

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

Методические рекомендации по освоению дисциплины

ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

3 КУРС (5, 6 семестры)

МОДУЛЬ 1: Авторская рисованная анимация

для обучающихся по программам направления подготовки

54.03.01 ДИЗАЙН

профиль «Графический дизайн и анимация»

Разработчик: профессор Куликов В.М.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Цифровая иллюстрация» разработаны по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата). В соответствии с требованиями ФГОС ВПО по данному направлению подготовки бакалавров и рабочей программой дисциплины «Цифровая иллюстрация».

Программа дисциплины «Цифровая иллюстрация» нацелена на формирование основных профессиональных знаний, умений, навыков художника игровой и анимационной индустрии, который способен решать концептуальные задачи визуализации.

Цель методических рекомендаций – дать будущему специалисту базовые знания в области художественной анимации, научить создавать оригинальные анимационные персонажи и «оживлять» их. Ведь художник-аниматор это своего рода артист, который с помощью определённых приёмов и технологий создаёт иллюзию движения персонажа мультфильма или компьютерной игры.

Данная дисциплина на 3-ем курсе полностью посвящена изучению анимации. Специфика данного курса обусловлена тем, что кинематограф – пространственно-временной вид искусства, а мультипликация как вид киноискусства, вобрала в себя выразительные средства смежных искусств – изобразительного искусства, литературы, музыки, театра, пантомимы и др. Она интегрирует в себе различные виды художественной деятельности, поэтому в процессе изучения искусства анимации рассматриваются вопросы смежных областей художественного творчества.

2. ХАРАКТЕР РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ («СЦЕНАРИЙ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ»)

Модуль 1. Авторская рисованная анимация

Раздел 1. Основы анимации.

Изучение 12 принципов анимации по Диснею.

1. *Сжатие и растяжение* – Обозначение жесткости и массы объекта методом искажения его очертаний во время движения. Важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма.

2. *Подготовка, или упреждение* – Подготовка к движению. Подпрыгивающий спортсмен должен сначала согнуть колени для прыжка.

3. *Сценичность* – Преподнести идею предельно ясно.

4. *Сквозное и движение внахлест* – Прекращение одного движения, подготовка и его связанный переход к следующему движению.

5. *Последовательное рисование от начала к концу движения и рисование движений от ключевой позы к другой ключевой позе* – Два контрастных подхода для изображения движения.

6. *Замедление начала и окончания движения* – Разделение промежуточных кадров для достижения точной пропорции времени и движения.

7. *Дуги* – Визуализация криволинейных траекторий естественного движения.

8. *Преувеличение, утрирование* – Выделение главного через постановку и движение.

9. *Расчет времени движения* – Разделение отдельных движений для обозначения веса и размера объектов и индивидуальности персонажа. Каждая промежуточная фаза, добавленная между крайними положениями, придает действию новый смысл

10. *Дополнительное действие или выразительная деталь* – Движение персонажа, явившееся следствием его предыдущих движений.

11. *«Крепкий» профессиональный рисунок* – Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы анатомии, веса, баланса, света и тени и т. д.

12. *Привлекательность* – Персонаж, обладающий обаянием, притягательностью, приковывает и удерживает взгляд.

Раздел 2. Рисованный фильм.

13. Работа с образом. Создание персонажей. Определиться с характером и типом персонажа: Кто он? Какова сфера его интересов? Во что он одет? Какой у него характер? Есть ли у него характерные движения, повадки? Какие у вашего героя достоинства или недостатки? Создать карту эмоций: как будет вести себя ваш персонаж, когда ему хорошо; когда ему плохо; из-за чего вообще ему

может быть хорошо или плохо; грустно или весело и т.д. Нарисовать персонаж, «довести» его с помощью цифровых технологий.

14. Основы мастерства. Рисунок и мастерство. Визуальное решение. Художественные стереотипы. Внутренние структуры – гипербола, графическая стилизация, язык линии и тела. Композиция кадра. Значение фона. Психология цвета. Обозначение пространства.

15. Этапы работы над рисованным фильмом. Идея. Литературный сценарий. Киносценарий. Режиссерский сценарий, графическая композиция фильма. Мультипликат и черновая фазовка. Черновой монтаж. Прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены, съемка фильма. Специфика производства компьютерного фильма.

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ АНИМАЦИИ

Художники очень часто делают наброски с натуры, такие занятия очень полезны для понимания анатомии, как себя ведут мышцы в движении. Однако специфика передачи такого движения не дает полной ясности для художника-аниматора. Она ограничена воспроизведением реальной жизни, не более. Движение и деятельность в мультипликации изображаются совершенно иначе. Поэтому знаний, как правильно прорисовать тело, недостаточно. Особенно важно освоить техники, которые позволят «оживить» форму, поиграть с языком тела и раздуть эмоции до предела. Именно об этом и пойдет речь в данном разделе.

