

		<p>ПК.1.3 Применяет компьютерное программное обеспечение, используемого в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
		<p>ПК.1.4 Принимает дизайнерские решения по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p>

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 6 ЗЕ, 216 час. Объем контактной работы с преподавателем и самостоятельной работы студента по дисциплине устанавливается учебным планом.

3. Содержание дисциплины

Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам (темам) представлено в Таблице 2.

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Содержание раздела (темы)
1	Тема №1. Введение в дисциплину	Что такое анимация: основные технологические признаки, особенности художественного языка, связь с другими искусствами. Качества аниматора.
2	Тема №2. Основные принципы киноизображения и киносъемки.	Исследование феномена инерции зрительского восприятия. Оптические опыты XVIII-XIX вв. История развития изобретений для преобразования дискретных изображений в иллюзию непрерывного движения. Проецирование анимационного движения на экран. Покадровая съемка киноаппаратом.
3	Тема №3. Бескамерная анимация.	Краткий исторический обзор. Как видно из самого названия, здесь фильмы делаются без камеры. Отсутствие камеры и навело создателя метода Н.Мак-Ларена на мысль рисовать прямо на пленке, поначалу – не соблюдая покадровых делений. Впоследствии Мак-Ларен создал специальный станок для рисования на пленке. Станок состоит из прижимной рамки с зубчатым механизмом, который обеспечивает точное положение кадра, и особой оптической системы, отражающей последний нарисованный кадр на следующий, пока еще чистый кадр пленки.
4	Тема №4. Флипбук.	Рисованный принцип превращения и движения. Флипбук – буквально «книга для перелистывания», книжный формат малого размера с уникальной ориентацией страниц, при которой страницы перелистываются вертикально. Размеры флипбука еще меньше, чем у

		пocketбука — всего 8х11,8 сантиметров, что позволяет уместить книгу на ладони и держать и перелистывать ее одной рукой. Флипбуки издаются на тонкой рисовой бумаге, чтобы решить проблему толщины издания
5	Тема №5. <i>Плоская шарнирная марионетка</i>	Вводная лекция о традиционных плоских куклах в театральном искусстве Европы и Азии, их проецировании на экранное полотно. Искусство силуэта. Силуэтная перекладка на заре кинематографа.
6	Тема №6. <i>Съемочные и монтажные программы.</i>	Основные принципы и правила монтажа, которыми руководствуются во время съемки, но такие вопросы, как выбор ракурса и крупности плана, световой рисунок и композиция кадра, подбор объективов, решаются в каждом отдельном случае по-своему.
7	Тема №7. <i>Рисованное кино.</i>	От попыток передать движение в статичном рисунке к рисованному движению на экране. "Золотой век" рисованной анимации. Организация рисунков в пространстве кадра и их порядок при съемке и монтаже (тайминг, спэйсинг, монтажные листы).
8	Тема №8. <i>Рисованное движение персонажа в цикле. Походка персонажа.</i>	Принцип движения человека. Ходьба. Взаимосвязь работы конечностей. Диапазон и амплитуда шага.
9	Тема №9. <i>Предметная анимация (stop motion).</i>	Основные принципы покадрового движения предметов. Выдающиеся примеры работы с предметами в мировой анимации. Организация и крепление предметов в пространстве кадра.
10	Тема №10. <i>Покадровое движение живых существ (пиксиляция).</i>	Пиксиляция в истории анимации, образцы работы с пиксиляцией в анимационном искусстве. Подготовка к работе с объектами в кадре при съемке пиксиляции.
11	Тема №11. <i>Бескамерная анимация.</i>	Рисование на пленке, опыты с рисованным звуком. Творчество Нормана Макларена. Примеры бескамерной анимации в творчестве других мультипликаторов. Демонстрация методов работы на пленке (в компьютерной симуляции).
12	Тема №12. <i>Кукольная анимация.</i>	Основные принципы строения анимационной куклы. Покадровая работа с куклой на макете. Образцы работы с куклой в мировой анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация.
13	Тема №13. <i>Пластилиновая анимация.</i>	История возникновения, образцы использования техники в мировой анимации. Объемная пластилиновая анимация.
14	Тема №14. <i>Полуобъемная пластилиновая анимация.</i>	Образцы использования техники в мировой анимации. Оригинальная пластилиновая техника "Stratocut".
15	Тема №15. <i>Анимация сыпучих</i>	История возникновения и образцы и особенности техник в мировой анимации. Материалы для работы. Механизм воспроизведения изображений

