта:** указывайте в рублях или валюте контракта с курсом на дату составления.
- **Срок действия:** обозначьте период, в течение которого смета актуальна (например, 30 дней).

7. Проверка и согласование сметы

1. **Внутренний аудит:**
    - сверьте расчёты с аналогичными проектами;
    - проверьте актуальность ставок и цен на ПО.
2. **Презентация заказчику:**
    - объясните структуру затрат;
    - предложите варианты оптимизации (например, упрощение анимации).
3. **Финальное согласование:**
    - зафиксируйте все изменения в письменном виде;
    - подпишите смету как приложение к договору.

9. Важные нюансы

- **Договорные условия:** пропишите порядок оплаты (аванс, поэтапные платежи).
- **Правок:** ограничьте количество бесплатных итераций (например, 2 круга правок).
- **Авторские права:** укажите, кому принадлежат исходники и финальный продукт.
- **Форс-мажор:** предусмотрите условия изменения сметы при непредвиденных обстоятельствах.

пример сметы анимационного проекта

Пример сметы анимационного проекта

Проект: 1-минутный рекламный ролик в 2D-анимации
Срок реализации: 4 недели
Валюта: руб.

1. Предпродакшн (20 % бюджета)

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Разработка сценария	шт.	1	12 000	12 000
Концепт-арт (3 варианта персонажей)	шт.	3	8 000	24 000
Раскадровка (20 кадров)	кадр	20	1 000	20 000
Аниматик (черновая анимация)	сек.	60	1 500	90 000
Итого по разделу	—	—	—	**146 000**

2. Продакшн (60 % бюджета)

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Чистовая	сек.	60	4 000	240 000

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
2D-анимация				
Фоновая анимация (5 сцен)	сцена	5	15 000	75 000
Текстурирование и цветовое оформление	шт.	8	5 000	40 000
Спецэффекты (3 типа)	эффект	3	12 000	36 000
Итого по разделу	—	—	—	**391 000**

3. Постпродакшн (15 % бюджета)

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Озвучка (1 актёр, 60 сек.)	мин.	1	10 000	10 000

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Саунд-дизайн (5 звуковых эффектов)	эффект	5	2 000	10 000
Музыкальное оформление (лицензия)	трек	1	15 000	15 000
Монтаж и финальный рендеринг	проект	1	25 000	25 000
Цветокоррекция	проект	1	10 000	10 000
Итого по разделу	—	—	—	**70 000**

Сопутствующие расходы (5 % бюджета)

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Лицензия на ПО	мес.	1	8 000	8 000

Наименование	**Единица измерения**	**Количество**	**Цена за ед. (руб.)**	**Сумма (руб.)**
Стоковые изображения (5 шт.)	шт.	5	1 000	5 000
Облачный рендеринг (24 часа)	час	24	500	12 000
Итого по разделу	—	—	—	**25 000**

5. Накладные расходы и прибыль

Наименование	**Расчёт**	**Сумма (руб.)**
Административные затраты (7 % от прямых расходов)	7 % × (146 000 + 391 000 + 70 000 + 25 000)	44 240
Прибыль компании (20 % от себестоимости)	20 % × (итого прямые расходы + накладные)	147 480
Итого по разделу	—	**191 720**

6. Резерв на непредвиденные расходы (10 % от суммы без резерва)

Наименование	**Расчёт**	**Сумма (руб.)**
Резерв	10 % × (146 000 + 391 000 + 70 000 + 25 000 + 191 720)	82 372

Итоговая стоимость проекта

Раздел	**Сумма (руб.)**
Предпродакшн	146 000
Продакшн	391 000
Постпродакшн	70 000
Сопутствующие расходы	25 000
Накладные расходы и прибыль	191 720
Резерв	82 372
Общая стоимость	**906 092**

Приложения к смете:

- Техническое задание (ТЗ) на проект.
- График работ с этапами и дедлайнами.
- Список используемого ПО и лицензий.

1.6. Методические указания к составлению календарно планового плана анимационного проекта

.Основные принципы составления

- **Детализация:** разбивка на конкретные задачи с чёткими результатами.
- **Реалистичность:** учёт фактической производительности и загруженности исполнителей.
- **Гибкость:** наличие резерва времени на правки и форс-мажор (10–20 % от общего срока).
- **Наглядность:** удобная визуализация (диаграмма Ганта, таблица, канбан-доска).
- **Актуальность:** регулярное обновление статуса задач.

Этапы разработки плана

1. **Анализ ТЗ и сценария**
    - определение формата (2D/3D, моушн-дизайн и т. д.);
    - хронометраж и сложность сцен;
    - количество персонажей и локаций.
2. **Декомпозиция работ**
    - разбивка на крупные этапы (препродакшн, продакшн, постпродакшн);
    - выделение подэтапов и конкретных задач;
    - назначение ответственных.

3. **Оценка трудозатрат**
    - расчёт времени на каждую задачу;
    - учёт зависимостей между задачами (что должно быть готово прежде всего).
4. **Построение графика**
    - распределение задач по срокам;
    - выделение контрольных точек (вех);
    - закладывание буфера на правки.
5. **Согласование и утверждение**
    - обсуждение с командой и заказчиком;
    - фиксация в договоре или приложении к нему.

Структура календарного плана

Основные разделы:

1. **Препродакшн**
    - разработка сценария;
    - концепт-арт и дизайн персонажей;
    - раскадровка;
    - аниматик (черновая анимация).
2. **Продакшн**
    - моделирование (для 3D);
    - текстурирование и шейдинг;
    - анимация сцен;
    - лэйауты и фоновая анимация.
3. **Постпродакшн**
    - озвучка и саунд-дизайн;
    - монтаж и композитинг;
    - цветокоррекция;
    - финальный рендеринг.

4. **Сопровождение**
    - правки по отзывам заказчика;
    - подготовка финальных файлов;
    - сдача проекта.

Задача	**Ответственный**	**Начало**	**Конец**	**Кол-во дней**
Разработка сценария	Сценарист	01.04.2025	05.04.2025	5
Концепт-арт персонажей (3 варианта)	Художник	06.04.2025	12.04.2025	7
Раскадровка (20 кадров)	Режиссёр	13.04.2025	17.04.2025	5
Аниматик	Аниматор	18.04.2025	24.04.2025	7
Анимация	Аниматор…	14.05.2025…	14.06,2025	30

Пример структуры в таблице

2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Критериями оценок результатов внеаудиторной самостоятельной работы студента являются:

- уровень освоения студентов учебного материала;
- умения студента использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- умения студента активно использовать электронные образовательные ресурсы, находить требующуюся информацию, изучать ее и применять на практике;
- обоснованность и четкость изложения ответа;
- оформление материала в соответствии с требованиями;
- умение ориентироваться в потоке информации, выделять главное;
- умение четко сформулировать проблему, предложив ее решение, критически оценить решение и его последствия;
- умение показать, проанализировать альтернативные возможности, варианты действий;
- умение сформировать свою позицию, оценку и аргументировать ее.

Критерии оценки самостоятельной работы студентов:

Оценка «5» ставится тогда, когда:

- Студент свободно применяет знания на практике;
- Не допускает ошибок в воспроизведении изученного материала;
- Студент выделяет главные положения в изученном материале и не затрудняется в ответах на видоизмененные вопросы;
- Студент усваивает весь объем программного материала;
- Материал оформлен аккуратно в соответствии с требованиями;

Оценка «4» ставится тогда когда:

- Студент знает весь изученный материал;

- Отвечает без особых затруднений на вопросы преподавателя;
- Студент умеет применять полученные знания на практике;
- В условных ответах не допускает серьезных ошибок, легко устраняет определенные неточности с помощью дополнительных вопросов преподавателя;
- Материал оформлен недостаточно аккуратно и в соответствии с требованиями;

Оценка «3» ставится тогда когда:

- Студент обнаруживает освоение основного материала, но испытывает затруднения при его самостоятельном воспроизведении и требует дополнительных дополняющих вопросов преподавателя;
- Предпочитает отвечать на вопросы воспроизводящего характера и испытывает затруднения при ответах на воспроизводящие вопросы;
- Материал оформлен не аккуратно или не в соответствии с требованиями;

Оценка «2» ставится тогда когда:

- У студента имеются отдельные представления об изучаемом материале, но все, же большая часть не усвоена;
- Материал оформлен не в соответствии с требованиями

3. ПЕРЕЧЕНЬ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ РАБОТ

№ п\п	Наименование разделов и тем	самостоятельная работа обучающихся	Количество часов
	РАЗДЕЛ 1. ЭКОНОМИКА		
1.	Тема 1.1. История мировой анимации.	Просмотр анимационной программы	1
2.	Тема 1.2. Этапы производства 2д проекта и их длительность.	Составление КАЛЕНДАРНО-ПЛАНОВОГО ПЛАНА 2д проекта.	1
3.	Тема 1.3. Этапы производства 3д проекта и их длительность.	Составление КАЛЕНДАРНО-ПЛАНОВОГО ПЛАНА 3д проекта.	1
4.	Тема 1.4. Стили и технологии анимационного проекта. Критерии выбора технологии на проекте.	Письменная работа -эссе – как выбрать стиль для производства	1
5.	Тема 1.5. Основные принципы работы анимационной студии на	Посещение студии, проведение опроса.	1

	примере студии «Союзмультфильм».		
6.	Тема 1.6. Составление бюджета анимационного авторского кино (2д 3Д)	Расчетные задания, Оценка результатов практических и самостоятельных работ	1
7.	Тема 1.7 Финансирование проекта, его продвижение и монетизация.	Письменная работа -эссе (предложение по монетизации проекта)	1
	Тема 1.8 Рынок кинотеатров и онлайн платформ.	Письменная работа -эссе – предложить рынки сбыта	1
8.	Тема 1.9 Понятие бизнес-плана проекта. Его составляющие.	Письменная работа -эссе – основные составляющие бизнес плана проекта.	1
9.			
10.	РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ	РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ	
11.	Тема 2.1 Цели, задачи и основные функции продюсирования.	Письменная работа -эссе – описать работу продюсера	1
12.	Тема 2.2 Национальные особенности в производстве анимационного контента.	Смотр анимационных фильмов.	1
13.	Тема 2.3 Различие понятия и роли продюсера в России и мире.	Письменная работа -эссе- идеальный продюсер – какой он?	1
14.	Тема 2.4 Отличие авторского кино от сериального. Нюансы сериального производства.	Смотр анимационных фильмов.	1
15.	Тема 2.5 Рынок труда. Поиск и подбор специалистов.	Эссе – идеальный офис	1
16.	Тема 2.6 Основные площадки для размещения резюме. Составление собственного резюме.	Составление резюме	1
17.	Тема 2.7 Пайплайн анимационного 2д проекта. Пайплайн анимационного 3д проекта. Их построение, роль и функция.	Письменная работа -эссе – как выбрать технологию для производства	2
18.	Тема 2.8 Мотивация и факторы мотивации. Корпоративная культура. Потребности. Нюансы работы с творческой и технической группой. Методы работы с группой.	Эссе –разработать систему мотивации	2
	Тема 2.9 Психология в управлении командой. Коммуникация. Деловое общение. Правила ведения бесед, совещаний. Содержание и виды управленческих решений. Методы и уровни принятия решений. Технология и правила контроля. Виды контроля.	Эссе –кто главный в команде?	2
19.	2.10 Управление конфликтами и		2

	стрессами. Методы влияния. Стили руководства. Основные принципы, термины и определения правового регулирования трудовых отношений. Понятие рабочего времени. Дисциплина труда. Зачет.		
	РАЗДЕЛ 3. ОХРАНА ТРУДА		
20.	Тема 3.1. Основные понятия и правовая основа охраны труда	Письменная работа -эссе на тему организация рабочего места	2

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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных работ
(2 курс 3 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Изобразительное искусство**	Создание ростовых таблиц с характерными признаками персонажа: (добрый / злой; мудрый / глупый; шустрый / меланхоличный и т.д.).
2.	**Первобытное искусство**	Выполнение зарисовки силуэтов, типажей.
3.	**Художественный образ произведений искусства Древнего Двуречья и Ирана**	Создание фона с архитектурой и природой Древней Месопотамии.
4.	**Художественный образ произведений искусства Древнего Царства**	Создание фона с архитектурой и природой Древнего Египта.
5.	**Художественный образ произведений искусства Среднего царства и Нового царства**	Создание иероглифических символов, орнаментов в стилистике Др. Египта.
6.	**Художественный образ произведений искусства эгейского искусства**	Создание зарисовок реквизита в характерных стилях периода.

