

55.02.02 «Анимация и анимационное кино»

(Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ
ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ОП. 05 «Основы композиционного построения в анимации»**

**Санкт-Петербург
2024**

Методические рекомендации по проведению практических занятий по дисциплине разработаны в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины **ОП. 05 «Основы композиционного построения в анимации»**, входящей в состав образовательной программы подготовки специалистов среднего звена по специальности **55.02.02 «Анимация и анимационное движение»** (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

Разработчики:

СПб ГБ «Академия индустрии красоты «ЛОКОН»

(место работы)

преподаватель

(занимаемая должность)

(инициалы, фамилия)

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические рекомендации по проведению *практических занятий* предназначены для обучающихся образовательной программы подготовки специалистов среднего звена по специальности **55.02.02 «Анимация и анимационное движение»** (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

Целью методических рекомендаций является определение содержания, формы и порядка проведения *практических занятий* по учебной дисциплине, а также требований к результатам работы.

Проведение *практических занятий* направлено на обобщение, систематизацию, углубление, закрепление теоретических знаний, практических (профессиональных) умений, необходимых в последующей учебной и профессиональной деятельности.

В результате проведения *практических занятий* по учебной дисциплине **ОП. 05 «Основы композиционного построения в анимации»**, обучающиеся должны:

- В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:
 - разрабатывать концепцию анимационного проекта;
 - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
 - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
 - реализовывать творческие идеи;
 - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
 - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
 - создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

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

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;
- технологию изготовления анимационного проекта

Методические рекомендации по проведению *практических занятий* содержат: тему, цель работы, порядок выполнения заданий, формы контроля, критерии оценивания, методические рекомендации по организации и выполнению отдельных видов работ, требования к оформлению заданий.

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ п/п	Наименование тем учебной дисциплины, практических занятий (семинарских занятий)	Объем часов	Форма контроля
	Тема 1. Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте		
1.	Практическое занятие №1 Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
2.	Практическое занятие №2 Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой,	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.

	удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.		
3.	Практическое занятие №3 Разработка художественного оформления работы.	12	Просмотр, экспертная оценка заданий.
Тема 2 Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта			
4.	Практическое занятие №4 Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
5.	Практическое занятие №5 Разработка художественного оформления работы.	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
Тема 3. Разработка мультфильма по фольклорному сюжету.			
6	Практическое занятие №6 Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
7	Практическое занятие №7 Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
8	Практическое занятие №8 Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка художественного оформления работы.	14	Просмотр, экспертная оценка заданий.
	Итого	110	-

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Тема 1. Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте

Практическое занятие №1 (14 ч.)

Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа.

Теория

Рождение персонажа — процесс во многом интуитивный. Художнику часто приходится решать нестандартные задачи, которые ставит перед ним тот или иной проект.

Ведь от правильного выбора типажа героя, определения его амплуа зависит успех всего мультфильма.

10 ПРАВИЛ РАБОТЫ НАД ДИЗАЙНОМ АНИМАЦИОННОГО ПЕРСОНАЖА

1. Помнить, что персонаж — это история

Историю героя показывают не только происходящие с ним события, но и его движения, элементы костюма и черты лица, а также окружение.

2. Использовать острые и округлые формы и линии в правильном контексте

Округлость или заостренность форм и линий проявляют условно «добрый» или «злой» характер персонажа. Важно учитывать это, чтобы не «переперчить» образ героя, или не сделать его слишком пресным.

3. Экспериментировать с пропорциями и гиперболой

В начале поиска образа будущего персонажа важно прочувствовать его основные признаки: массу, осанку, телосложение. Намеренное искажение пропорций или преувеличение размера частей тела персонажа — известный прием в анимации, который помогает придать герою индивидуальность.

4. Уточнять, как должны «работать» детали

В процессе разработки деталей, важно не только визуальную воплотить идею расположения дополнительных элементов в образе персонажа, но и уточнить как эти детали «работают» в кадре.

5. Тестировать «читабельность» силуэта персонажа

Проверить силуэт на узнаваемость можно, удалив из образа детали. Если при их отсутствии силуэт продолжает считываться с точки зрения характера — вы попали в цель.

6. Намечать характерную для героя мимику

Глаза — зеркало души. Особенно в детской анимации. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа в целом, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие. Поэтому эмоции, которые присущи персонажу детского мультфильма, нужно отобразить максимально подробно. Конкретные эмоции и их количество, необходимое для определенного проекта, обычно обозначаются в техническом задании. Начинающим художникам будет не лишним почитать специальную литературу по психологии мимики и жеста.

7. Тщательно прорабатывать характерные позы персонажа

Позы так же, как и мимика, помогают визуально показать характер героя, его привычки и поведение. Нужный эффект достигается за счет осанки, постановки рук и ног, положения головы и жестов.

8. Обозначать масштаб

Наглядно продемонстрировать пропорциональное соотношение персонажей художнику помогает сравнительная таблица персонажей (линейка). Масштаб и размер

персонажа задаются и при помещении героя в мир, в котором он будет жить впоследствии. Окружение в виде деревьев, домов, мебели и других объектов влияют на персонажа, придавая ему цвет, свет и точку опоры.

9. Подходить к выбору цвета продуманно

Цвет — мощный инструмент для отображения характера героя. Использование правильных оттенков поможет зрителю понять, на какого персонажа он смотрит, позволит придать герою серьезности или игривости, указав на его темперамент.

10. Работать с тенями

Игра с тенью позволяет добиться реалистичности и подробности образа. Даже небольшие тени могут значительно преобразить персонажа и сделать его более выпуклым.