Курс строится на 12 принципах анимации – наборе основных принципов, предложенных аниматорами студии Дисней Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом. Основной идеей принципов является создание иллюзии соблюдения основных законов физики, однако они рассматривают и более абстрактные вопросы, такие как эмоциональность и привлекательность персонажей.

Хотя первоначально принципы предназначались для традиционной, рисованной анимации, они вполне актуальны и для компьютерной анимации.

Изучение 12 принципов анимации по Диснею.

1. Сжатие и растяжение (Squash and Stretch).

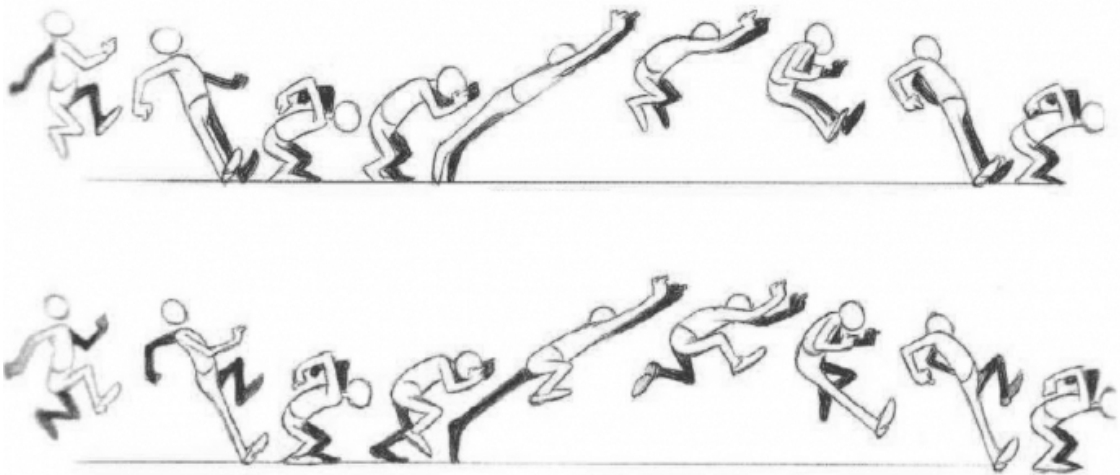
Суть приёма состоит в придании персонажу «резиновых» качеств: живое тело всегда сжимается и растягивается во время движения, в анимационных фильмах эти деформации подаются в

гипертрофированном виде. Главное правило, однако, заключается в том, чтобы объём тела персонажа оставался постоянно одинаковым – за исключением совсем уж радикальных случаев. Аниматоры Диснея использовали для *сквоша* и *стретча* две оси – горизонталь и вертикаль. Наиболее важное правило при этом – неизменность общего «объема» персонажа. Вертикальная растяжка компенсируется горизонтальным сплющиванием, и наоборот. Персонаж уподобляется мешку с мукой: как его ни бросай, количество муки в нем остается постоянным. Такому мешку уподобляются все без исключения диснеевские персонажи. Их тела постоянно «дышат», пульсируют, по их абрисам постоянно проходят плавные волны. Без *сквоша* и *стретча* тело персонажа как бы каменеет.

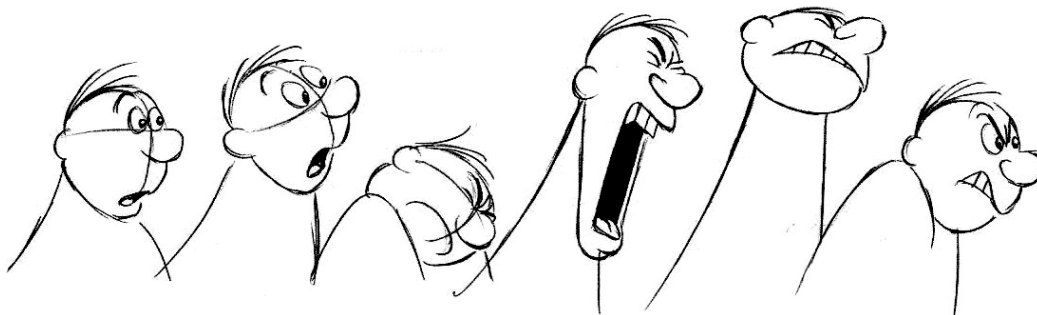


2. Подготовка или упреждение (отказное движение) (Preparation or Anticipation).