(2 курс 4 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений искусства Древней Греции**	Создание сюжета с древнегреческими героями в стиле эпохи.
2.	**Художественный образ произведений искусства ранней классики.**	Создание ростовой таблицы и раскадровки сюжета героев эпохи.
3.	**Художественный образ произведений искусства высокой классики.**	Изображение пространства на плоскости с характерными приемами эпохи.
4.	**Художественный образ произведений искусства поздней классики.**	Создание графического фона с характерными видами и архитектурой периода.
5.	**Художественный образ произведений эллинистического искусства.**	Создание фона с характерными видами и архитектурой периода.
6.	**Художественный образ произведений искусства этрусков.**	Создание ростовой таблицы. Костюмы. Мужской и женский образ.

7.	**Художественный образ произведений искусства Римской Республики.**	Локации, мизансцены, реквизит.
8.	**Художественный образ произведений искусства Римской Империи.**	Создание эскизов мизансцены.
9.	**Художественный образ произведений искусства раннего христианства.**	Выполнение зарисовок христианских символов.
10.	**Художественный образ произведений искусства Византии.**	Выполнить зарисовку орнамента, узоров. Византийская вязь.
		Создание ростовой таблицы. Византийский светский костюм.

(3 курс 5 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений Романского искусства.**	Создание ростовой таблицы. Романский костюм. Мужской и женский образ.
		Создание зарисовок фона с характерными видами и архитектурой периода.
2.	**Художественный образ произведений готического искусства.**	Создание фона с характерным видом.
3.	**Художественный образ произведений искусства Проторенессанса.**	Выполнение зарисовки орнамента.
4.	**Художественный образ произведений искусства Раннего Возрождения.**	Создание ростовой таблицы персонажей. Костюмы сословий, характер и пластика.
		Создание сюжетной зарисовки персонажей. Характер и пластика.
5.	**Художественный образ произведений искусства Высокого Возрождения.**	Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.
6.	**Великие художники эпохи Возрождения.**	Выполнение зарисовок фонов на основе произведений венецианских живописцев.
7.	**Художественный образ произведений искусства Позднего Возрождения.**	Критическое осмысление стиля. Выполнение критического разбора произведений: эклектика и маньеризм.
8.	**Художественный образ произведений искусства Северного Возрождения.**	Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений искусства Италии XVII в.**	Выполнение зарисовки костюма. Мужской и женский образ.
2.	**Художественный образ произведений искусства Испании XVII в.**	Выполнение зарисовки костюма. Мужской и женский образ.
3.	**Художественный образ произведений искусства Фландрии XVII в.**	Выполнение зарисовок.
4.	**Художественный образ произведений искусства Голландии XVII в.**	Создание модельного листа на основе портретов голландских живописцев.
5.	**Художественный образ произведений искусства Франции XVII в.**	Подготовка устного сообщения
6.	**Художественный образ произведений искусства XVIII в.**	Выполнение зарисовок орнамента.
7.	**Художественный образ произведений искусства XIX в.**	Создание фонов с использованием стиля импрессионизм.
8.	**Художественный образ произведений искусства конца XIX - начала XX в.**	Создание ростововой таблицы. Костюм. Мужской и женский образ.
		Выполнение зарисовок с архитектурой стиля.

(4 курс 7 семестр)

№ п.п.	Наименование темы (из РПД)	Наименование работы
1.	**Художественный образ произведений древнерусского искусства X – начала XIII вв.**	Выполнение зарисовок орнамента.
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.**	Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.
4.	**Художественный образ произведений Русского искусства в конце XV и в XVI**	Создание ростовой таблицы. Костюм царя.
5.		Создание ростовой таблицы. Костюм крестьянина. Мужской и женский

	Художественный образ произведений Русского искусства XVII в.	образ. Создание ростовой таблицы. Светский костюм. Мужской и женский образ.
6.	**Художественный образ произведений Русского искусства XVIII в.**	Создание сценарного плана по сюжету.
7.	**Художественный образ произведений Русского искусства первой и второй трети XIX века.**	Создание сценарного плана по сюжету. Создание ростовой таблицы персонажей по сюжету.
8.	**Художественный образ произведений искусства в творчестве Передвижников.**	Создание ростовой таблицы. Костюм русского художника.
9.	**Художественный образ произведений искусства второй половины XIX – начала XX вв.**	Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.
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 ростовой таблицы персонажей сюжетной композиции.
13.	**Постмодернизм. Современное искусство.**	Создание раскадровки по сюжету.

(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

Самостоятельная работа № 1 «Создание ростовых таблиц с характерными признаками персонажа»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить методику создания ростовой таблицы (силуэта персонажа в полный рост) для визуализации и закрепления его характерных признаков..

Задачи:

Закрепить понимание связи между внешним обликом персонажа и его внутренними качествами..

Научиться передавать через позу, пропорции, жесты и стиль одежды ключевые черты характера (добрый/злой, мудрый/глупый, шустрый/меланхоличный и т.д.).

Развить навыки создания выразительного и узнаваемого силуэта.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Выбор и анализ персонажа: Определитесь с персонажем и его доминирующей чертой характера (например, «добрый великан», «злой карлик», «шустрый плут»).

2. Составление словесного портрета: Письменно опишите персонажа, выделяя, как его характер должен проявляться во внешности: осанка (сгорбленная/гордая), тип телосложения (худой/полный), характерные позы и жесты.

3. Поиск силуэта: Выполните 3-5 быстрых эскизов-силуэтов, залитых черным цветом. Цель — добиться максимальной выразительности и узнаваемости персонажа только через его контур.

4. Проработка деталей: Выберите самый удачный силуэт. Проработайте внутренний рисунок: черты лица, детали одежды, аксессуары, которые подчеркивают характер.

5. Создание ростовой таблицы: Изобразите персонажа в полный рост в нейтральной позе (анфас). Соблюдайте правильные пропорции тела. Рядом можно добавить несколько небольших рисунков с характерными эмоциями или жестами.

6. Финальное оформление: Обведите контуры четкой линией, уберите вспомогательные построения. При желании добавьте цвет или тонировку.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Титульный лист с указанием темы работы и ФИО исполнителя.*

2. *Лист с поисковыми эскизами-силуэтами.*

3. *Чистовой вариант ростовой таблицы (персонаж в полный рост).*

Самостоятельная работа № 2 «Выполнение зарисовки силуэтов, типажей»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Развить навык создания выразительных графических образов через освоение техники силуэтного рисунка и передачи характерных типажей.

Задачи:

Научиться выявлять и передавать характерные черты персонажа или объекта через его контур.

Освоить принципы создания узнаваемого типажа (например, «благородный воин», «хитрый слуга», «уставший путник»).

Развить умение работать с формой, позой и пропорциями для усиления выразительности. Развить навыки создания выразительного и узнаваемого силуэта.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Выбор темы и сбор материала: Определитесь с темой (например, «Сказочные персонажи», «Горожане»). Найдите референсы — изображения людей в характерной одежде и позах.

2. Быстрые наброски: Выполните 5-7 быстрых линейных набросков, фиксируя позу, пропорции и основные детали костюма.

3. Акцентирование характерного: Проанализируйте наброски. Усильте ключевые черты, определяющие типаж

4. Работа с силуэтом: Выберите 2-3 самых выразительных наброска. Закрасьте фигуры плотным черным цветом, чтобы получить силуэт. Следите за цельностью и читаемостью формы.

5. Серийность (опционально): Создайте серию из 3-5 силуэтов, объединенных одной темой, но показывающих разные типажи или состояния.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Лист с быстрыми линейными набросками.*

2. *2-3 чистовых зарисовки силуэтов, выполненных в черном цвете.*

3. *Краткие подписи к каждому силуэту с указанием изображаемого типажа*

Самостоятельная работа № 3 «Создание фона с архитектурой и природой Древней Месопотамии»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать художественный фон, отражающий характерные черты архитектуры и природного ландшафта Древней Месопотамии.

Задачи:

Изучить и передать в рисунке ключевые архитектурные формы (зиккураты, сырцовые стены, храмовые комплексы).

Отобразить типичный природный ландшафт (равнины, реки Евфрат и Тигр, финиковые пальмы, сельскохозяйственные угодья).

Освоить приемы передачи исторического колорита и пространственной глубины в пейзаже.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Найдите изображения зиккуратов, дворцов, городских стен, ирригационных систем, а также типичных растений Месопотамии.

2. Композиционное решение: Выполните 2-3 небольших эскиза, определяя расположение главных объектов (архитектуры) на фоне, линию горизонта и планы (передний, средний, задний).

3. Проработка архитектуры: На чистовом листе начните с построения основных геометрических форм зиккурата (ступенчатая пирамида) или других строений. Передайте массивность и монументальность сооружений.

4. Введение ландшафта: Добавьте элементы природы: равнинный рельеф, извилистые реки, каналы, группы финиковых пальм.

5. Детализация и тонировка: Проработайте фактуру сырцового кирпича, лестницы на зиккурате, растительность. Выполните тоновой или цветовой этюд, передавая характерное для региона солнечное, засушливое освещение.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с композиционными эскизами.

2. Чистовой рисунок фона, выполненный в тоне или цвете.

Самостоятельная работа № 4 «Создание фона с архитектурой и природой Древнего Египта»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать художественный фон, передающий характерные черты архитектуры и природной среды Древнего Египта.

Задачи:

*Изучить и отобразить в композиции ключевые архитектурные формы (пирамиды, храмы с пилонами, колонны в виде лотоса и папируса, обелиски). Передать типичный ландшафт (долина Нила, пустыня, заросли папируса, финиковые пальмы). Освоить приемы передачи масштаба и пространственной глубины в пейзаже с монументальными постройками.***2. Материальное оснащение:**

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Найдите изображения пирамид, храмовых комплексов, сфинкса, а также ландшафтов долины Нила.