Цель: Разработка и создание анимационного персонажа

Порядок выполнения практической работы:

1. Выбрать историю или сценарий для персонажа.
2. Выполнить зарисовки анимационного персонажа- формат А-4.
3. Отработать персонаж по следующему плану:

1 Исследование целевой аудитории

Изучение возрастных групп и предпочтений целевой аудитории для определения характеристик персонажа.

2 Определение концепции персонажа

Выбор стиля и основных черт характера, которые будут передаваться через дизайн персонажа.

3 Создание эскизов

Изготовление нескольких вариантов эскизов для выбора наиболее удачного вида персонажа.

4 Работа над деталями

Уточнение деталей внешности и формы персонажа, добавление дополнительных элементов дизайна.

5 Цветовая схема

Выбор палитры цветов, которая будет использоваться для окраски персонажа.

6 Разработка характера

Определение основных черт характера и нюансов поведения персонажа, которые будут отражены в дизайне.

7 Тестирование

Проверка персонажа на привлекательность и понятность его дизайна для целевой аудитории.

8 Итерации и улучшение

Внесение корректировок в характер и дизайн персонажа на основе обратной связи от тестирования.

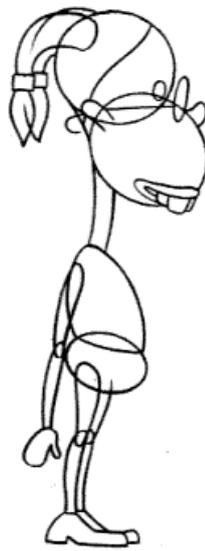
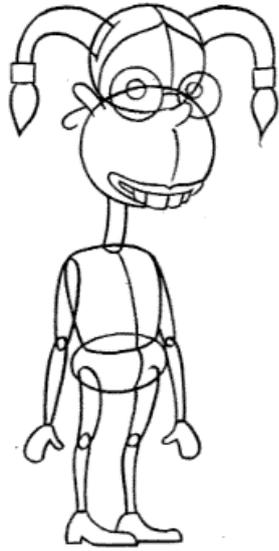
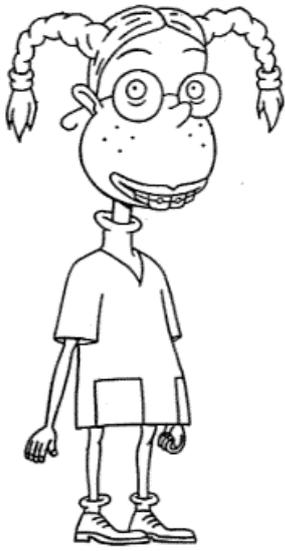
9 Анимация персонажа

Перевод персонажа в движение, создание анимации, которые дополняют его характер и дизайн.

10 Создание сценария и истории

Разработка сценария, в котором персонаж будет действовать и преодолевать трудности, заинтересовавшие аудиторию.

Примеры выполнения работ





Тема 1. Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте

Практическое занятие №2 (14 ч.)

Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних» и добавлением недостающих кадров.

Теория

Анализ героя литературного произведения

Место героя среди других персонажей (главный или второстепенный).

Имя и фамилия героя. Есть ли какая-то их трактовка? Нередко автор вкладывает в имя или фамилию героя какой-то аспект характера.

Внешность героя и то, как он одет. На что автор обращает особое внимание? Как сопоставляется внешность героя с его характером?

Характеристика речи персонажа. Какая манера речи у героя? Есть ли у неё какие-то особенности?

Описание жилища героя, его быта. Как выглядит место, где живёт литературный герой? Есть ли какие-то интересные детали, которые могут раскрыть его характер, привычки, переживания, факты из прошлого?

Мир чувств героя. Что можно сказать про отношения героя с окружающими его людьми? Какие у него внутренние переживания, чувства? Что вызывает у персонажа наиболее сильные эмоции?

Поведение и поступки героя. Какие ключевые поступки героя можно выделить в произведении? Как он ведёт себя с другими персонажами и как те относятся к нему (и почему)?

Сравнение персонажа с другими участниками действия. В чём разница, в чём отличие?

Оценка героя автором. Как относится к герою сам писатель?

Определение типического и индивидуального в личности и поведении героя. Это может касаться его происхождения, статуса, возраста или поведения в определённых ситуациях.

Роль героя в произведении. Какие повороты сюжета — заслуга описываемого персонажа? Как он влияет на завязку сюжета, его развитие и развязку? Какое отношение имеет к главному конфликту в произведении?

Заключение. Зачем создан данный образ, какие вопросы, проблемы он помогает решить в произведении?