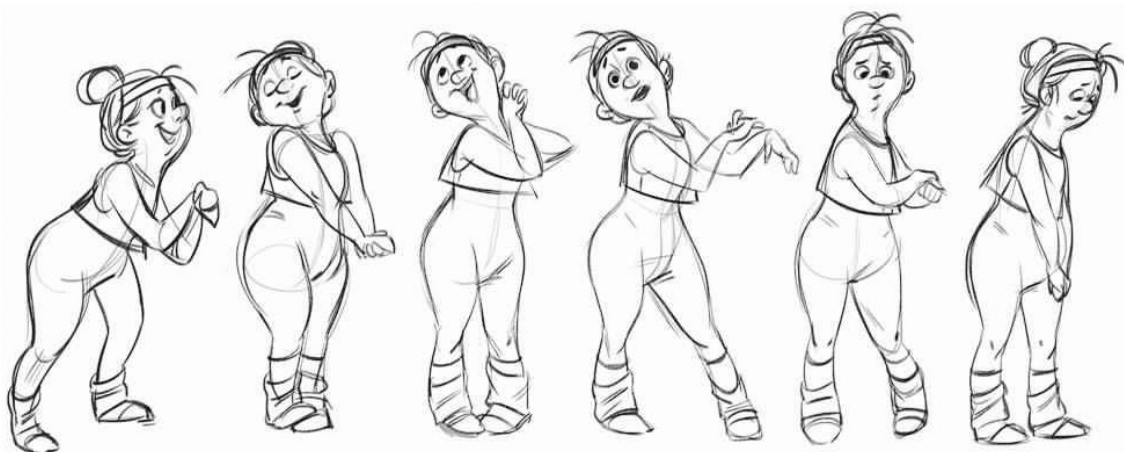
Перед тем, как сделать любое резкое движение или физическое действие, человеку обычно необходима предварительная подготовка, как бы упреждение действия. Например, перед прыжком вверх приседают, перед прыжком в длину отходят назад; для броска руку с камнем отводят в направлении, противоположном будущему полету камня; перед ударом по мячу ногу отводят назад. Тем самым создается мощное инерционное движение, которое обеспечивает силу для броска, толчка, удара. Такое подготовительное движение всегда совершается в направлении, противоположном задуманному, поэтому его называют отказным движением: персонаж вроде бы сначала отказывается от своего намерения, чтобы тем вернее его осуществить.



3. Сценичность (Staging). Сценичное действие всегда рассчитано на внешнего наблюдателя, на следящего за происходящим зрителя. Поэтому оно стремится к тому, чтобы все было предельно ясным, понятным, узнаваемым. Выражение лица сценично, если оно хорошо читаемо, настроение персонажа сценично, если оно воздействует на зрителя. Характер персонажа должен быть узнаваемым, детали – хорошо заметными, реплики – разборчивыми, текст – доходчивым и т. д. Движение персонажа не должно скрадываться одеждой, или смазываться неверным выбором угла зрения, или оттесняться на второй план чем-то другим. Иногда сценически выстроить движение можно только с помощью силуэта. Например, если грудь и рука персонажа одного цвета, то рука на груди просто теряется, лишаясь выразительности. Точно так же светлые плечи, поднятые на фоне светлой части головы, сводили на нет жест пожимания плечами. Дисней в этом случае говорил своим аниматорам: «Работайте в силуэте, чтобы все было ясно видно. Не допускайте, чтобы рука заходила на лицо, и не было видно, что происходит».



4. Компоновки (Pose to Pose) и фазовое движение (Straight Ahead Action). Один из аниматоров Диснея утверждает, что работа компоновками была изобретена на студии Диснея. До этого аниматор просто фазовал «прямо вперед», начиная с первого движения персонажа в сцене, последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения, пока не закончит сцену. Аниматору в этом случае известна сюжетная линия, но он не слишком ясно представляет себе, как все это будет выглядеть конкретно. И рисунки, и само действие приобретают при этом способе анимации, импровизационный характер, поскольку в течение всей работы сохраняется элемент неожиданности, неизвестности и новизны. При работе с компоновками аниматор заранее продумывает, планирует, размечает действие и делает ключевые, наиболее выразительные и сложные фазы движения – компоновки. После этого сцена передается ассистенту для прорисовки промежуточных, более простых в исполнении фаз. Впоследствии такая оценка воспринимается легко, она «срабатывает», поскольку все взаимосвязи и соотношения просчитаны прежде, чем аниматор с головой уйдет в работу. Основное внимание уделяется отработке самих компоновок и расчету времени движения. При работе с компоновками достигается ясность действия и его напряженность, а при фазовом движении – большая спонтанность, эскизность, легкость. Часто последний подход более эффективен, чем слишком тщательное планирование, поскольку вносит элемент неожиданности.