2. Композиционное решение: Выполните 2-3 эскиза, определив расположение главных объектов (пирамиды на фоне пустыни, храм на берегу Нила). Продумайте линию горизонта и распределение планов.

3. Построение архитектуры: На чистовом листе начните с точного построения пирамид (соблюдая пропорции) или храмовых пилонов. Используйте линейку для четких линий.

4. Введение ландшафта: Добавьте элементы природы: извилистую ленту Нила, полосу плодородной земли с пальмами и папирусами, песчаные дюны пустыни.

5. Детализация и тонировка: Проработайте фактуру каменных блоков, иероглифы на стенах, растительность. Выполните тоновой или цветовой этюд, передавая яркое солнце и четкие тени.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Лист с композиционными эскизами.*

2. *Чистовой рисунок фона, выполненный в тоне или цвете.*

Самостоятельная работа № 5 «Создание иероглифических символов, орнаментов в стилистике Древнего Египта»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы построения древнеегипетских орнаментов и иероглифических композиций для создания стилистически точных графических работ.

Задачи:

Изучить основные мотивы и символы древнеегипетского искусства (лотос, папирус, скарабей, урей, солнечный диск). Освоить принципы построения египетского орнамента (ритм, симметрия, фризовость). Научиться стилизовать изображения в соответствии с канонами древнеегипетского искусства. Создать собственную композицию, используя изученные элементы.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Найдите изображения пирамид, храмовых . Изучение аутентичных образцов: Проанализируйте референсы, выделив ключевые элементы: растительные (лотос, папирус), геометрические (зигзаг, точка), анималистические (птицы, жуки) мотивы и основные иероглифы (анкх, глаз Уаджит).

2. Выполнение копий: Сделайте несколько точных копий фрагментов орнаментов и иероглифов для понимания стиля, пропорций и манеры исполнения.

3. Разработка собственного орнамента: На основе изученных мотивов создайте эскиз собственного орнамента (фриз, сетчатая композиция). Соблюдайте принципы ритмического повторения и симметрии.

4. Создание композиции с иероглифами: Придумайте короткую фразу или имя и изобразите ее с помощью аутентичных или стилизованных иероглифов в картуше.

5. Чистовое исполнение: Аккуратно и четко перенесите лучший эскиз на чистовик, используя линеры или тушь. Добейтесь графической четкости линий

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с копиями аутентичных египетских орнаментов и иероглифов.

2. Эскиз разработанного орнамента.

3. Чистовой вариант орнаментальной композиции или иероглифической надписи.

Самостоятельная работа № 6 «Создание зарисовок реквизита в характерных стилях эгейского периода»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить методику создания зарисовок предметов быта и культа, характерных для эгейского (крито-микенского) периода, с передачей их стилистических особенностей.

Задачи:

Изучить характерные формы, орнаменты и росписи эгейского искусства. Научиться передавать в зарисовках специфические черты реквизита (керамика, ритоны, оружие, украшения). Освоить принципы стилизации и декоративного оформления в духе крито-микенской культуры.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Найдите изображения характерных артефактов (кувшины "пифосы", ритоны в форме голов животных, "лабрисы", золотые маски, керамика с морскими и растительными мотивами).

2. Анализ стиля: Выделите ключевые черты стиля: динамичные спиралевидные и волнообразные орнаменты, изображения осьминогов, дельфинов, стилизованных растений.

3. Выполнение копий: Сделайте 2-3 точные копии фрагментов росписи или контуров предметов для понимания манеры исполнения.

4. Создание собственных зарисовок: Выполните 3-4 зарисовки разных видов реквизита (сосуд, оружие, ритуальный предмет), сохраняя характерные формы.

5. Декорирование: Украсьте предметы орнаментом или сюжетной росписью в стилистике эгейского периода.

6. Чистовое исполнение: Аккуратно оформите лучшие зарисовки, используя линеры и цвет для передачи декоративного богатства.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Копии фрагментов орнаментов или росписей.

2. 3-4 зарисовки реквизита с характерным декоративным оформлением.

Самостоятельная работа № 7 «Создание зарисовок орнаментов Древней Греции»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить основные принципы построения и стилистические особенности древнегреческих орнаментов.

Задачи:

Изучить основные типы древнегреческих орнаментов (меандр, пальметта, волна, акант, ионики). Освоить законы ритма, симметрии и гармоничного построения орнаментальных композиций. Научиться точно передавать графическую структуру и пластику классических орнаментальных мотивов. Выполнить зарисовки орнаментов в соответствии с канонами древнегреческого искусства.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Изучение и анализ образцов: Проанализируйте референсы, выделив основные типы орнаментов: геометрические (меандр, шеврон), растительные (пальметта, акантовый лист, лотос), волнообразные.

2. Копирование базовых элементов: Выполните на отдельном листе точные копии ключевых элементов (отдельная пальметта, фрагмент меандра, акантовый завиток) для понимания их структуры.

3. Построение орнаментальной композиции:

Для геометрического орнамента (меандр) используйте линейку для построения базовой сетки.

Для растительного орнамента наметьте ось симметрии и основные направляющие.

4. Выполнение зарисовок: Сделайте 2-3 зарисовки разных типов орнаментов (например, меандровый бордюр и композиция с пальметтами и волной).

5. Чистовое оформление: Аккуратно обведите получившиеся композиции линером, добиваясь четкости и равномерности линий. Уберите карандашные построения.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с прорисовками базовых элементов древнегреческого орнамента.

2. 2-3 чистовые зарисовки разных орнаментальных композиций (например, геометрический и растительный орнамент).

Самостоятельная работа № 8 «Создание сюжета с древнегреческими героями в стиле эпохи»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать оригинальную сюжетную композицию с участием древнегреческих героев, стилизованную под вазопись или фресковую живопись Древней Греции.

Задачи:

Изучить иконографию и атрибуты основных древнегреческих героев (Геракл, Тесей, Ахилл, Одиссей и др.). Освоить характерные черты стиля древнегреческой вазописи (краснофигурной или чернофигурной) или фрески. Разработать сюжетную композицию, отражающую мифологический сюжет или характерный для героя подвиг. Применить типичные для эпохи орнаменты и элементы оформления.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Выбор героя и сюжета: Определитесь с героем (например, Геракл, укрощающий немейского льва) и ключевым моментом сюжета.

2. Сбор референсов: Найдите изображения выбранного героя (его атрибуты: шкура льва, палица для Геракла), характерные позы в вазописи, орнаменты.

3. Разработка эскиза: Создайте 2-3 эскиза будущей композиции. Продумайте расположение фигур, их жесты и взаимодействие. Упростите формы, подражая стилю вазописи (плоскостность, профильное изображение).

4. Проработка деталей: На чистовом листе четко наметьте контуры фигур и предметов. Добавьте орнаментальные рамки (меандр, волна).

5. Чистовое исполнение:

Для чернофигурного стиля: залейте фигуры героев черным цветом, оставив фон светлым.

Для краснофигурного стиля: оставьте фигуры цветом бумаги (терракотовыми), а фон залейте черным.

Прорисуйте детали (мускулатуру, складки одежды, черты лица) с помощью гравировки (процарапывания) или тонкой кисти..

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы композиции.

2. Чистовой лист с сюжетной композицией, выполненной в стиле древнегреческой вазописи или фрески.

Самостоятельная работа № 9 «Создание ростовой таблицы и раскадровки сюжета героев эпохи»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Разработать визуальную модель персонажа и проиллюстрировать ключевые этапы повествования через создание ростовой таблицы и раскадровки.

Задачи:

Создать ростовую таблицу персонажа, отражающую его внешность, характер, костюм и атрибуты в соответствии с исторической эпохой. Разработать сюжетную последовательность из 4-6 ключевых кадров (раскадровку), передающую основное действие или трансформацию персонажа. Освоить принципы визуального повествования и композиционного построения кадра.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Разработка персонажа: Определите пол, возраст, социальный статус, основные черты характера героя.

2. Силуэт и пропорции: Изобразите персонажа в полный рост в нейтральной позе (анфас). Соблюдайте характерные для эпохи пропорции и особенности телосложения.

3. Детализация: Проработайте черты лица, прическу, детали костюма, обувь, характерные атрибуты (оружие, украшения, инструменты).

4. Цветовое решение: Определите и отметьте цветовую палитру персонажа.

5. Выбор сюжета: Определите краткий сюжет из 4-6 ключевых сцен, раскрывающих историю персонажа.

6. Компоновка кадров: Разбейте лист на 4-6 прямоугольников (кадров). Продумайте композицию каждого кадра: крупный план, общий план, ракурс.

7. Заполнение раскадровки: В каждом кадре изобразите персонажа в действии. Упростите рисунок, делая акцент на ясности позы и жеста. Под каждым кадром сделайте краткую подпись-пояснение.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Ростовую таблицу персонажа (силуэт в полный рост, виды спереди и сбоку, прорисовка деталей и аксессуаров).

2. Раскадровку из 4-6 кадров с четкими прямоугольными границами и пояснительными надписями.

Самостоятельная работа № 10 «Изображение пространства на плоскости с характерными приемами эпохи»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы передачи пространства на плоскости, характерные для изобразительного искусства Высокой классики Древней Греции (V в. до н.э.).

Задачи:

Изучить приемы передачи глубины пространства в древнегреческой вазописи и фреске. Освоить принципы ярусной (планной) композиции. Научиться изображать архитектурные элементы (колонны, стилобаты) для организации пространства. Передать характерное для эпохи равновесие между фигурой и пространством.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Анализ образцов: Изучите референсы краснофигурных ваз или фресок. Обратите внимание на отсутствие линейной перспективы, использование ярусов для обозначения дальнего плана и наложение фигур.

2. Выбор сюжета: Определите простой сюжет, связанный с мифологией или повседневной жизнью (например, «Беседа двух героев», «Шествие»).

3. Разработка композиции:

Наметьте линию земли (горизонта) для первого плана.

Расположите главные фигуры на первом плане, используя четкие, выразительные силуэты.

Для передачи глубины изобразите второстепенные фигуры или элементы архитектуры (колонну, ступень) на втором плане, расположив их выше по плоскости листа.

4. Введение архитектуры: Используйте упрощенные изображения колонн, стилобатов (оснований храмов) или деревьев для создания условного пространства и кулис.

5. Чистовое исполнение: Выполните рисунок в стиле краснофигурной вазописи: фон залейте черным, фигуры и архитектурные элементы оставьте цветом бумаги, детали проработайте тонкими черными линиями.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскиз композиции с обозначением планов.

2. Чистовой рисунок, демонстрирующий применение ярусного метода и архитектурных элементов для передачи пространства.

2 курс 4 семестр

Самостоятельная работа № 11 «Создание графического фона с характерными видами и архитектурой периода»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать графическую работу, изображающую характерный архитектурный пейзаж периода поздней классики Древней Греции (IV в. до н.э.).