	материалов.	
16	Тема №16. Живопись на стекле.	История возникновения и образцы техник в мировой анимации. Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова "Старик и море", которое было удостоено премией "Оскар".
17	Тема №17. Игольчатый экран.	История возникновения и образцы техники в мировой анимации. Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу — не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их — картинка темнеет, если втянуть — светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещением источника света и двигая иглы, получают интересные картины.
18	Тема №18. Настенная анимация.	История возникновения и образцы техники в мировой анимации. Съёмка теста в технике настенной анимации (мелом на доске)
19	Тема №19. Фризлайт.	Фризлайт: определение и характеристика. Средства рисования фризлайта. Средства использования фризлайта современными фотохудожниками. Классификация фризлайта.
20	Тема 20. Природа движения.	<u>Содержание:</u> а) движение, как смена состояний (начиная от простого перемещения тела в пространстве и кончая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа). б) метод изучения основных форм движения и их источников: - механическая форма – движение инертных тел, его источники и составные элементы; - физическая форма – "одушевление характера". Индивидуальность движения в рамках заданного характера и в зависимости от конструкции персонажа и его драматургической задачи. в) анализ и синтез движения в кинематографе: - принцип фиксации движения в натуральном (игровом и документальном) кино. - различные методы одушевления в мультипликационном кинематографе. <u>Методические указания:</u> При помощи специального проектора показываются фрагменты из натуральных и мультипликационных фильмов (сначала с нормальной скоростью, затем покадровым способом). Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения в кинематографе, особенности рисованного движения (гипербола, степень деформации), а также возможности применения различных материалов в качестве объекта одушевления.
21	Тема 21.	<u>Анализ простейших движений:</u>

	<i>Движение инертных тел (механическая форма движения)</i>	<p>Пользуясь замедленной и покадровой проекцией, преподаватель демонстрирует на экране фрагменты из натуральных фильмов со следующими примерами:</p> <ul style="list-style-type: none"> – падение резинового мяча – падение капли – столкновение двух твердых тел (например шар и кегля) – столкновение двух разнохарактерных по массе и составу тел (удар пули о стекло). – различные виды волнового движения (например, флаг на ветру, колебание водорослей, морская волна) – различные виды маятникового движения эластичных тел – движение газообразных составов (дыма, огня и проч.) <p><u>Методические указания:</u> Разбор со слушателями степеней воздействия общих законов механики (инерция, земное притяжение, сопротивление среды, молекулярное сцепление, масса и строение объекта) на характер движения.</p>
22	<i>Тема 22. Вращение персонажа внутри стеклянного куба.</i>	<p>Построение фаз и компоновок циклического движения вращающегося куба с записью в экспозиционные листы. Размещение внутри вращающегося рисованного куба персонажа, касающегося частями тела всех 6 граней куба (на другом слое), с записью номеров фаз и компоновок движения в те же экспозиционные листы.</p>
23	<i>Тема 23. Циклическое качание маятника с привязанным пером.</i>	<p>Построение ускоренно-замедляющегося движения маятника в пространстве кадра с записью номеров компоновок и фаз его движения в экспозиционные листы. Совмещение фаз и компоновок движения пера на веревочке, привязанного к концу оси маятника (на другом слое) для передачи остаточного движения.</p>

4. Рекомендуемые образовательные технологии

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие смешанный, теоретико- и практикоориентированный характер дисциплины:

- лекции;
- практические занятия;
- дискуссии;
- выступления с докладами и сообщениями;
- аудиторные письменные работы;
- внеаудиторные письменные работы;
- тестирование.