Цель: Выбор и анализ героя для мультфильма

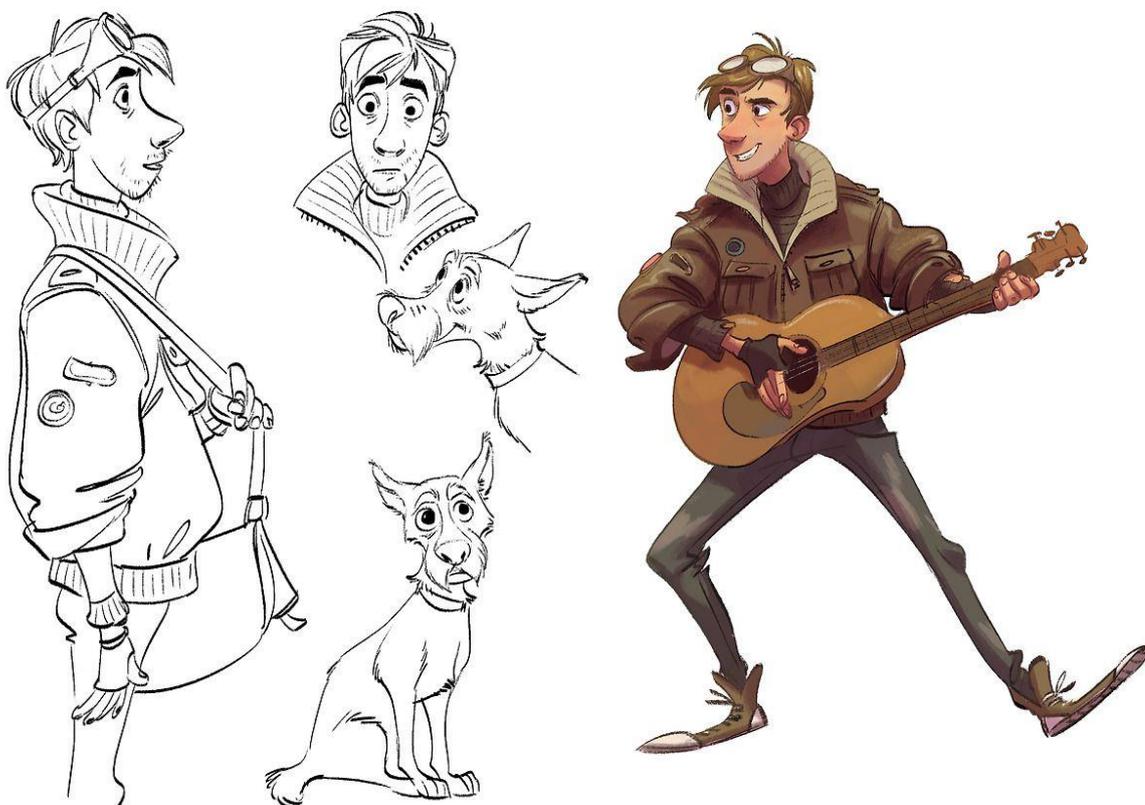
Порядок выполнения практической работы:

1. Выбрать идею для мультфильма (можно взять готовый сценарий) например герои произведений Салтыкова-Щедрина ит.д.

2. Проанализировать выбранный текст и выбрать персонаж для анимации.

3. Выполнить зарисовки персонажей по выбранному тексту на формате А-4.

Пример выполнения работы



Тема 1. Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте

Практическое занятие №3 (12 ч.)

Разработка художественного оформления работы

Цель: познакомиться с художественным оформлением работ в анимации.

Порядок выполнения практической работы:

1. Оформить выбранный сюжет на формате А-3 в цвете с описанием сцены под кадром.

Пример выполнения работы



Тема 2 Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта

Практическое занятие №4 (14 ч.)

Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров

Теория:

Создание раскадровки мультфильма включает несколько этапов:

Подготовка. Нужно собрать записи, изучить сценарий, поискать необходимые материалы на основе требований заказчика.

Создание миниатюр. Сценарий разделяют на отдельные сцены, перенося их на отдельные рамки. Миниатюры — это «грубые» эскизы, быстрые иллюстрации с фигурками, заметками, разложенной последовательностью событий. Они помогают определить правильность использования каждого снимка, ракурса, движения.

Рисование раскадровочных рамок. Определяют подходящий формат и события для каждой панели, после чего создают серию раскадровочных панелей (определяют персонажей и объекты, выбирают лучшие ракурсы и т. д.).

Рисование и структурирование рамок. Каждый художник-раскадровщик использует свои способы зарисовки раскадровки. Кто-то предпочитает ручку, карандаш и бумагу, кому-то больше нравится Adobe Photoshop либо другие виды программного обеспечения.

1. Что такое раскадровка?

Раскадровка – это практика создания эскизов по сценарию/идее. Это важная часть черновой обработки любой анимации.

Раскадровка – это расположенные в ряд и нарисованные от руки эскизы или визуальные картинки на основе сценарных заметок или диалога для визуализации анимации перед обработкой.

Каждый отдельный кадр в раскадровке представляет собой тип снимка, ракурс, движение или спецэффект для эффективного рассказа истории.

2. В чём состоит цель раскадровки?

Раскадровка позволяет производственной группе визуализировать и развить идею, проявить и протестировать концепты и выявить любые потенциальные препятствия в структуре или раскладке истории перед тем, как она пойдёт в обработку.

Зачем нужна раскадровка?

Это пошаговое руководство к процессу обработки, помогающее управлять временем обработки и сохранить деньги.

Выстраивает связь со зрителем, а также между членами производственной группы, работающими над проектом, чтобы все могли взять за основу один образец.

Помогает передать видение и понимание истории.

Помогает в направлении производства.

Что важнее всего, используется для продажи/презентации идеи клиентам для получения финансирования!

3. Кто руководит и делает раскладку раскадровки?

В зависимости от типа съёмки или бюджета директор может объяснить художнику-раскадровщику своё видение и внести свой вклад в процесс раскадровки. Однако, в большинстве случаев бюджета нет, и вам нужно будет разбить сцены и положиться на свой собственный опыт в распоряжении кадрами, которые вам кажутся подходящими.

Основа раскадровки – в практике и понимании того, как работает обработка движения.

Смотрите много фильмов, сериалов или реклам и постарайтесь учиться зарисовывать сцены во время просмотра.

Посмотрите на ракурсы и на то, как разрезается и визуально представляется история.