Задачи:

Изучить особенности архитектуры поздней классики (коринфский ордер, новые пропорции, декоративность). Освоить принципы изображения архитектурных сооружений в природной среде. Передать в композиции гармоничное соотношение архитектуры и ландшафта. Использовать графические техники, соответствующие стилистике эпохи.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Изучите характерные постройки периода: храмы с коринфскими капителями, круглые сооружения (толосы), архитектурные комплексы.

2. Композиционное решение: Выполните 2-3 эскиза, выбрав точку зрения на архитектурный объект (например, храм в природном окружении). Продумайте расположение на листе, соотношение неба, земли и сооружения.

3. Построение архитектуры: На чистовом листе начните с точного построения основных форм здания. Уделите внимание пропорциям и деталям коринфского ордера (капитель с акантами).

4. Введение ландшафта: Добавьте характерные элементы природы: холмы, средиземноморскую растительность (кипарисы, оливы), каменистый грунт.

5. Детализация и тонировка: Проработайте фактуру мрамора, тени в интерколумниях (промежутках между колоннами). Выполните тоновой рисунок тушью или линерами, используя различную толщину линий для передачи плановости.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Лист с композиционными эскизами.*

2. *Чистовой графический лист с изображением архитектурного пейзажа.*

Самостоятельная работа № 12 «Создание фона с характерными видами и архитектурой периода»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать архитектурно-ландшафтный фон, передающий характерные черты градостроительства и искусства эллинистического периода.

Задачи:

Изучить особенности эллинистической архитектуры: монументальность, театральность, использование разных ордеров. Освоить принципы изображения сложных градостроительных форм (пропилеи, многоярусные колоннады, агоры). Передать в композиции масштаб и пространственную глубину, характерные для эллинистического искусства. Использовать типичные для периода декоративные элементы и скульптурные группы.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Изучите характерные постройки: Пергамский алтарь, Александрийский маяк, храмы смешанных ордеров, многоярусные колоннады.

2. Композиционное решение: Выполните 2-3 эскиза сложной архитектурной композиции с использованием разных уровней и планов. Рассмотрите диагональные построения для передачи динамики.

3. Построение архитектуры: На чистовом листе начните с построения основных архитектурных масс. Проработайте перспективу сложных сооружений (лестниц, ярусов, арок).

4. Введение ландшафта и декора: Добавьте элементы, подчеркивающие масштаб (фигуры людей, фонтаны, скульптурные группы). Используйте характерный рельеф (террасы, склоны холмов).

5. Детализация: Проработайте архитектурные детали (капители разных ордеров, рельефы, карнизы). Выполните тоновой рисунок, используя разнообразную штриховку для передачи объема и фактур.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с композиционными эскизами.

2. Чистовой графический лист с изображением сложного архитектурно-ландшафтного комплекса.

Самостоятельная работа № 12 «Создание ростовой таблицы. Костюмы. Мужской и женский образ»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать ростовые таблицы мужского и женского костюмов, отражающие характерные особенности этрусского костюма и внешнего облика.

Задачи:

Изучить основные элементы и детали этрусского мужского и женского костюма. Освоить принципы передачи пластики тела и драпировок тканей в этрусском стиле. Передать в образах социальный статус и эстетические идеалы этрусской знати. Закрепить навыки создания ростовой таблицы как инструмента визуализации костюма.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследование и сбор материала: Изучите референсы: мужской костюм (туника, тебенна, кожаные сандалии), женский (туника, богато декорированная верхняя одежда, сложные прически, украшения).

2. Создание силуэтов: Разработайте характерные позы для мужской и женской фигур, отражающие этрусскую манеру (некоторая угловатость, выразительность жестов).

3. Проработка костюма:

Мужской: Изобразите короткую тунику и плащ-тебенну с замысловатой драпировкой.

Женский: Детально прорисуйте длинную тунику, верхнюю накидку, сложную прическу с косами и украшениями.

4. Детализация: Добавьте характерные детали: орнаменты на ткани, сандалии с загнутыми носами, украшения (бусы, серьги, фибулы).

5. Цветовое решение: Подберите цветовую гамму, характерную для этрусков (яркие цвета: красный, охра, синий, зеленый). Выполните заливку с учетом складок и объема..

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

2. Ростовую таблицу мужского костюма.

3. Ростовую таблицу женского костюма.

Самостоятельная работа № 13 «Создание эскизов мизансцены»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать серию эскизов мизансцен, отражающих характерные сцены из общественной и частной жизни периода Римской Республики.

Задачи:

- *Изучить особенности композиционного построения мизансцен в римском искусстве.*

- *Освоить принципы передачи социальных взаимодействий через позы, жесты и расположение фигур.*

- *Научиться органично вписывать персонажей в архитектурное пространство.*

- *Разработать эскизы, стилизованные под художественную манеру римской республиканской эпохи.*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Сбор и анализ референсов: Изучите характерные постройки: Пергамский алтарь, Александрийский маяк, храмы смешанных ордеров, многоярусные колоннады.

2. Композиционное решение: Выполните 2-3 эскиза сложной архитектурной композиции с использованием разных уровней и планов. Рассмотрите диагональные построения для передачи динамики.

3. Построение архитектуры: На чистовом листе начните с построения основных архитектурных масс. Проработайте перспективу сложных сооружений (лестниц, ярусов, арок).

4. Введение ландшафта и декора: Добавьте элементы, подчеркивающие масштаб (фигуры людей, фонтаны, скульптурные группы). Используйте характерный рельеф (террасы, склоны холмов).

5. Детализация: Проработайте архитектурные детали (капители разных ордеров, рельефы, карнизы). Выполните тоновой рисунок, используя разнообразную штриховку для передачи объема и фактур.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с композиционными эскизами.

2. Чистовой графический лист с изображением сложного архитектурно-ландшафтного комплекса.

Самостоятельная работа № 12 «Создание ростовой таблицы. Костюмы. Мужской и женский образ»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать ростовые таблицы мужского и женского костюмов, отражающие характерные особенности этрусского костюма и внешнего облика.

Задачи:

Изучить основные элементы и детали этрусского мужского и женского костюма. Освоить принципы передачи пластики тела и драпировок тканей в этрусском стиле. Передать в образах социальный статус и эстетические идеалы этрусской знати. Закрепить навыки создания ростовой таблицы как инструмента визуализации костюма.

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ референсов: фрески, рельефы, описания бытовых и общественных сцен.

- Изучение типичных мизансцен: заседание сената, семейная церемония, торговля, ремесленные работы.

2. Разработка композиции:

- Создание 3-5 набросков с разным расположением фигур и выбором ракурсов.

- Проработка взаимодействия персонажей через жесты и позы.

3. Введение архитектурного контекста:

- Добавление элементов архитектуры (колонны, арки, интерьеры).

- Передача пространственной глубины с помощью плановости.

4. Детализация и стилизация:

- Упрощение форм в соответствии с римской художественной манерой.

- Передача характерных деталей: одежды, причесок, предметов быта.

5. Чистовое исполнение:

- Выбор лучшего эскиза и его окончательная проработка.

- Выполнение в технике, имитирующей римскую фреску или рельеф.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист поисковых набросков мизансцен (3-5 вариантов).

2. Чистовой эскиз мизансцены на отдельном листе.

Самостоятельная работа № 13 «Выполнение зарисовок христианских символов»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить технику создания зарисовок основных христианских символов периода раннего христианства (I-IV вв. н.э.) и понять их смысловое значение.

Задачи:

- *Изучить историю возникновения и развития раннехристианской символики.*

- *Освоить графические приемы стилизации символов в соответствии с древними образцами.*

- *Научиться точно передавать форму и пропорции символов.*

- *Понять смысловое значение каждого символа и контекст его использования.*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучение основных символов: ихтис (рыба), якорь, голубь, агнец, монограмма Христа (хи-ро), добрый пастырь.

- Анализ художественных особенностей р а н н и х христианских изображений.

2. Копирование образцов:

- Выполнение точных копий 3-4 символов с древних источников.

- Освоение характерных линий и пропорций.

3. Разработка собственных композиций:

- Создание 2-3 оригинальных композиций с использованием изученных символов.

- Сочетание нескольких символов в одной гармоничной композиции.

4. Чистовое исполнение:

- Выбор лучших работ для чистового выполнения.

- Тщательная проработка контуров и деталей линерами.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с копиями символов (3-4 точные копии древних образцов).

2. Лист с авторскими композициями (2-3 работы с комбинацией символов).

Самостоятельная работа № 14 «Выполнить зарисовку орнамента, узоров. Византийская вязь»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы построения и выполнения зарисовок орнаментов и узоров в технике византийской вязи.

Задачи:

- *Изучить историю развития византийской вязи и её особенности.*

- *Освоить основные элементы и мотивы византийских орнаментов.*

- *Научиться компоновке орнаментальных композиций.*

- *Разработать навыки точной графической передачи узоров.*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучение характерных элементов византийской вязи: плетёнка, меандр, растительные мотивы.

- Анализ цветовой палитры и композиционных решений.

2. Копирование образцов:

- Выполнение точных копий фрагментов византийских орнаментов.

- Освоение техники плетения и построения узоров.

3. Разработка собственного орнамента:

- Создание эскиза оригинального орнамента на основе византийской вязи.

- Проработка композиции с учётом ритма и симметрии.

4. Чистовое исполнение:

- Перенос лучшего эскиза на чистовик.

- Тщательная проработка деталей линерами.

- Декоративное оформление в характерной цветовой гамме.

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с копиями узоров (3-4 точные копии древних образцов).

2. Лист с авторским орнаментом в технике византийской вязи.

3 курс 5 семестр

Самостоятельная работа № 15 «Создание ростовой таблицы. Романский костюм. Мужской и женский образ. Создание зарисовок фона с характерными видами и архитектурой периода »

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать комплексную работу, включающую ростовые таблицы романского костюма и архитектурно-ландшафтные зарисовки в стилистике романского периода (X-XII вв.).

Задачи:

- *Изучить особенности романского костюма и архитектуры*

- *Освоить принципы создания ростовой таблицы костюма*

- *Научиться передавать характер романской архитектуры в зарисовках*

- *Создать гармоничную композицию, объединяющую фигуры в костюмах и архитектурный фон*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследование романского костюма:

- Мужской: туника, штаны-шоссы, плащ, кожаная обувь

- Женский: длинное платье, верхняя туника, плащ-накидка, головные уборы

2. Создание силуэтов в характерных позах

3. Детализация костюмов и аксессуаров

4. Цветовое решение на основе исторической палитры

Этап 2: Архитектурный фон

1. Изучение характерных элементов:

- Массивные стены, полуциркульные арки

- Башни, узкие окна-бойницы

- Каменная кладка, скульптурный декор

2. Создание эскизов архитектурных композиций

3. Построение перспективы и плановости

4. Передача фактур и объема архитектурных форм

Этап 3: Компоновка работы

1. Размещение фигур в костюмах на архитектурном фоне

2. Создание единой цветовой и стилевой гармонии

3. Финальная проработка деталей

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Ростовые таблицы мужского и женского романских костюмов

2. Зарисовки архитектурного фона с характерными элементами

3. Финальную композицию с объединением костюмов и фона

Самостоятельная работа № 16 «Создание фона с характерным видом»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать архитектурный пейзаж, передающий характерные особенности готического искусства (XII-XV вв.)