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная учебная литература

1. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования. 2020: Учебное пособие [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2020. — 173 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=1341

2. Анимация персонажа: учебное пособие / составитель Н. А. Саблина ; под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2021. — 55 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115019>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

б) дополнительная учебная литература

3. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / А. Альтендорфер ; перевод с немецкого А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/131706>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Третьякова, Т. История анимации: учебное пособие / Т. .. Третьякова. — Челябинск: ЮУрГУ, 2020. — 116 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/154154>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее — сеть «Интернет»), электронных образовательных ресурсов, электронных библиотечных систем, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Методические указания к лабораторным работам по дисциплине «Основы изобразительного мультдвижения» (режим доступа - <https://yadi.sk/d/58z9u7nWAa8pfA>);

2. Методические указания к самостоятельным работам по дисциплине «Основы изобразительного мультдвижения» (режим доступа – <https://yadi.sk/i/D5iv2QUBHWqXcg>);

в) Сайт Клуба аниматоров. Уроки анимации [Электронный ресурс]. – URL: <https://animationclub.ru/blogs?category=4>;

3. Онлайн школа анимации при Одесской Студии Мультипликации [Электронный ресурс]. – URL: <http://animation-ua.com/ru/shkola>;

д) Уроки классической анимации Клуба аниматоров [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJKrcz1o7HXdMa79grbIJ6tFCSLxyJfH>.

4. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.

5. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная библиографическая и реферативная база данных.

6. <http://wokinfo.com/> — Web of Science. Мультидисциплинарная реферативно-библиографическая база данных Института научной информации США.

Каждый обучающийся в течение всего периода освоения дисциплины обучения должен быть обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе (Электронно-библиотечная система Лань) и к электронной информационно-образовательной среде ВХУТЕИН

7. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

В процессе обучения предполагается использовать следующие информационные технологии:

1. использование на занятиях электронных изданий, в частности чтение лекций с использованием слайд-презентаций, графических объектов;

2. использование программного обеспечения MicrosoftExcel, MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint для подготовки текстового и табличного материала, иллюстраций;

3. использование информационных (справочных) систем, баз данных;

4. осуществление взаимосвязи со студентами посредством электронной почты, Интернет-групп и т.п.;

5. осуществление компьютерного тестирования.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Типовые контрольные задания и иные материалы

Перечень заданий к практическим работам

Перед выполнением задания к практической работе обучающийся должен изучить конспект лекций и ознакомиться с методическими указаниями по соответствующей теме. Результат выполнения практической работы – это короткая экранная работа и режиссерский лист (если он требуется по заданию).

При оценке практической работы используется шкала оценивания «зачтено» – «не зачтено». При оценивании результатов выполнения задания к практической работе используются следующие критерии:

- полнота и правильность выполнения задания к практической работе;
- качество ее выполнения;
- грамотность ответа на дополнительные вопросы;
- владение профессиональной терминологией.

Оценка «зачтено» за выполненное практическое задание выставляется при полном соблюдении критериев:

- полностью выполнены все пункты задания на практическую работу;
- качество экранной работы соответствует заданию к практической работе и полностью отражает усвоение конкретных компетенций (или их частей);
- даны точные ответы на контрольные вопросы, обучающийся способен грамотно изложить теоретические сведения и продемонстрировать на практике их усвоение в ходе выполнения задания;
- обучающийся в полной мере владеет профессиональной терминологией и не путается в понятиях.

Основаниями для выставления оценки «не зачтено» за выполненное задание к практическому занятию могут быть:

- небрежное выполнение задания, неполное соблюдение предъявленных требований;
- низкое качество предоставляемых графических материалов (для экранной работы: несоблюдение или частичное несоблюдение законов движения, ошибки выполнения фаз движения, несоблюдение видимого объема движущегося объекта во всех фазах движения, ошибки в тайминге движения и т.п., для режиссерского листа: ошибки в заполнении);
- ответ на контрольные вопросы дан с ошибками или же имеет место полное отсутствие ответа на контрольный вопрос;
- обучающийся путается в профессиональных терминах, затрудняется давать определения.

В случае получения оценки «не зачтено» результаты выполнения практического занятия не могут быть приняты и подлежат доработке.