5. Сквозное движение, или доводка (Follow Through), и захлест действия (Overlapping Action). Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут продолжать движение после

того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третья техника — «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. А еще есть принцип «движения стоя». Даже персонаж без движения, например, дышит, а значит – шевелится.



6. Смягчение начала и завершения движения (Slow In и Slow Out – «медленный вход» и «медленный выход»). Движениям человеческого тела и большинства других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться. По этой причине, анимация выглядит более реалистичной, если содержит больше рисунков в начале и конце действия, подчёркивающих крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип касается как перемещения персонажей между крайними позами, такими как сидение и стояние, так и к движению неодушевлённых предметов.



7. Дуги (Arcs). Наиболее естественные движения имеют свойство следовать по дуговой траектории. Это может относиться к конечности, перемещаемой персонажем, или брошенному объекту, движущемуся по параболической траектории. Исключением являются механические движения, обычно следующие по прямой. Если объект движется не по своей естественной дуге, движение кажется надуманным и дёрганым. Поэтому при анимации (к примеру) указывающего пальца, аниматор должен быть уверен, что все промежуточные кадры лежат на дуге от одного ключевого кадра к другому.



8. Дополнительное действие, или выразительная деталь (Secondary Action). Добавление дополнительных действий придает сцене больше жизни и может помочь поддержать сцену. Идущий человек одновременно покачивает руками или держит их в карманах, он может говорить или свистеть, или выражать эмоции с помощью мимики. Важно, чтобы дополнительное действие не отвлекало внимание от основного.



9. Расчет времени (Timing). Число фаз, использованных для любого движения, определяет то время, которое данное действие займет на экране. Расчет интервалов времени, с помощью которого выбирается скорость движения, очень важен, так как он придает смысл движению. Выбором скорости действия определяется, насколько идея, заложенная в действии, будет понята зрителем. При расчете времени учитывается вес и размер объекта, а также его внутреннее состояние.

Например, вес объекта решает, как он реагирует на толчок. Верный расчет времени – ключевой момент для восприятия экранных образов зрителем. Важно задать достаточно времени, чтобы подготовить зрителя к ожиданию действия, самому действию и реакции на действие. Если выделяется слишком много времени, то внимание зрителя рассеивается. Если времени мало, действие может закончиться, прежде чем зритель его заметит, и смысл действия будет утрачен. При ускорении движения очень важно быть уверенным в том, что зритель сможет уследить за происходящим.



10. Преувеличение, утрирование (Exaggeration). Диснеевские аниматоры вспоминают, что Уолт требовал от них больше реализма, при этом на самом деле стремясь к «карикатурному реализму». Уолт говорил, что если персонаж должен быть печальным, сделайте его мрачным; счастливый – пусть будет ослепительно сияющим; беспокойный – раздраженным; неистовый – необузданным. Под утрированием Дисней понимал выделение и подчеркивание главного в замысле через постановку и действие.

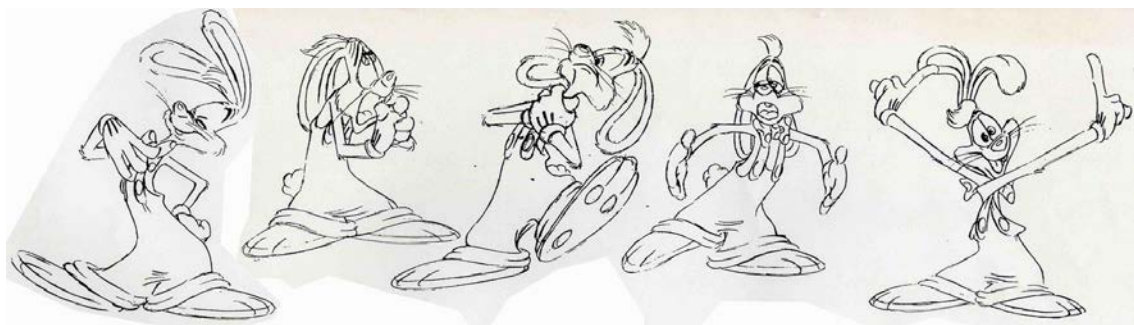


11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок (Solid Drawing). Один из аниматоров Диснея, подчеркивая важность высокопрофессионального владения искусством рисования, говорил: «Рисовать – это все равно, что устраивать представление, художник – это актер, который не стеснен рамками собственного тела и которого

ограничивает только умение и, может быть, опыт». Одна из табличек, висевших на студии Диснея, вопрошала: «Чувствуется ли в твоём рисунке вес, глубина и равновесие?», напоминая об основах классического рисунка.