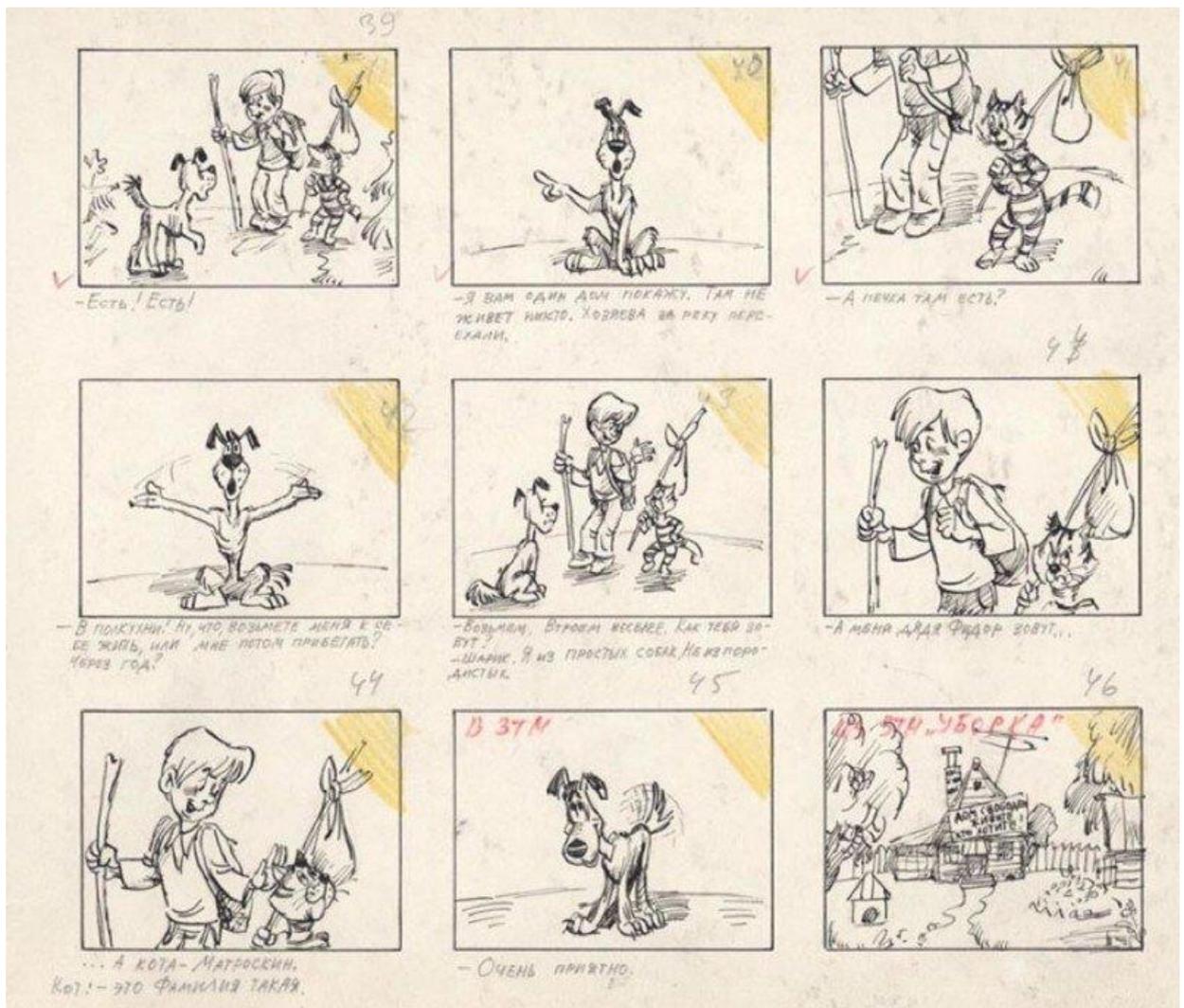
Помните, что раскадровка – это не покадровая разбивка, а развитие сцена за сценой, где каждая сцена должна соответствовать цели в раскадровке.

Цель: выбрать раскадровку выбранной идеи.

Порядок выполнения практической работы:

1. Выбрать идею для мультфильма (можно взять готовый сценарий)
2. Создать персонаж и выполнить раскадровку формат А-4.
3. Подписать текст под кадром.

Пример выполнения работы



Тема 2 Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта

Практическое занятие №5 (14 ч.)

Разработка художественного оформления работы

Цель: Оформить раскадровку

Порядок выполнения практической работы:

1. Выполнить оформление раскадровки в цвете на формате А-3

Пример выполнения работы



Тема 3. Разработка мультфильма по фольклорному сюжету.

Практическое занятие №6(14 ч.)

Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.

Теория

Всем известны с детства такие произведения, как сказки. Эти выдуманные истории рассказывают нам о чудесах, приключениях и необычных событиях. И пусть происходящее в сказках отличается от реальной жизни, в чём-то сказки очень похожи на нашу повседневность. Они рассказывают о дружбе, любви, испытаниях, учат добру и правильным поступкам. В сказках мы встречаемся с говорящими животными, волшебными предметами, колдунами и простыми людьми. Сказки пробуждают нашу фантазию и воображение, а также дают жизненные ориентиры, на которые мы можем опираться.