Задание 1. Основы анимации в Krita. Расчет тайминга движущихся объектов

Цель: изучение основных принципов расчета движения на примере анимации простых по форме предметов с занесением данных в режиссерский лист. Получение практических навыков планирования и создания анимации в графическом редакторе Krita, экспорта её в видеоформат.

Задание: Выполнить схему расчета времени для движущегося предмета, определить положение ключевых кадров во времени и в пространстве, заполнить режиссерский лист. Выполнить покадровую анимацию. Обязательно использовать эффекты сжатия и растяжения, если это необходимо. Экспортировать готовую работу в видеоформат. Примерные варианты для индивидуальных заданий:

- 1) мячик летит, отскакивает от раскачивающейся качели и улетает за пределы экрана;
- 2) снаряд падает на деревянную постройку и раскалывается;
- 3) городошная бита разбивает фигуру.

Готовая работа должна быть представлена в очищенных линиях.

Типовые контрольные вопросы:

- 1) Как учитываются физические качества объекта при расчете тайминга движущихся объектов?
- 2) Как читать схему расчета времени? На каких участках движение будет происходить быстрее: на более плотных или менее плотных?
- 3) Каковы общие принципы выполнения сжатия/растяжения объектов? Как объект будет восстанавливать свою форму после столкновения?
- 4) Как рассчитать тайминг предмета, подброшенного в воздух?
- 5) Как объяснить расположение фаз движения на схеме расчета времени для мяча, подброшенного вертикально вверх?
- 6) Какие есть способы расчета движения для эффекта смягчения начала или завершения движения?

Задание 2. Отказное движение

Цель работы: закрепление теоретических знаний принципов расчета движения в соответствии с физическими законами путем получения практических навыков расчета движения двуногой фигуры для случая отказного движения.

Задание: спланировать движение персонажа (согласно индивидуальному заданию) и заполнить тактовый лист для предложенного действия. Заполнить режиссерский лист. Выполнить покадровую анимацию двуногой фигуры (персонажа), особое внимание уделив отказному движению: оно должно быть явным, хорошо выраженным, достаточно преувеличенным (в соответствии с характером движения или персонажа). В качестве объекта движения можно выбрать существующего анимационного персонажа, задействовать фигуру

«мешок с мукой» или предложить собственный типаж. Заполнить режиссерский лист.

Примерные варианты индивидуальных заданий:

- персонаж присаживается на стул (или приподнимается с него);
- прыжок в длину с места;
- персонаж присаживается на стул;
- паровозик пытается взобраться в гору (паровозик в этом случае должен быть «одухотворен»);
- «мультишное» исчезновение персонажа.

Типовые контрольные вопросы:

- 1) Каково назначение отказного движения в реальной жизни?
- 2) Как используется отказное движение в анимации?
- 3) Каким образом отказное движение может придать дополнительный смысл действию?
- 4) Как можно использовать отказное движение при планировании комического трюка?
- 5) Что такое «невидимое» отказное движение? Приведите пример использования.
- 6) Как рассчитать тайминг отказного движения?

Задание 3. Использование циклов в анимации

Цель работы: закрепление теоретических знаний о принципах расчета циклического движения путем получения практических навыков его выполнения.

Задание: Выполнить расчет циклического движения следующим образом:

- продумать циклическое движение и нарисовать начальную фазу движения;
- определить продолжительность циклического действия (n), добавить в (n+1)-й кадр копию рисунка начальной фазы движения;
- нарисовать все промежуточные рисунки, протестировать цикл;
- аналогичным образом выполните второй вариант цикла, с отличными от первого варианта промежуточными фазами.

Заполнить режиссерский лист и выполнить покадровую анимацию. Готовая работа должна быть представлена в очищенных линиях.

Примерные варианты индивидуальных заданий:

- колыхание флага на ветру;
- движение колес велосипеда и ног велосипедиста;
- анимация механизма с зубчатой передачей (с использованием разновеликих зубчатых колес);
- движение волос или одежды стоящего прямо персонажа на ветру.