12. Привлекательность (Appeal). Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем обаяние, простоту, хороший дизайн, понятность и притягательность, очарование и магнетизм. Персонаж, обладающий привлекательностью, приковывает и удерживает взгляд. Дисней считал, что привлекательным должен быть любой персонаж: злодей, пусть даже страшный и трагический, все равно должен обладать привлекательностью, иначе вам не захочется смотреть, что он делает. Уродливый, отвратительный персонаж должен притягивать взгляд вне зависимости и связи с ситуацией и со своим характером. Не хватает привлекательности обычно слабому или сложному и чересчур запутанному рисунку.



РАЗДЕЛ 2. РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ

Анимация – одно из самых условных искусств. Возможности пересоздания, вымысла, иносказания, поэзии, метафоры, гиперболы в мультипликации безграничны.

Цель данного раздела – дать студентам представление об основных этапах создания анимационного проекта – от сценария и раскадровки до монтажа отдельных сцен в готовый продукт.

Фазы производства анимационного фильма.

– Идея анимационного фильма. Написание сценария и подготовка раскадровок. Сценарии и раскадровки являются основными рабочими документами. Только наличие толкового сценария и грамотно выполненных раскадровок может обеспечить эффективность и плодотворность столь сложной работы, как создание анимационного фильма.

– Создание объектов и персонажей отдельных сцен фильма, а также их окружения.

– Непосредственно анимация сцены. На этом этапе происходит добавление требуемых визуальных эффектов, монтаж эпизодов анимационного фильма, наложение звука и тому подобное.

– Монтаж сцен в единое целое.

– Визуализация анимации. С учетом того, что каждая минута анимации может содержать 840 и более кадров, требующих визуализации.

Тема 2.13. Идея. Концепция. Сценарий.

Для хорошего результата не обойтись без четко выстроенного сценария, в котором должно, в обязательном порядке, присутствовать: завязка, развитие событий, кульминация, развязка. Сценарий не должен быть длинным (чем длиннее сценарий, тем большая длительность анимации предполагается).

Для того, чтобы описать словами будущую историю фильма, в первую очередь, нужно понять, что это послание зрителю, некое совершенно конкретное сообщение. Поэтому необходимо ответить на ряд вопросов:

– Для чего этот фильм?

– Для кого (для какой группы населения) она выполняется?

Кому она будет интересна?

– Как работа должна выглядеть?

– Каким образом ее можно будет посмотреть – в интернете, на телевидении, на диске...?

– В каком формате, объеме, времени требуется создать фильм?

Тема 2.14. Работа с образом. Создание персонажей.

Поиск образа персонажа является самым интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма.

Последовательность работы над образом персонажа.

1. Впечатление и атмосфера.

– Вначале нужно поставить вопросы: какое впечатление на вас производит персонаж? Он веселый и радостный, или злой и коварный, или коварный, но харизматичный. Какой атмосферой он окружен? Может это триллер и все вокруг темное и подозрительное, или это все радуга да пряничные домики?

– На этом этапе начинает формироваться идея о том, каково должно быть первое впечатление от вашего персонажа. А так же общий стиль, цветовая гамма, характер линий. К примеру, «загадочность» персонажа можно передать через темные цвета с контрастными всполохами, светотеневой рисунок с жесткими границами, ломаные линии, или с помощью пастельных тонов, размытых нечетких контуров и общей белесой "туманной" атмосферы.

– Для того, чтобы это перестало быть просто умственным упражнением и стало более «осязаемо» создается mood-board (доска для передачи настроения). Это что-то вроде коллажа из разных фотографий, в том числе предметов, которые могут окружать вашего героя. Всё что угодно для передачи правильного настроения. Через эту «доску» можно передать планируемую цветовую гамму.

2. Описание.

Текстовый документ с описанием главных черт персонажа. Кто он, какого возраста, что делает, кого любит / не любит, с кем дружит / враждует. Все, что важно для того, чтобы понять, кто такой ваш персонаж. Вплоть до того, как он шнурует свои ботинки? Какой у него любимый запах (и почему)? Какая у него любимая еда? Что бы он сделает в той или иной ситуации? Эти ответы позволят вам узнать

вашего героя лучше, а так же развить его из просто милой картинки в цельный персонаж.

3. Характер персонажа.