Задачи:

- *Изучить основные элементы готической архитектуры*

- *Освоить принципы построения готических сооружений*

- *Научиться передавать вертикальную устремленность и ажурность конструкций*

- *Создать гармоничную композицию с учетом готической эстетики*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.
интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучение характерных элементов: стрельчатые арки, нервюрные своды

- Анализ конструкций: контрфорсы, аркбутаны, вимперги, фиалы
- Исследование декора: витражи, розетки, скульптурные композиции

2. Эскизирование:
- Создание 2-3 вариантов композиции
- Проработка ракурсов и точек зрения
- Определение масштаба и соотношения элементов

3. Построение архитектуры:
- Нанесение линий перспективы
- Построение основных объемов здания
- Проработка архитектурных деталей

4. Детализация:
- Рисование окон-роз, стрельчатых окон
- Изображение скульптурных элементов
- Передача фактуры каменной кладки

5. Тоновое решение:
- Создание светотеневой моделировки
- Передача воздушной перспективы
- Акцентирование вертикальных ритмов

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы композиции (2-3 варианта)

2. Чистовой рисунок готического архитектурного пейзажа

Самостоятельная работа № 17 «Выполнение зарисовки орнамента»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания орнаментов в стиле проторенессанса (XIII-XIV вв.) через изучение характерных элементов и композиционных приемов.
Задачи:

- *Изучить особенности орнаментики проторенессанса*

- *Освоить основные мотивы и элементы орнаментов периода*

- *Научиться создавать сбалансированные орнаментальные композиции*

- *Разработать навыки стилизации и точной графической передачи*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*
электронные книги.
интернет-ресурсы
4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Изучение характерных элементов: геометрические узоры, стилизованные растительные мотивы

- Анализ цветовой палитры проторенессансных орнаментов

- Исследование композиционных принципов построения орнаментов

2. Копирование образцов:

- Выполнение точных копий фрагментов орнаментов из произведений проторенессанса

- Освоение техники выполнения типичных элементов: пальметты, аканты, геометрические плетенки

- Проработка характерных линий и пропорций

3. Разработка собственного орнамента:

- Создание эскиза оригинального орнамента на основе изученных мотивов

- Проработка композиции с учетом ритма и симметрии

- Сочетание геометрических и растительных элементов

4. Чистовое исполнение:

- Перенос лучшего эскиза на чистовик

- Тщательная проработка деталей линерами

- Декоративное оформление в характерной цветовой гамме

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с копиями элементов и фрагментов орнаментов

2. Чистовой лист с авторским орнаментом в стиле проторенессанса

Самостоятельная работа № 18 «Создание ростовой таблицы персонажей. Костюмы сословий, характер и пластика. Создание сюжетной зарисовки персонажей»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать комплексную работу, включающую ростовые таблицы костюмов разных сословий и сюжетную зарисовку, передающие характер и пластику персонажей эпохи Раннего Возрождения (XIV-XV вв.).
Задачи:

-Изучить особенности костюмов различных социальных слоев Раннего Возрождения

- Освоить принципы передачи характера через позу, жест и мимику

- Научиться создавать динамичные сюжетные композиции

- Разработать навыки стилизации в манере Раннего Возрождения

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.
интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Ростовые таблицы костюмов

1. Исследование костюмов разных сословий:

- Аристократия: длинные плащи, коттарди, узкие шапероны

- Горожане: практичные котты, упелянды

- Крестьяне: простые туники, передники

2. Создание силуэтов в характерных позах для каждого сословия

3. Детализация костюмов, передача фактур тканей

4. Цветовое решение согласно исторической палитре

Этап 2: Сюжетная зарисовка

1. Разработка сюжета, отражающего взаимодействие персонажей

2. Создание эскизов композиции с учетом пластики движений

3. Передача характеров через позы, жесты, мимику

4. Организация пространства в стиле Раннего Возрождения

Этап 3: Стилизация и завершение

1. Объединение персонажей в гармоничную композицию

2. Проработка светотеневой моделировки

3. Финальное оформление в технике, близкой к искусству Раннего Возрождения

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Ростовые таблицы костюмов 3-х сословий с описанием элементов

2. Эскизы сюжетной композиции (2-3 варианта)

3. Чистовую сюжетную зарисовку с персонажами в костюмах

Самостоятельная работа № 19 «Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить методику работы с научной литературой и интернет-ресурсами для изучения искусства Высокого Возрождения (конец XV - начало XVI вв.).
Задачи:

- *Научиться находить и систематизировать информацию о периоде Высокого Возрождения*

- *Освоить методы критического анализа источников*

- *Сформировать навык сравнительного анализа информации из разных источников*

- *Создать тематическую подборку материалов по творчеству мастеров Высокого Возрождения*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Подготовительный этап:

- Определение темы исследования (творчество конкретного художника, анализ произведения, художественный метод)

- Составление предварительного плана работы

- Подбор ключевых слов для поиска информации

2. Работа с источниками:

- Поиск информации в электронных каталогах библиотек

- Работа с научными базами данных и репозиториями

- Анализ интернет-ресурсов (музейные сайты, научные порталы)

- Критическая оценка достоверности источников

3. Систематизация информации:

- Составление аннотированного списка источников

- Сравнительный анализ информации из разных источников

- Выявление основных тенденций в изучении выбранной темы

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Аннотированный список источников (10-15 позиций) с краткой характеристикой каждого

2. Аналитический обзор по выбранной теме (3-5 страниц)

Самостоятельная работа № 20 «Работа над ошибками. Доработка/завершение аудиторных заданий»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Систематизировать и устранить ошибки, выявленные в аудиторных работах, и довести задания до требуемого уровня качества.

Задачи:

- *Выявить типичные ошибки в выполненных работах*

- *Проанализировать причины возникновения ошибок*

- *Разработать план доработки заданий*

- *Применить полученные рекомендации для улучшения работ*

- *Сформировать навыки самоконтроля и самоанализа*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Аналитический этап:

- Внимательное изучение замечаний преподавателя

- Классификация ошибок по типам (композиционные, технические, цветовые)

- Выявление recurring проблем в работе

2. Планирование доработки:

- Составление списка необходимых исправлений

- Определение последовательности действий

- Подготовка материалов для переработки

3. Практическая доработка:

- Исправление композиционных недочетов

- Уточнение рисунка и построения

- Коррекция цветового и тонового решения

- Проработка деталей и обобщающих элементов

4. Финальная проверка:

- Сравнение доработанной работы с исходным вариантом

- Контроль соответствия работы исходным требованиям

- Внесение окончательных корректировок

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Исходную работу с пометками преподавателя

2. Список выявленных ошибок с классификацией

3. Доработанный вариант работы в чистовом исполнении

Самостоятельная работа № 21 «Выполнение зарисовок фонов на основе произведений венецианских живописцев»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы построения и колористического решения фонов в произведениях венецианской школы живописи (XVI век).

Задачи:

- *Изучить характерные особенности фоновой живописи венецианских мастеров*

- *Освоить технику передачи глубины пространства и воздушной перспективы*

- *Научиться работать с цветом и светом в традициях венецианской школы*

- *Создать серию зарисовок фонов на основе анализа произведений*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Аналитический этап:

- Изучение произведений венецианских живописцев
- Анализ композиционных решений фонов
- Исследование колористических особенностей
- Выявление характерных приемов передачи пространства

2. Подготовительный этап:

- Выбор 2-3 произведений для анализа
- Выполнение тональных и цветовых эскизов
- Подбор цветовой палитры, характерной для венецианской школы

3. Практическое выполнение:

- Создание зарисовки архитектурного фона (на примере Веронезе)
- Выполнение зарисовки пейзажного фона (на примере Джорджоне)
- Создание зарисовки интерьерного фона (на примере Тинторетто)
- Работа с цветовыми отношениями и световоздушной средой

4. Завершающий этап:

- Сравнительный анализ выполненных работ
- Корректировка цветовых и тональных отношений
- Обобщение и синтез полученных навыков

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Цветовые и тональные эскизы (3-5 штук)

2. Серия зарисовок фонов (2-3 работы формата А4)

Самостоятельная работа № 22 «Критическое осмысление стиля. Выполнение критического разбора произведений: эклектика и маньеризм »

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Сформировать навыки критического анализа произведений искусства в стилях маньеризм и эклектика через сравнительное изучение их характерных особенностей.

Задачи:

- *Изучить исторические предпосылки возникновения маньеризма и эклектики*

- *Выявить формальные признаки и стилевые особенности каждого направления*

- *Освоить методику сравнительного анализа художественных произведений*

- *Развить навыки аргументированной оценки произведений искусства*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Подготовительный этап:

- Изучение исторического контекста каждого стиля

- Подбор репрезентативных произведений для анализа (по 2-3 для каждого стиля)

- Составление предварительного плана анализа

2. Аналитический этап:

- Формальный анализ: композиция, цвет, линия, форма

- Стилистический анализ: выявление характерных признаков

- Сравнительный анализ: сопоставление произведений разных стилей

- Контекстуальный анализ: связь с эпохой и культурой

3. Интерпретационный этап:

- Выявление художественных приемов и их функций

- Анализ выразительных средств и их воздействия на зрителя

- Оценка художественной ценности произведений

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Анализ 2-3 произведений каждого стиля с визуальными материалами*

Самостоятельная работа № 21 «Выполнение зарисовок фонов на основе произведений венецианских живописцев»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы построения и колористического решения фонов в произведениях венецианской школы живописи (XVI век).

Задачи:

- *Изучить характерные особенности фоновой живописи венецианских мастеров*

- *Освоить технику передачи глубины пространства и воздушной перспективы*

- *Научиться работать с цветом и светом в традициях венецианской школы*

- *Создать серию зарисовок фонов на основе анализа произведений*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Аналитический этап:

- Изучение произведений венецианских живописцев

- Анализ композиционных решений фонов

- Исследование колористических особенностей

- Выявление характерных приемов передачи пространства

2. Подготовительный этап:

- Выбор 2-3 произведений для анализа

- Выполнение тональных и цветовых эскизов

- Подбор цветовой палитры, характерной для венецианской школы

3. Практическое выполнение:

- Создание зарисовки архитектурного фона (на примере Веронезе)
- Выполнение зарисовки пейзажного фона (на примере Джорджоне)
- Создание зарисовки интерьерного фона (на примере Тинторетто)
- Работа с цветовыми отношениями и световоздушной средой

4. Завершающий этап:

- Сравнительный анализ выполненных работ
- Корректировка цветовых и тональных отношений
- Обобщение и синтез полученных навыков

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Цветовые и тональные эскизы (3-5 штук)

2. Серия зарисовок фонов (2-3 работы формата А4)

3 курс 6 семестр

Самостоятельная работа № 23 «: Выполнение зарисовки костюма. Мужской и женский образ (Художественный образ произведений искусства Италии XVII в.)»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания зарисовок мужского и женского костюмов Италии XVII века на основе анализа произведений искусства эпохи барокко.

Задачи:

- *Изучить особенности мужского и женского костюма Италии XVII века*
- *Освоить методику передачи характерных силуэтов и деталей одежды*

- *Научиться стилизации зарисовок в соответствии с художественной манерой эпохи*

- *Разработать навыки точной графической передачи костюма*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ произведений итальянских художников XVII века

- Изучение характерных элементов костюма:

Мужской: камзолы, брачетты, кружевные воротники, чулки

Женский: корсеты, юбки на каркасе, декольте, рукава-буф

- Исследование тканей, орнаментов и аксессуаров эпохи

2. Подготовительный этап:

- Выбор характерных поз и ракурсов для зарисовок

- Выполнение быстрых набросков силуэтов

- Подбор цветовой палитры, соответствующей эпохе

3. Практическое выполнение:

- Зарисовка мужского костюма с передачей объема и драпировок

- Зарисовка женского костюма с акцентом на конструктивные особенности

- Проработка деталей: кружева, вышивка, украшения

- Передача фактур различных тканей

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски (5-7 штук)

2. Чистовые зарисовки мужского и женского костюмов (2 работы формата А3)

Самостоятельная работа № 24 «Выполнение зарисовок»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания зарисовок на основе анализа произведений фламандского искусства XVII века.

Задачи:

- *Изучить характерные особенности фламандской живописи XVII века*

- *Освоить методику передачи материальности и фактур*

- *Научиться стилизации зарисовок в соответствии с художественной манерой эпохи*

- *Разработать навыки композиционного построения работ*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ произведений фламандских художников XVII века
- Изучение характерных композиционных приемов
- Исследование цветовой палитры и светотеневых решений
- Анализ передачи материальности предметов

2. Подготовительный этап:

- Выбор сюжетов для зарисовок (натюрморты, жанровые сцены, портреты)
- Выполнение быстрых набросков композиций
- Подбор цветовой палитры, соответствующей эпохе

3. Практическое выполнение:

- Зарисовка натюрморта с передачей фактур различных материалов
- Зарисовка элементов жанровой сцены с акцентом на характерные позы
- Проработка деталей: драпировки, предметы быта, архитектурные элементы
- Передача светотеневых эффектов в стиле фламандской живописи

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски (5-7 штук)

2. Серия чистовых зарисовок (3-4 работы формата А3)

Самостоятельная работа № 25 «Создание модельного листа на основе портретов голландских живописцев»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать модельный лист на основе анализа портретов голландских живописцев XVII века.

Задачи:

- *Изучить характерные черты голландского портрета XVII века*

- *Научиться передавать типичные черты внешности и костюма эпохи*

- *Разработать навыки стилизации в манере голландской живописи*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ портретов голландских художников XVII века

- Изучение типичных черт внешности голландцев эпохи

- Исследование костюмов и аксессуаров

- Анализ композиционных и колористических решений

2. Подготовительный этап:

- Выбор характерных типажей для модельного листа
- Выполнение быстрых набросков лиц и фигур
- Подбор цветовой палитры, соответствующей эпохе

3. Практическое выполнение:

- Зарисовка мужского и женского типажей в разных ракурсах
- Проработка деталей: характерные прически, головные уборы, воротники
- Передача светотеневых эффектов в стиле голландской живописи
- Создание выразительных образов с учетом социального статуса

4. Завершающий этап:

- Компоновка элементов на модельном листе
- Стилизация в манере голландских мастеров
- Обобщение формы и цвета
- Создание гармоничного композиционного решения

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски типажей (5-7 штук)

2. Модельный лист с мужскими и женскими образами (формат А4)

Самостоятельная работа № 26 «Подготовка устного сообщения»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Сформировать навыки подготовки и презентации устного сообщения на тему художественных образов в искусстве Франции XVII века.

Задачи:

- *Изучить ключевые произведения и художественные направления Франции XVII века*

- *Освоить методику отбора и систематизации материала для устного выступления*

- *Разработать навыки структурирования информации и создания презентации*

- *Сформировать умение ясно и логично излагать материал*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.
интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Подготовительный этап:

- Выбор конкретной темы (например: "Образ власти в портретах Риго", "Мифологические сюжеты у Пуссена", "Версаль как символ абсолютизма")

- Составление предварительного плана выступления

- Определение хронологических и стилистических рамок

2. Исследовательский этап:

- Сбор информации из научной литературы и авторитетных интернет-источников

- Отбор репродукций для визуального сопровождения

- Анализ художественных особенностей произведений

- Изучение исторического и культурного контекста

3. Структурирование материала:

- Составление тезисов выступления

- Разработка логической последовательности изложения

- Подготовка визуального ряда (презентация)

- Написание текста выступления

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Текст устного сообщения (3-5 страниц)*

Самостоятельная работа № 27 «Выполнение зарисовок орнамента»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания орнаментов в стилях XVIII века (рококо, барокко, классицизм) через изучение характерных элементов и композиционных приемов.
Задачи:

- *Изучить особенности орнаментики основных стилей XVIII века*

- *Освоить основные мотивы и элементы орнаментов эпохи*

- *Научиться создавать сбалансированные орнаментальные композиции*

- *Разработать навыки стилизации и точной графической передачи*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

. Исследовательский этап:

- Изучение характерных элементов орнаментов рококо: раковины (рокайли), завитки, растительные мотивы

- Анализ цветовой палитры орнаментов XVIII века

- Исследование композиционных принципов построения орнаментов

- Сравнение орнаментики разных стилей эпохи

2. Копирование образцов:

- Выполнение точных копий фрагментов орнаментов из произведений XVIII века

- Освоение техники выполнения типичных элементов: рокайли, аканты, гирлянды

- Проработка характерных линий и пропорций

- Изучение принципов симметрии и ритма

3. Разработка собственного орнамента:

- Создание эскиза оригинального орнамента на основе изученных мотивов

- Проработка композиции с учетом ритма и динамики

- Сочетание геометрических и растительных элементов

- Соблюдение стилевых особенностей выбранного направления

4. Чистовое исполнение:

- Перенос лучшего эскиза на чистовик

- Тщательная проработка деталей линерами

- Декоративное оформление в характерной цветовой гамме XVIII века

- Передача изящества и утонченности линий

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Лист с копиями элементов и фрагментов орнаментов

2. Чистовой лист с авторским орнаментом в стиле XVIII века

Самостоятельная работа № 28 «Создание фонов с использованием стиля импрессионизм »

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания фонов в стиле импрессионизма через изучение характерных технических и композиционных приемов.
Задачи:

- *Изучить особенности импрессионистического подхода к изображению пространства*

- *Освоить технику раздельного мазка и работы со светом*

- *Научиться передавать световоздушную среду и изменчивость освещения*

- *Разработать навыки создания глубины пространства с помощью цвета*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

. Исследовательский этап:

- Анализ произведений ведущих импрессионистов

- Изучение характерных приемов: раздельный мазок, цветные тени

- Исследование принципов пленэрной живописи

- Анализ цветовых решений и передачи атмосферы

2. Подготовительный этап:

- Выбор типа фона (городской пейзаж, природный ландшафт, интерьер)

- Выполнение быстрых эскизов с разным освещением

- Подбор цветовой палитры, характерной для импрессионизма

- Подготовка основы для работы

3. Практическое выполнение:

- Создание подмалевка с учетом светотеневых отношений

- Работа над передачей световоздушной перспективы

- Использование техники раздельного мазка

- Создание вибрации цвета и света

- Передача изменчивости атмосферных явлений

4. Завершающий этап:

- Обобщение цветовых отношений

- Создание целостного цветового решения

- Проработка деталей без потери свежести восприятия

- Оценка единства композиции

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и этюды (3-5 работ)

2. Чистовую работу - фон в стиле импрессионизма (формат А3/А2)

Самостоятельная работа № 29 «Создание ростовой таблицы. Костюм. Мужской и женский образ. Выполнение зарисовок с архитектурой стиля »

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать комплексную работу, включающую ростовые таблицы костюмов и архитектурные зарисовки в стилистике конца XIX - начала XX века.

Задачи:

- Изучить особенности костюма и архитектуры периода модерн

- Освоить принципы создания ростовой таблицы костюма

- Научиться передавать характер архитектуры стиля модерн

- Создать гармоничную композицию, объединяющую фигуры в костюмах и архитектурный фон

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Ростовые таблицы костюмов

1. Исследование костюмов периода:

- Мужской: сюртуки, визитки, фраки, котелки

- Женский: платья S-образного силуэта, турнюры, корсеты

2. Создание силуэтов в характерных позах эпохи

3. Детализация костюмов и аксессуаров

4. Цветовое решение согласно стилистике модерна

Этап 2: Архитектурные зарисовки

1. Изучение характерных элементов:

- Плавные линии, растительные орнаменты

- Асимметричные композиции

- Витражи, кованые элементы

2. Создание эскизов архитектурных деталей

3. Построение перспективы зданий модерна

4. Передача фактур и декоративных элементов

Этап 3: Компоновка работы

1. Размещение фигур в костюмах на архитектурном фоне

2. Создание единой стилевой гармонии

3. Финальная проработка деталей в стиле модерн

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Ростовые таблицы мужского и женского костюмов

2. Зарисовки архитектурных элементов стиля модерн

3. Финальную композицию с объединением костюмов и архитектуры

4 курс 7 семестр

Самостоятельная работа № 30 «Выполнение зарисовок орнамента»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить принципы создания орнаментов на основе изучения произведений древнерусского искусства домонгольского периода.
Задачи:

- *Изучить характерные орнаментальные мотивы древнерусского искусства*

- *Освоить технику выполнения древнерусских орнаментов*

- *Научиться стилизации зарисовок в соответствии с художественной манерой эпохи*

- *Разработать навыки композиционного построения орнаментов*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ орнаментов в древнерусских рукописях и фресках

- Изучение характерных мотивов: плетенка, тератология, растительные узоры

- Исследование цветовой палитры древнерусского искусства

- Анализ композиционных принципов построения орнаментов

2. Подготовительный этап:

- Выбор типа орнамента (геометрический, растительный, звериный)

- Выполнение подготовительных эскизов

- Подбор цветовой палитры, характерной для эпохи

- Подготовка схемы построения орнамента

3. Практическое выполнение:

- Построение базовой сетки орнамента

- Прорисовка основных элементов орнамента

- Проработка деталей и связующих элементов

- Цветовое решение в соответствии с канонами

4. Завершающий этап:

- Уточнение контуров и деталей

- Соблюдение ритмической организации орнамента

- Создание целостной композиции

- Стилизация в манере древнерусского искусства

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и схемы построения орнаментов

2. Чистовые зарисовки орнаментов (2-3 работы формата А4)

Самостоятельная работа № 31 «Создание сценарного плана по сюжету легенды. Выполнение зарисовок реквизита – характерные черты древнерусского быта »

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать сценарный план по мотивам древнерусской легенды и выполнить зарисовки реквизита, отражающие особенности быта Древней Руси.