Типовые контрольные вопросы:

- 1) Каково назначение циклов в анимации?
- 2) Какие вы знаете типы анимационных циклов?
- 3) Как построить циклическое движение?
- 4) Каковы основные достоинства и недостатки использования циклов в анимации?
- 5) Как можно разнообразить циклическое движение? Приведите примеры.
- 6) Приведите примеры движений, для которых необходимо создавать циклы.
- 7) Как построить цикл для маятникового движения?

Задание 4. Колебательное движение

Цель работы: закрепление теоретических знаний о принципах расчета колебательного движения путем получения практических навыков его выполнения.

Задание: Выполнить расчет колебательного движения путем смещения фаз внутри одной последовательности кадров или чередования фаз из разных последовательностей. Заполнить режиссерский лист и выполнить покадровую анимацию. Готовая работа должна быть представлена в очищенных линиях.

Примерные варианты заданий:

- 1) колыхание ветки с листьями на ветру;
- 2) встряхивание дерева с яблоками (учесть остаточное движение);
- 3) колебание желе после удара;
- 4) мёрзнувший персонаж;
- 5) хохочущий персонаж.

Типовые контрольные вопросы:

- 1) Какие способы создания колебательных движений вы знаете? В чем их отличие?
- 2) Как создать анимацию колыхающегося на ветру листа дерева, имея последовательный набор фаз? Как можно показать разную скорость ветра?
- 3) Можно ли получить эффект неистового урагана, под напором которого сгибается цветок, простым перемешиванием фаз? Каким способом лучше выполнить эту анимацию?
- 4) Приведите примеры колебательных движений.
- 5) Как с помощью колебаний создать анимацию смеющегося персонажа?
- 6) Как, используя принцип создания колебательного движения, реализовать анимацию ног для забегающего за угол персонажа?

8.2. Перечень вопросов текущего контроля

1	Какие вы знаете подходы к созданию анимации?
2	Дайте определения понятиям тайминга и спейсинга, приведите примеры
3	Покадровая и двухкадровая анимация: общие понятия и запись в режиссерский лист.
4	Законы движения и анимация.
5	Влияние свойств движущегося объекта и окружающей среды на расчет движения.
6	Расчет эффекта смягчения начала и/или завершения движения.

7	Расчет движения для объекта, сброшенного в воздух: разные случаи.
8	Выполнение промежуточных фаз движения (фазовка): правила выполнения фазовки.
9	Последовательность выполнения промежуточных фаз движения.
10	Отказное движение: назначение в реальной жизни и в анимации, тайминг отказного движения.
11	Что такое цикл? Как ведется построение цикла?
12	Назовите типы циклического действия.
13	Волнообразное движение и его использование в анимации.
14	Какие существуют способы расчета колебательного движения?
15	В каких случаях используется маятниковое движение? Как оно рассчитывается?
16	Опишите базовый цикл ходьбы двуногой фигуры.
17	Какие существуют разновидности реализации бега двуногой фигуры?

18	Как выполняется анимация дождя?
19	Как выполняется анимация снега?
20	Как правильно выполнить анимацию огня?
21	Как реализовать анимацию воды?
22	Приведите известную вам классификацию анимационных технологий.
23	Как выполняется поиск образа персонажей анимационного фильма?
24	Как связаны между собой раскадровка и аниматик?
25	Как выполняется создание черновых эскизов декораций? Что такое лейауты?
26	Что такое компоновочный план?
27	Как выполняется расчет тайминга в тактовых листах?
28	Как заполнить режиссерский лист?
29	Как выполняются такие этапы разработки анимационного фильма, как работа над компоновками и промежуточными фазами?
30	В чем заключается суть этапа «Очистка рисунка» разработки анимационного фильма в традиционной рисованной технологии и в современной компьютерной анимации?
31	Что такое композитинг?
32	1. Назовите особенности телевизионных стандартов PAL, SECAM, NTSC, HDTV. Каковы пропорции кадра, характерные для этих стандартов?
33	2. Что такое «поле» в анимации?
34	3. Какие существуют форматы анимационной бумаги? Для чего нужны штифт-планки?
35	4. Направляющие кадра и границы безопасной зоны.
36	5. Каковы цели и задачи раскадровки?
37	6. Как оформляется раскадровка анимационного фильма?
38	7. Назовите основные планы, используемые в анимации. Приведите примеры совмещения ракурсов и планов.
39	8. Какие существуют специальные виды съемки?
40	9. Как влияет угол наклона камеры на восприятие персонажа и настроения сцены?
41	10. Что такое «фокальная точка»? Каковы принципы размещения единственной фокальной точки?
42	11. Как расположить две и более фокальных точек в кадре?
43	12. Что такое кадрирование?
44	13. Как и с какой целью выполняется управление взглядом зрителя?
45	14. Что такое «глубина изображения»?