– 8 основных выражений лица: радость, грусть, удивление, злость, испуг, нейтральное выражение, смех, недовольство (либо какие-то другие главные эмоции героя, отражающие его суть).

– Как минимум три характерные позы. Одна из них – так называемая golden pose (золотая поза). Это самая частая и самая характерная для персонажа поза. Обычно её рисуют в цвете и иногда вместе с фоном. (Золотая поза Микки Мауса).

– Разворот. Пять рисунков, на которых ваш персонаж стоит (сидит, лежит), в одной и той же позе, но мы видим его с разных сторон: анфас, три четверти, профиль, три четверти (со спины), спина.

4. Преувеличение характеристик.

Преувеличивая особенности персонажа, вы поможете зрителю определить характер и основные качества вашего персонажа. Преувеличение подчеркивает определенные черты личности. Если ваш персонаж силен, то нарисовать просто мускулистые руки – будет не достаточно, нарисуйте их в 5 раз больше, чем они должны быть!

5. Создайте своему персонажу личность.

Личность также является ключевой особенностью, не всегда имеется надобность создавать хороший дизайн. Характер персонажа может быть представлен в комиксах или анимации, где мы можем увидеть, как он реагирует на те или иные ситуации. Личность персонажа не должна быть очень милой, она должна быть интересной. Личность персонажа также может выражаться в том, как он был нарисован.





Перед студентами ставится задача – создать своего персонажа используя классические виды рисования. Перевести персонажа, при помощи компьютерных технологий, в векторное или растровое изображение. Довести персонажа, при помощи графических редакторов, до окончательного завершения. Создать пространство (фон) для действий своего персонажа.

Тема 2.15. Раскадровка (сюжетная панель).

Анимация – это процесс создания множества изображений, демонстрирующих изменение объекта во времени, и воспроизведение их с такой скоростью, что создается иллюзия непрерывного (плавного) движения.

И действительно, если любая анимация – это множество сменяющих друг друга кадров, то при ее создании важнейшей представляется информация о том, какие это кадры и какова их последовательность и длительность.

Раскадровка (сюжетная панель) содержит, как правило, наброски наиболее важных сцен и сопутствующие им сценарные замечания, относящиеся к синхронизации анимации, эффектам камеры, звуковому сопровождению и прочему.

Терминология, которую используют при раскадровке.

- Установочный кадр – обзорный кадр в начале каждого эпизода анимации (сцены), позволяющий зрителю понять, где и когда происходит действие, с чьим участием и тому подобное. Также часто используется название мастер-кадр.
- Крупный план – для акцентирования внимания зрителя на одном объекте он может занимать весь кадр или большую его часть.
- Очень крупный план – съемка объекта с еще более близкого расстояния, например, только глаза актера. Цель та же, что и у предыдущего кадра.
- Средний план – кадр, снятый со среднего расстояния, например, фигура человека от пояса до головы.
- Дальний план – кадр, сделанный с удалением от объекта съемки. Например, машина и человек, стоящий возле нее.
- Общий план – сделанный со значительного удаления кадр. Например, весь склон горы и группа альпинистов на нем.
- Наезд – изменение фокусного расстояния объектива (поля зрения камеры) для изменения крупности плана, например, выхода из установочного кадра.
- Отслеживание – съемка движущейся камерой через место действия. Часто используется для обозначения движения к определенному объекту или от него.
- Преследование – вариант отслеживания, при котором камера постоянно держит в фокусе определенный объект.

Тема 2.16. Анимация. Мультипликация и фазовка.

Одной из основных операций по производству мультфильма является так называемое «одушевление», в процессе которого созданные в подготовительном периоде статические образы превращаются в динамические.

Этапы создания анимации.

- *Анимация.* После создания кадроплана понятно, что требуется сделать в каждой сцене, и в задачу художника-аниматора входит – разыграть интересно сцену, сделать хорошего качества анимацию, уложиться во временные рамки сцены и сроки, отведенные для разработки данной секвенции.
- *Черновая фазовка.* Аниматор не рисует все 24 кадра, и даже не все 12 кадров (в мультипликации 1 картинку показывают на экране 2 кадра)

на каждую секунду мультфильма. Аниматор рисует лишь основные компоновки, так чтобы между ними можно было сделать средние картинки – фазы, а затем промежуточные фазы – соответственно, более плавные.

- *Прорисовка.* Задача состоит в том, чтобы сделать персонажа в точности как в типаже. То есть, все пуговицы, волосинки и другие мелочи, до которых в черновой фазовке нет дела, должно быть прорисовано в каждом кадре.