Сказки делятся на два вида: авторские и народные. Народные сказки содержат в себе мудрость поколений, в них присутствует обобщенный взгляд на действительность, которым можно руководствоваться в жизни. Ведь такие сказки не только развлекают, но и предупреждают о возможных опасностях, которые читатель учится преодолевать вместе с героем. Также сказки рассказывают о способах действий в разнообразных жизненных ситуациях. Авторские сказки обычно основаны на народных, но содержат в себе ещё и уникальный взгляд автора на действительность. В наше время дети часто знакомятся с героями сказок через мультипликацию, ведь именно такой способ изложения востребован и понятен, т.к. визуализирует саму историю. В этой статье мы поговорим о том, как народные сказки превращаются в анимацию.

Сказки разных народов редко известны повсеместно, например, существует много уникальных сказок малых народов России, которые могут быть очень интересны массовому зрителю, как взрослым, так и детям. Такие сказки не только учат общечеловеческим ценностям, но и позволяют расширить кругозор ребёнка, а также помогают сохранять память предков, формируют патриотизм, любовь и уважение к малой родине. Такие сказки помогают увидеть красоту вокруг нас, беречь её и в целом относиться к окружающим людям и братьям нашим меньшим с заботой и любовью. Ребёнок, в детстве слушающий или смотрящий народные сказки, вырастает с наполненной душой и готов к жизни, в которой есть место и добру, и злу. Взрослый, воспитанный на сказках, будет знать, какой выбор в его жизни правильный, а какой – нет. Настоящие народные сказки учат ценностям, которые передавались из поколения в поколение.

В России живут народы разных национальностей, история и особенности быта которых выражаются в народных сказках. Кроме русских народных сказок не так известны, например, сказки якутского, бурятского, тувинского, хакасского и других народов. Знакомство с содержанием народных сказок помогает узнать многое о традициях и обычаях народов России.

Среди сказок малых народностей можно выделить сказания жителей Крайнего Севера, например, ненцев. Содержание сказок наполнено взаимодействием маленького, беспомощного человека с мощными силами природы Сибири. Сама природа предстает в разных образах – растительных, животных, в силах стихий и символизирует разные стороны жизни. Страшные и прекрасные, добрые и злые Духи помогают или мешают человеку в его стремлениях. Сама жизнь человека зависит от милости суровой природы Сибири, и это отражено в сказках северных народов. И, конечно, природа говорит с человеком голосами животных, которые в сказках могут общаться, давать подсказки и исполнять желания.

Сказки идеально подходят для того, чтобы по их мотивам создавались мультфильмы, ведь именно мультипликация позволяет воплотить на экране любую фантазию, показать героев интересным образом. Сама суть мультипликации проявлена в её зрелищности и развлекательности. Особенность мультипликационной подачи материала в том, что в мультфильме отлично сочетаются различные элементы, такие, как внешний вид, реплики героев, музыка и движения всех имеющихся на экране объектов. Анимационный

контент в доступной и интересной форме расскажет любую сказку, а у зрителей впечатления останутся надолго.

Также стоит отметить тот факт, что в наше время создание мультипликации становится всё более популярным занятием школьников, которые не прочь сами придумывать персонажей или воплощать на экране любимые сказки.

Любой мультфильм создается специалистами анимационной студии поэтапно:

Сначала ставится задача и разрабатывается концепция мультипликации, на основе которых создается сценарий, описывающий шаг за шагом происходящее на экране. Затем делаются эскизы персонажей, цветовая гамма, графические элементы и другие детали.

Следом создается напоминающая комикс раскадровка и рисуются персонажи и все графические детали каждого кадра.

Далее художник создает все сцены, вместе с этим записывается озвучка и музыка ролика. Реплики героев озвучиваются профессиональными актёрами, а музыку и звуки либо приобретают в саунд-банках, либо музыкальное оформление пишется музыкантами специально для этого проекта.

Цель: Выбор персонажа по фольклорному сюжету

Порядок выполнения практической работы:

1. Выбрать идею для мультфильма (по фольклорному сюжету)
2. Выполнить зарисовку персонажа для мультфильма формат А-4

Пример выполнения работы



Тема 3. Разработка мультфильма по фольклорному сюжету.

Практическое занятие №7 (14 ч.)

Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.

Теория

Сегодня законы композиции используются во всех художественных практиках: изобразительном искусстве, театре, кино и т.д. В каждом из видов искусства композиция присутствует как необходимая структура, способствующая организации элементов в

единое целое, в единый художественный образ. Мы часто можем слышать о композиции в изобразительном искусстве или в музыке, но реже о композиции фильма или кадра. Однако законы композиции являются необходимым условием построения кадра любого из экранных искусств: будь то большое кино или любительский ролик, снятый на мобильный телефон. «Композиция кадра является одной из важнейших характеристик кино- и видеопродукции, поскольку она обеспечивает привлечение и удержание внимания зрителей».

Несмотря на то, что понятие композиции в той или иной мере в разных художественных практиках понимается примерно одинаково, существует некая разница в интерпретации термина в зависимости от специфики практики. Если для изобразительного искусства композиция – это построение, логическое подчинение частей художественному целому, то в музыке композиция – это «искусство изображать звуками на- 399 строение души». В кинематографе тоже есть своя специфика понимания композиции и работы ее законов. Как пишет в своей книге П. Уорд, «Композиция – это организация видимых элементов внутри кадра, это основа всей зрительной коммуникации».

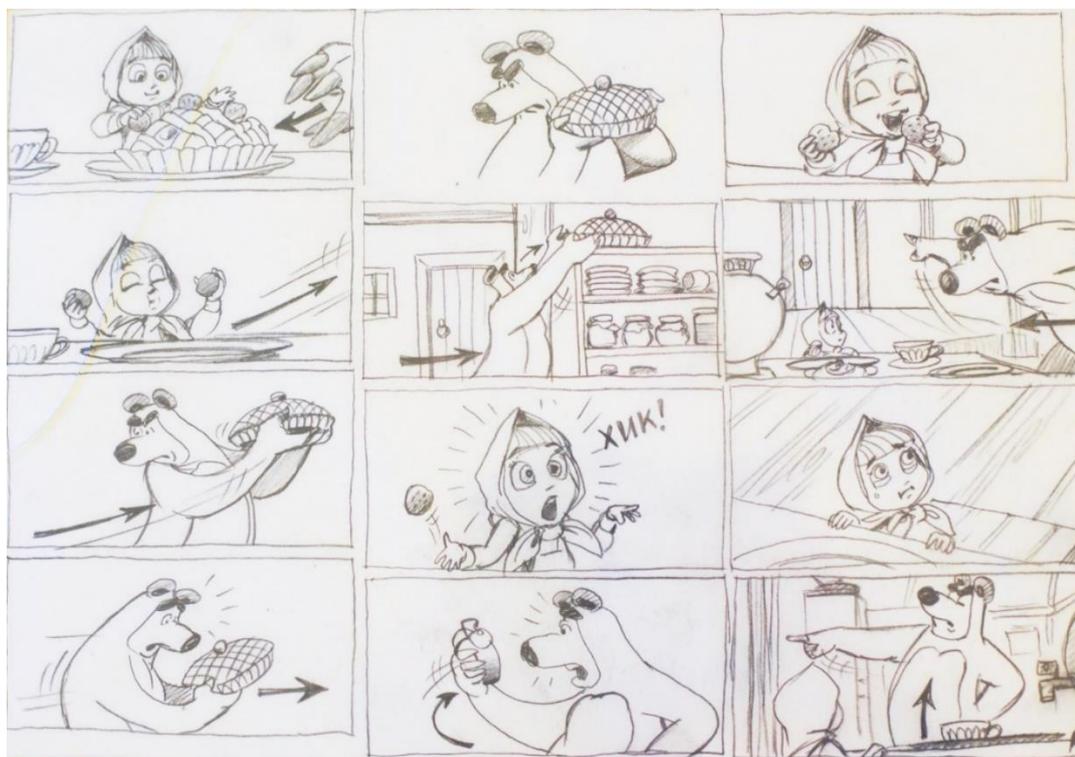
Главной задачей композиционного построения является достижение гармонии, единство и цельность художественного образа. Гармония и цельность достигаются грамотным использованием композиционных законов в зависимости от замысла автора. К основным композиционным законам относятся: закон симметрии и асимметрии, ритма и метра, контраста, нюанса, тождества, масштаба, пропорции, динамики и т.д. Применение этих законов мы можем видеть во всех видах экранных искусств. Применение композиционных принципов можно наблюдать в рекламных роликах и в мультипликации. Этот тип фильмов длится, как правило, довольно короткое время при наполненном содержании и выразительности. То есть автору надо в коротком фильме впечатлить, заинтересовать или научить зрителя.

Цель: Выполнение раскадровки мультфильма.

Порядок выполнения практической работы:

1. Выполнить раскадровку мультфильма по фольклорному сюжету формат А-4

Пример выполнения работы



Тема 3. Разработка мультфильма по фольклорному сюжету.

Практическое занятие №8 (14 ч.)

Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.

Разработка художественного оформления работы.

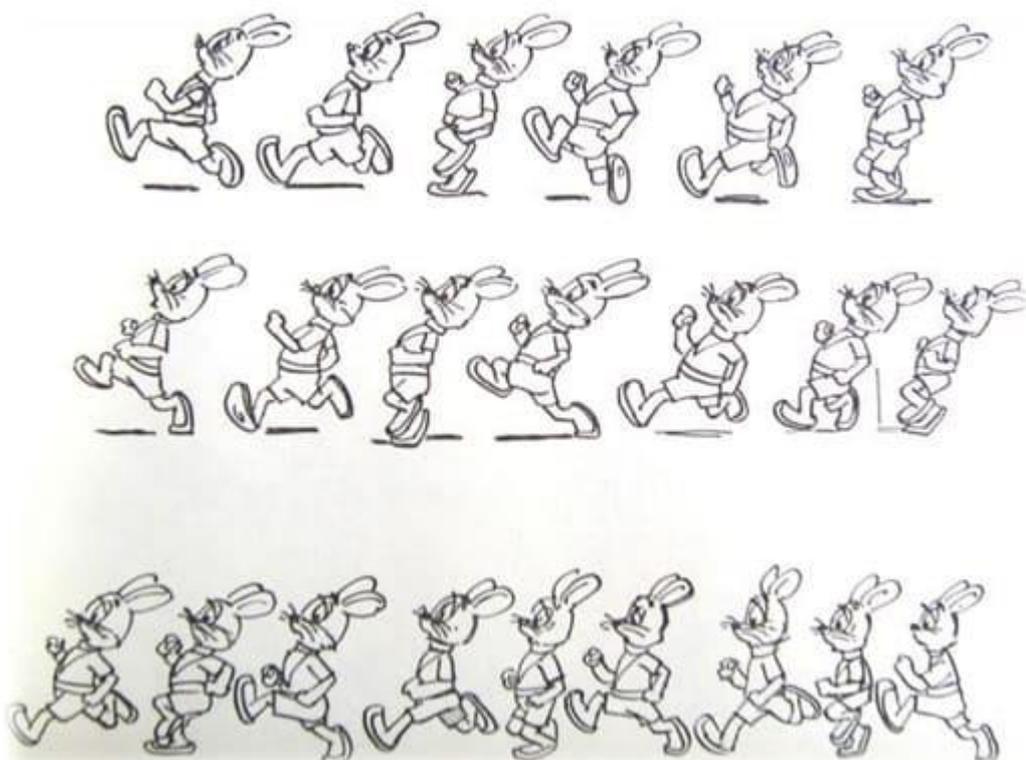
Теория

Чтобы создавать отличные мульт работы важно заранее выбрать технику! Техника – материалы, из которых большинство объектов мультфильма выполняется.

Классическая (рисованная) техника

Художники рисуют каждый кадр мультфильма отдельно, затем соединяют их в единое. Это долгий и трудный процесс, ведь для одной секунды нужно 24 кадра!

Чтобы ускорить процесс создания мультфильма, нанимают в штат дополнительных художников и распределяют сцены раскадровки.



Пластилиновая техника

Такой же вид покадровой мультипликации, только если в предыдущей технике художники создавали каждый кадр на бумаге красками, то тут всё заменяет пластилин.

Это техника может быть плоской и объёмной.



Техника перекладки

Персонажей, объекты рисуют на бумаге, а затем вырезают. Так же все части тела персонажа разрезают на отдельные фрагменты. Затем соединяют разрезанные части персонажей воедино и покадрово двигают. Главное делать это очень аккуратно, иначе при любом дуновении ветра бумажные объекты могут распасться (если их не закрепить).

Сами сцены состоят из нескольких слоёв. Каждый слой – отдельное стекло, а камера располагается вертикально к ним.



Кукольная техника

Все персонажи – это куклы, человечки, созданные из тканей, поролона и других материалов для создания кукол. Это техника придаёт некий объём мультфильму.



Песочная техника

При помощи светящегося стола и песка на нём создаётся кадр мультфильма, затем он фотографируется и соединяется с другими. Многие неправильно оценивают технику и прекращают её в представление, где под музыку художник рисует картину и все смотрят как он это делает.



Живопись по стеклу

При помощи масляной краски, объекты рисуют на стекле и пока краска не высохнет передвигают кадр за кадром объекты на стекле. Иногда взамен масляной краски используется гуашь, смешанную с глицерином.



Игольчатый экран

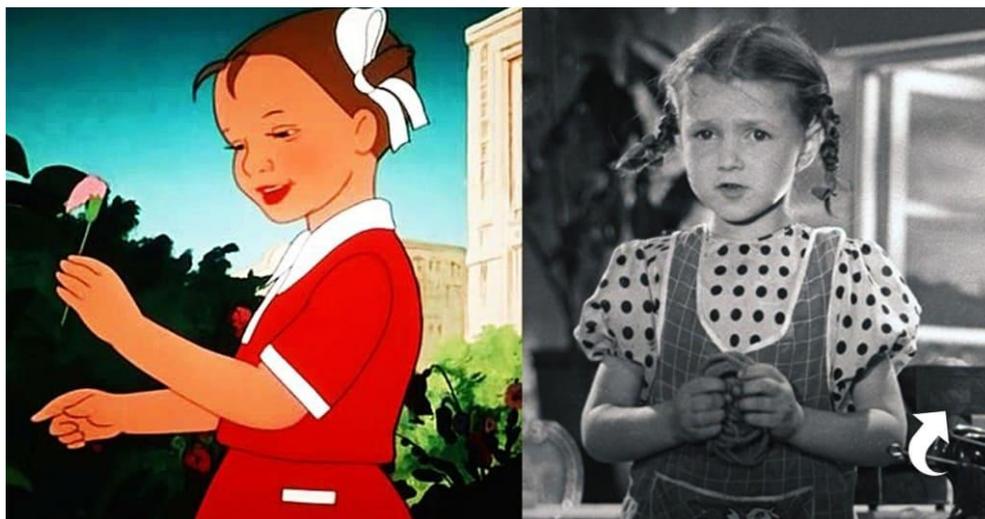
Экзотическая техника. Через вертикальную плоскость проходят одинаковой длины иглы. Они могут двигаться либо вверх, либо вниз перпендикулярно плоскости экрана. Если иглы выдвинуты, то изображение темнеет, если задвинуты внутрь, то светлеет. Получается интересный эффект!



Ротоскопирование

В этой технике заснятый заранее актёр обрисовывается на плёнке покадрово художником. Затем кадры соединяются и получается правдоподобное движение и качественная прорисовка персонажа!

В качестве примера можно привести мультфильм «Светик-семицветик», где всех персонажи скопированный с реальных людей.



Компьютерная мультипликация

Техника, при которой все объекты и персонажи рисуются на компьютере, так же создаётся движение и просчитывается мультфильм. На данный момент есть несколько разновидностей компьютерной мультипликации: покадровая, двухмерная флэш, трёхмерная (создаётся в специальных программах: 3Д макс и т.д.).

На основе 3д мультипликации становится популярной техника захвата движения – на актёра одевают специальные датчики, он совершает действие и оно записывается на компьютер и после передаётся 3д персонажу. Движения получаются реалистичными!

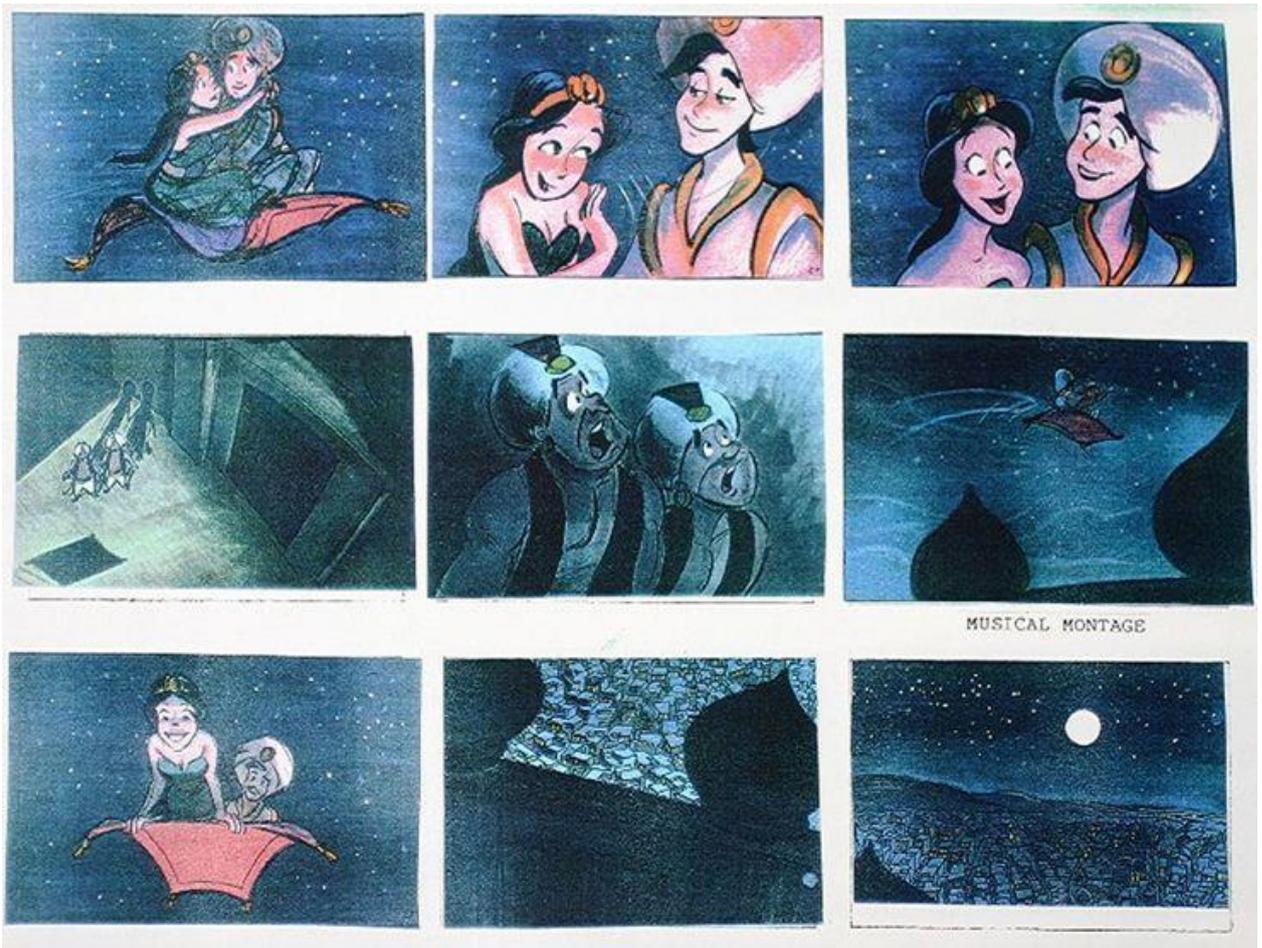


Цель: Выполнение раскадровки мультфильма.

Порядок выполнения практической работы:

1. Выполнить и оформить раскадровку мультфильма в цвете по фольклорному сюжету формат А-3

Пример выполнения работы



4. КРИТЕРИИ И ШКАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ

Критериями оценки практических занятий являются:

- уровень освоения учебного материала;
- уровень умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- уровень умения активно использовать электронные образовательные ресурсы, находить требующуюся информацию, изучать ее и применять на практике;
- обоснованность и четкость изложения материала;
- оформление материала в соответствии с требованиями, указанными преподавателем в настоящих методических рекомендациях.

Каждый вид работы оценивается по пяти бальной шкале:

«5» (отлично) - за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором обучающийся свободно и уверенно ориентируется; за умение практически применять теоретические знания, высказывать и обосновывать свои суждения; представленный материал выполнен аккуратно, с соблюдением структуры оригинала.

«4» (хорошо) - если обучающийся полно освоил учебный материал, владеет научно-понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, грамотно излагает ответ, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности; представленный материал выполнен аккуратно, с соблюдением структуры оригинала.

«3» (удовлетворительно) - если обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его неполно, непоследовательно,

допускает неточности, в применении теоретических знаний при ответе на практико-ориентированные вопросы; не умеет доказательно обосновать собственные суждения.

«2» (неудовлетворительно) - если обучающийся имеет разрозненные, бессистемные знания, допускает ошибки в определении базовых понятий, искажает их смысл; не может практически применять теоретические знания.

Каждая самостоятельная работа оценивается в соответствии с критериями оценивания в целом или по отдельно взятым видам работ.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При выполнении практических занятий необходимо:

- ознакомиться с темой, целью самостоятельной работы, порядком ее выполнения;
- выполнить работу согласно заданию;
- выполненные задания оформить в соответствии с требованиями к выполнению и оформлению заданий, указанных в методических рекомендациях;
- представить материал выполненного задания в срок, установленным преподавателем.

6. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ

6.1. Печатные издания:

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

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

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

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

6.2. Электронные издания (электронные ресурсы):

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

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

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

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

6.3. Дополнительные источники:

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

2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>