8.3. Перечень заданий для самостоятельной работы обучающихся **Общие положения**

Задания для самостоятельной работы обучающихся сгруппированы по темам. При оценке результатов выполнения самостоятельной работы студентом используется шкала оценивания

«зачтено» – «не зачтено». Оценка, полученная обучающимся за выполнение самостоятельной работы, учитывается при контроле его текущей успеваемости. Используемые виды заданий для самостоятельной работы обучающихся:

- домашнее задание;
- доклад;
- исследовательская работа.

Результат выполнения домашнего задания – это короткая экранная работа. При оценке результатов выполнения домашнего задания используется шкала оценивания «зачтено» – «не зачтено», при этом используются следующие критерии:

- полнота и правильность выполнения задания на домашнюю работу;
- качество ее выполнения.

Оценка «зачтено» за выполненную домашнюю работу выставляется при полном соблюдении критериев:

- полностью выполнены все пункты задания на домашнюю работу;
- качество экранной работы соответствует заданию к домашней работе.

Основаниями для выставления оценки «не зачтено» за выполненное задание к практическому занятию могут быть:

- небрежное выполнение задания, неполное соблюдение предъявленных требований;
- низкое качество предоставляемых графических материалов (несоблюдение или частичное несоблюдение законов движения, ошибки выполнения фаз движения, несоблюдение видимого объема движущегося объекта во всех фазах движения, ошибки в тайминге движения и т.п.).

В случае получения оценки «не зачтено» результаты выполнения домашнего занятия не могут быть приняты и подлежат доработке.

При оценке выполнения доклада оценка «зачтено» выставляется, если:

- выполнены все пункты задания;
- обучающийся продемонстрировал знание теоретического материала, умение анализировать, делать обобщения и выводы;
- материал излагается грамотно, логично, последовательно.

Основаниями для выставления оценки «не зачтено» за доклад могут быть:

- доклад не выполнен или не выполнена часть задания;
- обучающийся не в полной мере владеет теоретическим материалом, у него вызывает затруднения необходимость анализировать и делать обобщения и выводы;
- материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно.

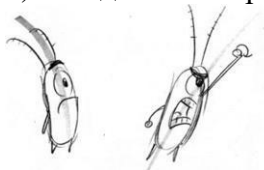
Тема 1. Расчет тайминга движущихся объектов. Домашнее задание «Выполнение промежуточных фаз движения (фазовка)»

Цель выполнения задания: закрепление теоретических знаний о принципах выполнения промежуточных фаз движения путем получения практических навыков их выполнения.

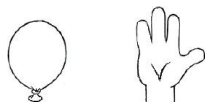
Задание: выполнить указанное количество промежуточных фаз движения между предложенными компоновками. Учитывать специфику движения. Задание выполнить вначале на бумаге, а затем отсканировать (сфотографировать) рисунок и на его основе выполнить черновую анимацию.

Примерные варианты заданий:

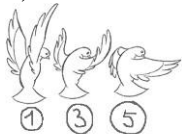
- 1) добавить три промежуточных фазы движения между компоновками:



2) добавить три промежуточных фазы движения между компоновками:



3) выполнить промежуточные фазы:



Домашнее задание «Анимация и перспектива»

Цель выполнения задания: закрепление теоретических знаний о принципах учета перспективных искажений при движении объектов вглубь/из глубины сцены путем получения практических навыков выполнения подобной анимации.

Задание: Выполнить анимацию с перспективным приближением или отдалением предмета.