- *Чистовая фазовка.* То же самое что черновая фазовка, только фазуют уже прорисованный мультипликат, который идет в съемку фильма.

- *Фоны.* Фоны делаются по черновым компоновкам и должны согласовываться с анимацией.

- *Съемка, сборка и заливка.* Прорисованные на кальке сцены сканируются, подставляется фон, раскрашивается, и все это соединяется в видеофайл.

Студенческая работа.

Шляпник из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес»



Тема 2.17. Монтаж. Спецэффекты. Озвучка. Сведение звука.

Монтаж – когда все сцены монтируются в единый фильм, добавляется звук и спецэффекты.

Основные правила монтажа видеоряда.

- *Монтаж по крупности плана.* Очень часто при монтаже фильма приходится состыковывать кадры, отличающиеся масштабом съемки (крупнотой плана). Наиболее легко зрителем воспринимается переход между кадрами, имеющими в масштабе плана разницу в две ступени. Например, хорошо монтируются между собой средний план и очень крупный план — в этом случае у зрителя не возникает сомнений в том, что он видит одного и того же персонажа.

- *Монтаж по фазе движения.* Это правило напрямую связано с предыдущим. Если на плане, снятом с удаления, виден человек, карабкающийся на гору, то и после склейки он должен в кадре, снятом средним планом, продолжать взбираться на нее.

- *Монтаж по направлению движения.* Изменение направления движения объекта съемки на стыке кадров не должно превышать 90 градусов. Грамотно смонтировать отличающиеся по направлению движения кадры поможет короткий статичный эпизод в конце первого из них.

- *Монтаж по ориентации в пространстве.* Это очень важное при монтаже диалогов правило. Нельзя выводить зрителя (камеру) за пределы линии взаимодействия объектов.

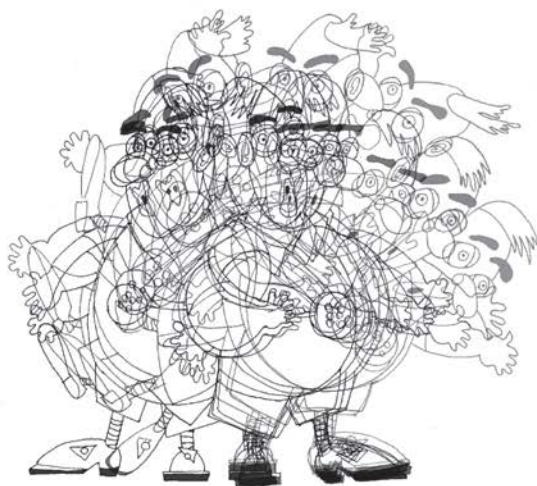
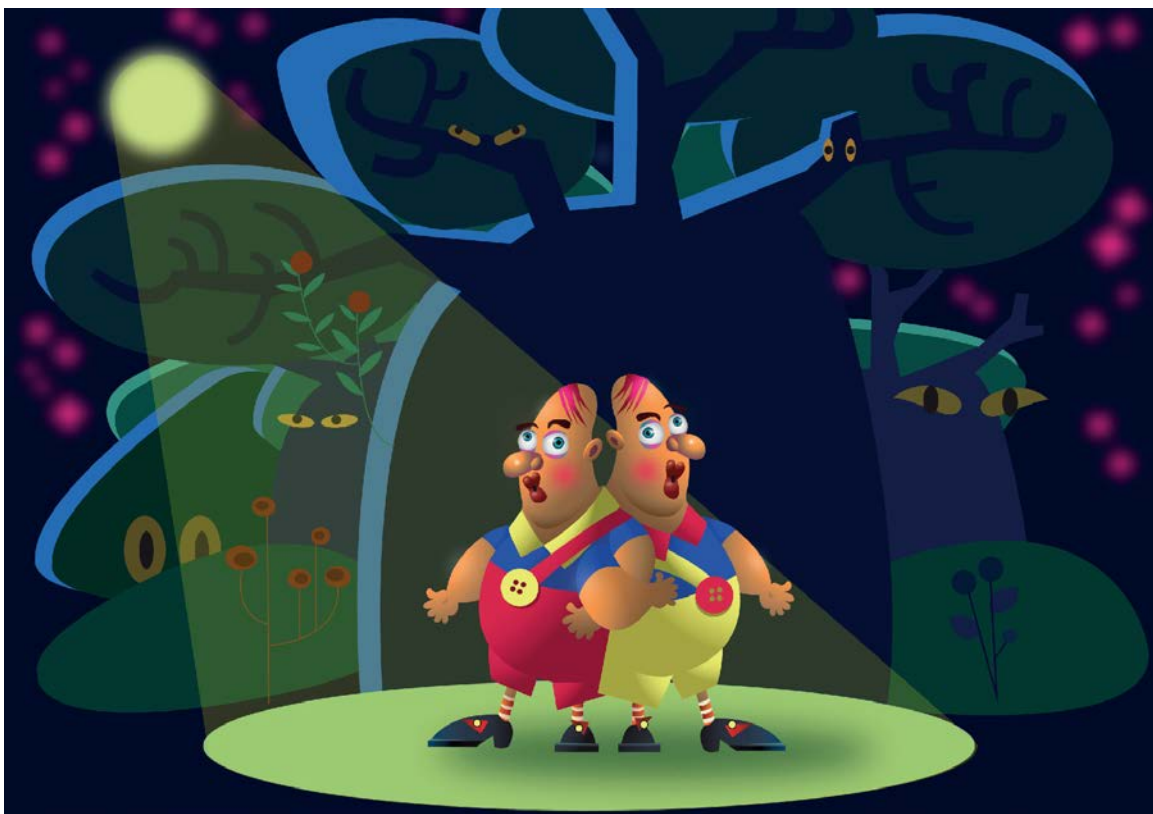
- *Монтаж по композиции.* Если при монтаже кадров, отличающихся масштабом, объект смещается более чем на треть ширины (высоты) кадра, это может вызвать временную потерю зрителем центра внимания.

- *Монтаж по цвету и свету.* В месте стыка соседние кадры не должны резко отличаться по цвету и – как частный случай – по свету.

- *Использование перебивок.* Перебивка – это вклеенный между двумя другими кадрами кадр, резко отличающийся от них по содержанию, но всегда прямо или косвенно связанный с ними по сюжету. Например, при монтаже отдельных частей движения по местности (поход) перебивками могут служить короткие кадры с видом карты маршрута и пунктами нахождения в данный момент.

Озвучка. Сведение звука. Если в художественном фильме звуки скорее погружают зрителя в атмосферу, особо при этом, не выделяясь, то в анимации они, напротив, должны быть «яркими», развлекая публику. Также важно не просто как-то озвучивать то, что видишь, но и добавлять детали, которые будут характеризовать персонажа.

*Студенческая работа.
Близнецы из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес»*



Результат практического задания – создание небольшого авторского анимационного фильма (20-30 сек.) Основная цель – освоение традиционной двухмерной анимации, раскадровка, работа со «световым столом», создание секвенций движения персонажа, освоение инструментария анимационного компьютерного пакета, изучение техник анимации, презентация анимационного ролика.

3. ФОРМЫ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов предусматривает продолжение работы над практическими заданиями, начатыми на аудиторных занятиях.

Темы для выполнения самостоятельной практической работы и формы контроля, предусмотренные рабочей программой «Цифровая иллюстрация».

Анализ ключевых терминов

Анализ ключевых терминов в качестве одной из форм самостоятельной работы предусмотрен в рамках разделов дисциплины «Цифровая иллюстрация»: понятия «сжатие и растяжение», «подготовка или упреждение», «раскадровка», «тайминг», «фазовка» и др.

Анализ ключевых терминов предполагает самостоятельную работу обучающихся со справочной (энциклопедиями, словарями) и научной литературой, интернет-энциклопедиями с целью выявления различных аспектов той или иной единицы терминологического аппарата дисциплины «Цифровая иллюстрация». Обучающимся необходимо не просто найти и выписать определение каждого термина, но осмыслить и проанализировать их.

Вопросы для самоконтроля:

1. В чем особенности художественного языка анимации.
2. Двухмерная анимация (12 принципов диснеевской анимации).
3. Назовите основные принципы создания персонажа.
4. В чем особенности мультипликационного движения.
5. Что такое кадроплан.
6. Что такое тайминг.
7. Что такое спейсинг.
8. Назовите основные методы одушевления.
9. Как происходит расчет времени движения.
10. Что такое мультипликат.
11. Что такое трюковая ситуация.
12. Как происходит разработка движения персонажа.

Оценочные листы:

Раздел 1. Основы анимации

- Практические задания, выполненные в анимационных программах.

Раздел 2. Рисованный фильм

- Анимированный ролик (20-30 сек.)

4. СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К ТЕКУЩЕМУ, ПРОМЕЖУТОЧНОМУ И ИТОГОВОМУ КОНТРОЛЮ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Структура изучения дисциплины «Цифровая иллюстрация» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде экзамена в конце 6 семестра 3 курса обучения, на итоговом кафедральном и ректорском просмотре.