Задачи:

- *Изучить сюжеты древнерусских легенд и былин*

- *Освоить принципы создания сценарного плана*

- *Исследовать предметы быта Древней Руси X–XIII вв.*

- *Разработать навыки стилизации зарисовок в соответствии с эпохой*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.
интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Создание сценарного плана

1. Выбор древнерусской легенды или былины

2. Разработка структуры сценарного плана:

- Экспозиция (завязка сюжета)

- Развитие действия

- Кульминация

- Развязка

3. Распределение сцен по последовательности

4. Описание ключевых действий персонажей

Этап 2: Исследование древнерусского быта

1. Изучение предметов быта:

- Деревянная и глиняная посуда

- Мебель (лавки, столы, сундуки)

- Освещение (лучины, светцы)

- Орудия труда и оружие

2. Анализ орнаментов и декора

Этап 3: Выполнение зарисовок реквизита

1. Создание эскизов предметов быта

2. Проработка деталей и орнаментов

3. Цветовое решение в соответствии с эпохой

4. Стилизация в древнерусской манере

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Сценарный план по выбранной легенде

2. Серию зарисовок реквизита (5–7 предметов)

Самостоятельная работа № 32 «Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Освоить методику работы с научной литературой и интернет-ресурсами для изучения художественных образов в искусстве Московского княжества XIV-XV веков.

Задачи:

- *Научиться находить и систематизировать информацию об искусстве Московского княжества*

- *Освоить методы критического анализа источников*

- *Сформировать навык сравнительного анализа произведений искусства*

- *Создать тематическую подборку материалов по художественным образам эпохи*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Подготовительный этап:

- Определение темы исследования (иконопись, архитектура, декоративно-прикладное искусство)

- Составление предварительного плана работы

- Подбор ключевых слов для поиска информации

2. Работа с источниками:

- Поиск информации в электронных каталогах библиотек

- Работа с научными базами данных и репозиториями

- Анализ интернет-ресурсов (музейные сайты, научные порталы)

- Критическая оценка достоверности источников

3. Систематизация информации:

- Составление аннотированного списка источников

- Сравнительный анализ художественных образов

- Выявление характерных особенностей московской школы

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Аннотированный список источников (10-15 позиций)

2. Аналитический обзор по выбранной теме (3-5 страниц)

Самостоятельная работа № 33 «Создание ростовой таблицы. Костюм царя»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать ростовую таблицу царского костюма конца XV-XVI веков на основе анализа произведений русского искусства эпохи.

Задачи:

- *Изучить элементы царского костюма периода формирования централизованного Русского государства*

- *Освоить методику передачи богатства и сложности царских одежд*

- *Научиться стилизации зарисовок в соответствии с художественной манерой эпохи*

- *Разработать навыки точной графической передачи деталей костюма*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. Исследовательский этап:

- Анализ произведений русского искусства конца XV-XVI веков

- Изучение элементов царского костюма:

Верхняя одежда: ферязь, опашень, кафтан

Головные уборы: венец, шапка Мономаха

Аксессуары: скипетр, держава, бармы

- Исследование тканей, орнаментов и символики

2. Подготовительный этап:

- Выбор характерной позы для ростовой таблицы
- Выполнение быстрых набросков силуэта
- Подбор цветовой палитры, соответствующей эпохе
- Изучение принципов драпировки тяжелых тканей

3. Практическое выполнение:

- Построение фигуры в царском облачении
- Проработка деталей: меховая опушка, золотое шитье, камни
- Передача фактур различных тканей (парча, бархат, мех)
- Соблюдение иерархии цветов и символики

4. Завершающий этап:

- Стилизация зарисовки в манере русской иконописи или парсунной живописи
- Обобщение формы при сохранении детализации
- Создание гармоничной композиции ростовой таблицы

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски деталей костюма

2. Ростовую таблицу царского костюма (формат А3)

Самостоятельная работа № 34 «Создание ростовой таблицы. Костюм крестьянина. Мужской и женский образ. Светский костюм. Мужской и женский образ»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать ростовые таблицы крестьянского и светского костюмов России XVII века на основе анализа произведений искусства эпохи.

Задачи:

- *Изучить особенности крестьянского и светского костюма России XVII века*

- *Освоить методику передачи социальных различий через костюм*

- *Научиться стилизации зарисовок в соответствии с художественной манерой эпохи*

- *Разработать навыки сравнительного анализа костюмов разных сословий*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Исследовательский

- Анализ произведений русского искусства XVII века

- Изучение элементов костюма:

Крестьянский: рубаха, порты, сарафан, кокошник, пояс

Светский:кафтан, ферязь, шуба, опашень, летник, душегрея

- Исследование различий в тканях, отделке, аксессуарах

Этап 2: Подготовительный

- Выбор характерных поз для разных сословий

- Выполнение быстрых набросков силуэтов

- Подбор цветовой палитры для каждого типа костюма

- Изучение принципов драпировки различных тканей

Этап 3: Практическое выполнение

- Построение фигур в крестьянских костюмах

- Построение фигур в светских костюмах

- Проработка деталей: вышивка, отделка, аксессуары

- Передача фактур различных тканей (лён, сукно, парча, мех)

Этап 4: Завершающий

- Стилизация зарисовок в манере парсунной живописи

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски деталей костюмов

2. Ростовые таблицы крестьянского и светского костюмов (2 листа А3)

Самостоятельная работа № 35 «Создание ростовой таблицы. Костюм крестьянина и светский костюм. Мужской и женский образ»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать ростовые таблицы крестьянского и светского костюмов России XVII века, отражающие социальные и художественные особенности эпохи.

Задачи:

- *Изучить особенности кроя, декора и материалов крестьянского и светского костюма*

- *Освоить принципы передачи социального статуса через детали костюма*

- *Научиться стилизовать зарисовки в соответствии с традициями русской парсунной живописи*

- *Разработать навыки сравнительного анализа костюмов разных сословий*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Исследовательский

- Анализ произведений русского искусства XVII века

- Изучение элементов костюма:

Крестьянский: рубаха, порты, сарафан, кокошник, пояс, лапти

Светский: охабень, ферязь, терлик, летник, душегрея, головные уборы

- Исследование различий в тканях, отделке, аксессуарах

Этап 2: Подготовительный

- Выбор характерных поз для разных сословий

- Выполнение быстрых набросков силуэтов

- Подбор цветовой палитры для каждого типа костюма

- Изучение принципов драпировки различных тканей

Этап 3: Практическое выполнение

- Построение фигур в крестьянских костюмах с передачей характерных деталей

- Построение фигур в светских костюмах с акцентом на богатство отделки

- Проработка деталей: вышивка, тесьма, украшения, аксессуары

- Передача фактур различных тканей (лён, сукно, парча, мех)

Этап 4: Завершающий

- Стилизация зарисовок в манере парсунной живописи

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Эскизы и наброски деталей костюмов

2. Ростовые таблицы крестьянского и светского костюмов (2 листа А3)

Самостоятельная работа № 36 «Создание сценарного плана по сюжету и ростовой таблицы светского костюм»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать сценарный план по сюжету из русской истории XVIII века и разработать ростовые таблицы светского костюма эпохи.

Задачи:

- *Изучить особенности светского костюма России XVIII века*

- *Освоить принципы создания сценарного плана исторического сюжета*

- *Научиться передавать характер эпохи через костюм и композицию*

- *Разработать навыки стилизации в соответствии с художественной традицией XVIII века*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Создание сценарного плана

1. Выбор исторического сюжета XVIII века

2. Разработка структуры сценарного плана:

- Экспозиция (место, время, персонажи)

- Завязка (начало действия)

- Развитие событий

- Кульминация

- Развязка

3. Описание костюмов и обстановки

4. Раскадровка ключевых сцен

Этап 2: Исследование светского костюма

1. Изучение элементов костюма:

Мужской: камзол, кафтан, кюлоты, чулки, башмаки

Женский: платье с фижмами, корсаж, роброн, прическа с париком

2. Анализ тканей, отделки и аксессуаров

3. Исследование цветовой палитры эпохи

Этап 3: Создание ростовой таблицы

1. Построение фигур в характерных позах

2. Детальная проработка костюмов

3. Передача фактур тканей и отделки

4. Соблюдение пропорций и стилевых особенностей

Этап 4: Завершение работы

1. Стилизация в манере русской живописи XVIII века

2. Согласование сценарного плана и визуального ряда

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Сценарный план исторического сюжета (3-4 страницы)

2. Подборку референсов костюмов и произведений искусства XVIII века

3. Ростовые таблицы мужского и женского светских костюмов (2 листа А4)

Самостоятельная работа № 37 «Создание сценарного плана по сюжету и ростовой таблицы персонажей»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать сценарный план по историческому или литературному сюжету первой половины XIX века и разработать ростовые таблицы персонажей в костюмах эпохи.

Задачи:

- *Изучить особенности костюма и внешнего облика персонажей первой и второй трети XIX века*

- *Освоить принципы создания сценарного плана на историческую или литературную тему*

- *Научиться передавать характер эпохи через костюм, прически и аксессуары*

- *Разработать навыки стилизации в соответствии с художественной традицией XIX века*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Создание сценарного плана

1. Выбор исторического или литературного сюжета первой половины XIX века

2. Разработка структуры сценарного плана:

- Экспозиция (время, место, основные персонажи)

- Завязка (начало конфликта или действия)

- Развитие событий

- Кульминация

- Развязка

3. Описание внешности и костюмов персонажей

4. Раскадровка ключевых сцен с указанием мизансцен

Этап 2: Исследование костюма и образов эпохи

1. Изучение элементов костюма 1800-1850-х годов:

Мужской: фрак, сюртук, панталоны, жилет, галстук

Женский: платье с завышенной талией, кринолин, пелерина, головные уборы

2. Анализ причесок, аксессуаров и деталей туалета

3. Исследование социальных различий в костюме

Этап 3: Создание ростовой таблицы персонажей

1. Разработка визуальных образов главных персонажей

2. Построение фигур в характерных позах эпохи

3. Детальная проработка костюмов с учетом социального статуса

4. Передача характерных причесок и аксессуаров

5. Создание выразительных образов, соответствующих сюжету

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Сценарный план сюжета (3-5 страниц) с раскадровкой

2. Подборку референсов костюмов и произведений искусства эпохи

3. Ростовые таблицы главных персонажей (3-5 персонажей на листах А3)

Самостоятельная работа № 38 «Создание раскадровки по сюжету»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать раскадровку по сюжету, используя художественные приемы и стилистику искусства начала XX века.

Задачи:

- *Изучить особенности костюма и внешнего облика персонажей первой и второй трети XIX века*

- *Освоить принципы создания сценарного плана на историческую или литературную тему*

- *Научиться передавать характер эпохи через костюм, прически и аксессуары*

- *Разработать навыки стилизации в соответствии с художественной традицией XIX века*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

1. 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

4. Стилизация и завершение:

- Применить характерные для периода художественные приемы
- Передать атмосферу эпохи через детали и фон
- Добавить элементы символики и аллегории
- Соблюсти стилевое единство композиции

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3

2. Эскизы персонажей с проработкой костюмов и характерных поз

Самостоятельная работа № 39 «Создание раскадровки по сюжету в стилистике искусства начала XX века»

1. Цель и задачи самостоятельной 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 формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной 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

4. Стилизация и завершение:

- Реализовать принципы выбранного художественного направления
- Передать дух эксперимента и новаторства эпохи
- Соблюсти стилевое единство визуального решения
- Добиться выразительности через лаконизм или усложнение формы

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Раскадровка из 6-8 кадров на листе формата А3*
2. *Эскизы персонажей с проработкой пластических решений*

Самостоятельная работа № 40 «Создание фона для сюжетной композиции русского авангарда»

1. Цель и задачи самостоятельной 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 формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной 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:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. *Законченная композиция с проработанным фоном на листе А4*

2. *2-3 эскиза с вариантами фоновых решений*

Самостоятельная работа № 41 «Создание сюжетной композиции на основе произведений русского авангарда и советского искусства 1910-1960-х гг.»

1. Цель и задачи самостоятельной 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 формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной 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

4. Завершение работы:

- Детализировать основные элементы композиции

- Согласовать цветовые и тональные отношения

- Добиться целостности художественного образа

- Подчеркнуть связь с традициями русского авангарда

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Законченная композиция на листе формата А4

2. 2-3 подготовительных эскиза с вариантами решения

Самостоятельная работа № 42 «Создание раскадровки по сюжету.»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель: Создать раскадровку, отражающую принципы постмодернизма и современного искусства через визуальное повествование.

Задачи:

- *Изучить основные характеристики постмодернизма в визуальных искусствах*

- *Освоить методы деконструкции, цитирования и иронии в композиции*

- *Научиться совмещать различные стили и техники в одной работе*

- *Разработать навыки создания нелинейного визуального повествования*

2. Материальное оснащение:

Бумага формата А4 или А3.

Карандаши простые (разной твердости).

Ластик.

Линейка (опционально, для разметки базовых пропорций).

Цветные карандаши, линеры или маркеры для финального оформления (по желанию).

3. Учебная и специальная литература*:*

электронные книги.

интернет-ресурсы

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Исследовательский

- Анализ произведений постмодернизма и современного искусства

- Изучение характерных приемов: апроприация, пастиш, симулякр

- Исследование методов нарушения традиционной композиции

- Анализ примеров межтекстовых связей в визуальных искусствах

Этап 2: Разработка концепции

- Выбор темы, допускающей множественность интерпретаций

- Создание нелинейного сценария с возможностью вариативного прочтения

- Разработка системы визуальных цитат и отсылок

- Проектирование нарушения традиционных повествовательных структур

Этап 3: Создание раскадровки

- Разработка 8-12 кадров с нарушением хронологической последовательности

- Использование различных стилистик в разных кадрах

- Включение элементов коллажа, готовых форм, редимейдов

- Создание смысловых разрывов и преднамеренных диссонансов

Этап 4: Художественное воплощение

- Совмещение различных техник исполнения

- Использование иронии, гротеска, пародии

- Создание многослойных смысловых структур

- Формирование открытого финала, допускающего интерпретации

5. Форма отчета:

Отчет выполняется на листах формата А4 или А3 и должен включать:

1. Концептуальное обоснование с анализом использованных приемов постмодернизма

2. Раскадровку из 8-12 кадров с пояснениями

3. Визуальные материалы с примерами цитирования и апроприации

4 курс 8 семестр

Самостоятельная работа № 42 «Создание раскадровок, ростовых таблиц, фонов. Реквизит. Модельные листы. Более глубокая проработка характера. Проработка сюжетной композиции. Проработка деталей характера в создании художественного образа.»

1. Цель и задачи самостоятельной работы:

Цель:
Освоить создание визуального проекта с использованием CGI-технологий, включая разработку персонажа, среды и раскадровки в цифровой среде.

Задачи:

- Изучить принципы создания раскадровки в цифровых программах
- Освоить разработку модельных листов и ростовых таблиц в графических редакторах
- Научиться создавать фоны и реквизит с применением 2D/3D инструментов
- Развить навыки передачи характера персонажа через цифровую визуализацию
- Освоить основы композиции и визуального повествования в CGI
- Научиться использовать программное обеспечение для ускорения и улучшения художественного процесса

2. Материальное оснащение:

- Компьютер или ноутбук
- Графический планшет
- Программы для 2D-графики (например: **Adobe Photoshop**, **Procreate**, **Clip Studio Paint**)
- Программы для 3D (по желанию: **Blender**, **Autodesk Maya**)
- Программы для раскадровки (например: **Storyboard Pro**)
- Доступ к интернет-ресурсам и референсам

3. Учебная и специальная литература:

- Электронные книги по CGI, анимации и дизайну персонажей
- Онлайн-курсы и обучающие платформы
- Артбуки, портфолио CGI-художников
- Видеоуроки по работе в 2D и 3D программах

4. Порядок выполнения самостоятельной работы:

Этап 1: Исследовательский

- Анализ CGI-проектов (анимация, игры, кино)
- Изучение цифровых раскадровок и пайплайна производства
- Анализ модельных листов в индустрии
- Изучение роли 3D-блокинга и превизуализации (previs)

Этап 2: Разработка концепции

- Создание идеи короткого сюжета
- Описание персонажа (характер, поведение, визуальные особенности)
- Определение среды (локация, атмосфера)
- Подбор визуального стиля (реализм, стилизация, low-poly, cartoon и т.д.)
- Сбор референсов (moodboard)

Этап 3: Создание персонажа (CGI-подход)

- Разработка модельного листа в цифровом формате
- Создание ростовой таблицы (в сравнении с окружением/объектами)
- Проработка силуэта, пропорций и читаемости
- Создание набора эмоций и поз (expression sheet)
- (Опционально) базовое 3D-блокирование персонажа

Этап 4: Фоны и реквизит (CGI)

- Создание окружения в 2D или 3D
- Базовое моделирование объектов (props) в 3D
- Использование текстур и материалов
- Проработка света и атмосферы
- Связь среды с историей и характером персонажа

Этап 5: Раскадровка и превизуализация

- Создание раскадровки (6–12 кадров) в цифровом виде
- Использование слоев, таймлайна или специализированных программ
- Проработка движения камеры (панорама, зум, ракурсы)
- (Опционально) создание простого аниматика
- Использование 3D-блокинга для сложных сцен

Этап 6: Художественная проработка

- Уточнение композиции кадров
- Добавление деталей и текстур
- Усиление выразительности персонажа через позу и силуэт
- Финализация визуального стиля
- Цветокоррекция и световое решение

5. Форма отчета:

Отчет выполняется в цифровом формате (PDF или презентация) и должен включать:

1. Концепцию проекта (сюжет, стиль, референсы)
2. Модельный лист персонажа (digital)
3. Ростовую таблицу
4. Дизайн фонов и реквизита (2D/3D)
5. Раскадровку (6–12 кадров)
6. (Опционально) аниматик или превизуализацию
7. Анализ: каким образом CGI-инструменты помогли раскрыть характер и сюжет

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 САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ 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 самостоятельных работ предназначены в качестве методического пособия при проведении самостоятельных работ по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино **55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)** углубленной подготовки.

Самостоятельные 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 самостоятельных работ позволяет им понять, где и когда изучаемые теоретические положения и практические умения могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Структура и содержание самостоятельных 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 самостоятельных 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 самостоятельных 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.		Монтаж по действию.
5.		Ассоциативный монтаж
6.		Перебивки в монтаже.
7.	**Звук в фильме**	Запись звука на локациях, в студийной среде.
8.		Создание звуковой среды в кино. Сведение.
9.		Создание звуковой среды и сведение звука.

(3 курс 6 семестр)

№ п.п.	Наименование темы	Наименование работы
1.	**Монтажно-технические разработки.**	Создание вступительных и заключительных титров.
2.		Финальная сборка. Экспорт видео.
3.		Создание вступительных и заключительных титров.
4.	**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

Самостоятельная работа № 1 Разработка постановочного проекта.

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 (концепция).

Режиссерский сценарий с ремарками.

Визуальный ряд: Раскадровка

Приложения: Краткое описание звукового решения и постановочного плана.

Формат: электронный документ (PDF) или презентация

Самостоятекльная работа № 2 Съемка 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).

Самостоятельная 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.

Самостоятельная работа № 4 Монтаж по действию.

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).

Самостоятельная работа № 5 Ассоциативный монтаж

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.

Самостоятельная работа № 6 Перебивки в монтаже.

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.

СAмостоятельная работа № 7 Запись звука на локациях, в студийной среде

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.

СAмостоятельная работа № 8-9 Создание звуковой среды в кино.

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

Самостоятельная работа №10-11 Создание вступительных и заключительных титров.

1. Цель и задачи практической работы

Цель: Освоить принципы и технологии создания стилистически целостных вступительных и заключительных титров, соответствующих содержанию и визуальному ряду видео проекта.

Задачи:

-Изучить видеоматериал для определения стилистики, тональности и продолжительности титров

-Разработать дизайн-концепцию титров, гармонирующую с общим визуальным решением проекта

-Освоить инструменты создания и анимирования текстовых элементов в программном обеспечении

-Усвоить правила композиционного размещения и временны́х параметров титров

2. Материальное оснащение

Компьютер с достаточной производительностью,Графический планшет (опционально)

Программное обеспечение:Adobe Premiere Pro

Графические редакторы: Adobe After Effects, Photoshop, Illustrator

Библиотеки шрифтов (Google Fonts, Adobe Fonts)

3. Учебная литература

"Типографика и верстка в дизайне" Эмиль Рудер

"Искусство шрифта" Ласло Мохой-Надь

"Motion Design" Кристиан Грей

"Анимация графики" Джон Кракауэр

4. Порядок выполнения практической работы

Этап 1: Анализ и проектирование

Анализ целевой аудитории и содержания видео

Определение стилистического направления (минимализм, ретро, технологичный стиль)

Создание мудборда с примерами шрифтов, цветовых палитр, анимационных приемов

Разработка структуры и содержания титров

Этап 2: Техническая реализация

Подбор и установка шрифтов:

Соответствие тематике проекта

Учет читаемости и размера

Создание композиции:Выбор соотношения шрифтов для заголовков и основного текста,Определение иерархии информации

Анимационное решение:Проработка плавности движений

Соблюдение временны́х параметров

Этап 3: Производство

оздание статичных макетов титров

Разработка анимационных пресетовТестирование на различных разрешениях

Этап 4: Интеграция и финализация, экспорт в нужном формате

Проверка синхронизации с видео- и аудиорядом

Тестирование читаемости на разных устройствах

Внесение корректировок

5. Форма отчета

Предоставляемые материалы:

Готовый видеофайл с интегрированными титрами

Обоснование выбранной стилистики

Описание использованных технических приемов

Палитру цветов и используемые шрифты

Исходные файлы проекта

Самостоятельная работа №12-13 Финальная сборка. Экспорт видео.

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).

Самостоятельная работа № 14 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

Самостоятельная 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.