Примерные варианты заданий:

- движущиеся под углом к камере телеграфные столбы;
- движущийся под углом к камере ряд равномерно посаженных деревьев;
- ряды стеллажей, проходящие через поле зрения;
- движущийся на камеру предмет.

Тема 2. Использование циклов в анимации. Анимация природных явлений

Доклад на тему «Исследование способов анимации природных явлений на примере существующих анимационных фильмов»

Цель выполнения доклада: получение обучающимися навыков проведения краткого исследования, самостоятельного подбора и анализа информации.

Задание: сделать подборку анимационных фильмов, в которых присутствует анимация природных явлений. Выбрать 8-10 вариантов реализации анимации различных природных явлений, просмотреть соответствующие фрагменты анимации в покадровом режиме. Выделить циклические движения, сделать выводы о продолжительности циклов и способах их построения.

Структура доклада:

- краткая теоретическая справка;
- описание каждого из циклических движения, все кадры циклов;
- выводы.

Доклад должен быть представлен в электронном виде, в формате *.pdf.

Тема 3. Этапы создания анимационного фильма Доклад на тему «Исследование процесса создания анимационного фильма»

Цель выполнения доклада: получение обучающимися навыков самостоятельного сбора и анализа информации, проведения краткого исследования.

Задание: подобрать один-два анимационных фильма и найти в Сети как можно больше разнообразных графических материалов, касающихся создания данных анимационных фильмов (концепт-арты, эскизы фоновых изображений и готовые фоны, наброски персонажей на этапе разработке и готовые листы персонажей, раскадровки и т.п.). Сгруппировать все материалы по этапам создания анимационного фильма. По возможности, найти описание процесса создания анимационного фильма (источниками могут послужить интервью, блоги авторов фильмов и т.п., в том числе – на иностранном языке). Сделать выводы о проделанной художниками работе. Подготовить доклад. Структура доклада:

- 1) введение;
- 2) исследование процесса создания анимационного фильма;

3) выводы.

Доклад должен быть представлен в электронном виде, в формате *.pdf.

Тема 4. Основы создания раскадровки анимационного фильма

Исследовательская работа «Получение реверсивной раскадровки эпизода анимационного фильма»

Цель выполнения исследовательской работы: закрепление теоретических знаний о принципах выполнения раскадровки анимационного фильма путем получения практических навыков создания реверсивной раскадровки готового существующего фильма и самостоятельного анализа проделанных авторами фильма композиционных решений.

Задание: выбрать анимационный фильм и эпизод из него. Просматривая эпизод раз за разом, вначале выполнить тактовый лист эпизода, отметив в нем основные моменты действия, ритмические движения. Цветом показать настроение действия в тот или иной момент. Показать паузы. Затем выполнить на предварительно размеченной бумаге его реверсивную раскадровку (то есть раскадровку на основе готового видеоматериала). В реверсивную раскадровку должно войти *достаточное* количество кадров для того, чтобы история, переданная в эпизоде, была полностью понятна только из кадров раскадровки. Необходимо уделять внимание композиции кадра и не нарушать ее при перерисовке. В сопроводительном к листам раскадровки тексте привести обоснование выбранных в данном эпизоде планов, композиционных решений, движений камеры (при их наличии) и т.п.

Подготовить отчет об исследовательской работе. Структура отчета:

- цель и задание на исследовательскую работу;
- краткое описание выбранного эпизода;
- тактовый лист эпизода;
- раскадровка эпизода;
- анализ применяемых композиционных решений;
- выводы.

Готовый отчет предоставить в электронном виде, в формате *.pdf.

Описание шкалы оценивания:

Оценка «зачтено» выставляется в случае, если:

- выполнены все пункты задания;
- обучающийся продемонстрировал знание теоретического материала, умение анализировать, делать обобщения и выводы;
- материал излагается грамотно, логично, последовательно. Оценка «не зачтено» выставляется в случае, если:

- задание не выполнено или не выполнена его часть;
- небрежное оформление отчета, недостаточное количество кадров в раскадровке, присутствуют ошибки в передаче композиционных решений; обучающийся не в полной мере владеет теоретическим материалом, у него вызывает затруднения необходимость анализировать и делать обобщения и выводы;
- материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно.