

СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

1. работа с учебной литературой;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. ФОРМА КАК СРЕДСТВО ВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Художественный уровень студента

1. Выявление уровня цифрового рисунка студента
2. Понятие пайплайна
3. Защита работы

Термины: рисунок, вектор, растр, набросок, скетч, линия, графика, пайплайн, ПО, программное обеспечение, конструкция, цвет, рендер

Выполнить:

1. Установить рекомендованное программное обеспечение.
2. Создать рисунок в личном стиле с сохранением промежуточных этапов работы (скетч, лайн, базовый цвет, рендер).
3. Объяснить ход работы над рисунком в личном стиле.
4. Создать серию эскизов к коллективному проекту – визитке группы.

Литература: [[1](#), [3](#), [9](#)]

Тема №2. Язык формы

1. Примитивы «круг», «квадрат», «треугольник» и их влияние на характер рисунка
2. Скругленные и заостренные формы
3. Упрощение формы в анимации

Термины: линия, примитив, форма, характер, круг, квадрат, треугольник, арт, кисть, рисунок, скетч, набросок, черновик, упрощение

Выполнить:

1. Изобразить персонажей с явными формами круга, квадрата, треугольника (по одному персонажу на каждую фигуру).
2. Усилить особенности характера персонажа из готового рисунка через форму (рисунок для упражнения выдается преподавателем).
3. Доработать персонажа к коллективному проекту – визитке группы.

Литература: [[6](#), [13](#), [2](#)]

Тема №3. Плоская кукла для цифровой перекладки

1. Особенности шарнирных кукол
2. Рисование объектов для перекладки
3. Сохранение куклы и импорт в программу для анимации

Термины: рисунок, тень, эскиз, набросок, персонаж, примитив, шарнир, плоская кукла, перекладка, импорт, экспорт

Выполнить:

1. Отрисовать куклу для визитки группы.
2. Разбить части куклы по слоям и сохранить в формате PSD.
3. Экспортировать куклу в программу для анимации.

Литература: [[12](#), [4](#), [9](#)]

Тема №4. Силуэт и поза персонажа

1. Значение правильного силуэта в анимации.
2. Выразительность позы персонажа.
3. Универсальная фигура.

Термины: силуэт, поза, персонаж, примитив, рисунок, эскиз, универсальная фигура, выразительность

Выполнить:

1. Нарисовать силуэт старика.
2. Нарисовать силуэт кота.
3. Силуэт на свободную тему.

Литература: [[2](#), [3](#), [4](#)]

Тема №5. Топология изображаемого объекта

4. Рисование примитивов.
5. Рисование конструкций примитивов.
6. Рисование персонажей из примитивов.

Термины: рисунок, набросок, ПО, программное обеспечение, конструкция, примитив

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Нарисовать куб и шар с линиями конструкции
3. Нарисовать минимум 5 объектов «имбирь» с обозначением конструкции.
4. Нарисовать персонажа-человека из примитивов, с линиями конструкции.
5. Нарисовать упражнение «спиральный человек».

Литература: [[8](#), [11](#), [13](#)]

Тема №6. Цифровой скетч

1. Принципы создания скетча.
2. Дуги в фигуре.
3. Быстрый набросок человека.

Термины: рисунок, скетч, набросок, дуга, объем, форма, идея, конструкция

Выполнить:

1. Изучить литературу по теме.
2. Создать минимум 5 набросков человека с натуры.
3. Скетч персонажа по заданным параметрам (минимум 3 варианта).

Литература: [[8](#), [11](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 2. ЛИНИЯ И ЦВЕТ (II СЕМЕСТР)

Тема №7. Лайн арт

1. Линия в анимации.
2. Линия в концепт арте.
3. Линейная перспектива.
4. Параметр «сглаживание»
5. Упражнения для уверенной линии.

Термины: персонаж, образ, герой, линия, принципы анимации, рисунок, скетч, концепт, перспектива, линейная перспектива

Выполнить:

1. Ознакомиться с видео уроком о цифровом лайне.
2. Выполнить упражнение «круг».
3. Выполнить упражнение «зебра».
4. Нарисовать лайн для персонажа из предыдущей темы (вариант с однородной и динамической линией).

Литература: [[6](#), [12](#), [10](#)]

Тема №8. Референсы

1. Что такое референс.
2. Мудборд
3. Использование референсов в работе и плагиат.

Термины: референс, мудборд, персонаж, образ, герой, линия, принципы анимации, рисунок, скетч, плагиат, копия

Выполнить:

1. Собрать референсы для персонажа по заданным параметрам (параметры задаются преподавателем).
2. Нарисовать персонажа, опираясь на собранные референсы.

Литература: [[1](#), [3](#), [9](#)]

Тема №9. Обучение у других художников

1. Насмотренность художника.
2. Стадик и копия.
3. Анализ работ профессиональных цифровых художников.

Термины: персонаж, образ, линия, цвет, стиль, прием, стадик, копия, рисунок, скетч

Выполнить:

1. Выбор работы профессионального цифрового художника (студент выбирает сам).
2. Письменный анализ работы художника (достоинства и недостатки работы, особенности стиля художника).
3. Копирование работы профессионального художника.

Литература: [[5](#), [14](#), [10](#)]

Тема №10. Освещение

1. Рисование объектов с разным освещением.
 2. Направленное освещение.
 3. Рассеянное освещение.

Термины: свет, освещение, тень, блик, рефлекс, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Нарисовать шар с направленным освещением (сверху, справа).
 2. Нарисовать шар с рассеянным освещением.
 3. Нарисовать упрощенное человеческое лицо с 5 вариантами направленного света.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №11. Цвет в цифровой работе

1. Цветовой круг.
 2. Режимы наложения цвета в Photoshop.
 3. Подбор палитры.
 4. Цвет в анимации.

Термины: цвет, свет, освещение, палитра, тень, блик, рефлекс, примитив, эскиз

Выполнить:

1. Подобрать цвет к персонажу по заданным параметрам.
 2. Использовать режимы наложения для цветových слоев с тенью и светом.

Литература: [[5](#), [10](#), [13](#)]

Тема №12. Рендер в двумерном рисунке

1. Финализация работы.
 2. Параметры яркость и контрастность.
 3. Окклюзия.

Термины: цвет, свет, освещение, тень, блик, рефлекс, примитив, рисунок, эскиз, окклюзия, финализация, яркость, контраст, насыщенность, нюанс

Выполнить:

1. Создать рисунок по концептам из предыдущих тем с несколькими слоями (скетч, лайн, базовый цвет, тени, окклюзия, световые акценты, текстуры).

Литература: [[5](#), [10](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 3. СТИЛИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И ОБЪЕКТОВ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ (III СЕМЕСТР)

Тема №13. Мировые стили в анимации

1. Стиль анимации дисней.
2. Японская анимация.
3. Сериальная анимация.

Термины: форма, персонаж, стиль, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать копию диснеевского персонажа на выбор.
3. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле дисней.
4. Нарисовать лист с эмоциями собственного персонажа в стиле дисней.
3. Нарисовать копию аниме персонажа на выбор.
4. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле аниме.
5. Нарисовать 2 дополнительных варианта одежды для аниме персонажа.
6. Нарисовать 2 копии персонажей из сериалов на выбор.
7. Нарисовать эскиз собственного персонажа в стиле мультсериала.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №14. Стилизация персонажей животных

1. Работа с формой персонажей животных.
2. Работа с масштабом и пропорциями персонажей животных.
3. Использование геометрических форм в основе.

Термины: форма, персонаж, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит квадрат.
3. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит круг.
4. Нарисовать персонажа животного, в основе которого лежит треугольник.

Литература: [[9](#), [10](#), [11](#)]

Тема №15. Хуманизации

1. Очеловечивание бытовых предметов.
2. Очеловечивание еды.
3. Очеловечивание животных.
4. Очеловечивание событий.

Термины: форма, персонаж, пропорции, примитив, рисунок, эскиз, хуманизация

Выполнить:

1. Изобразить мобильный телефон в качестве человека.
2. Изобразить кухонный прибор в качестве человека.
3. Изобразить домашнего кота в качестве человека.

4. Изобразить бабочку в качестве человека.
5. Изобразить макароны в качестве человека.
6. Изобразить мороженное в качестве человека.
7. Изобразить дождь с грозой в качестве человека.
8. Изобразить зиму в качестве человека.

Литература: [[12](#), [13](#), [14](#)]

Тема №16. Стилизация растений

1. Работа с формой мультяшных растений.
2. Работа с масштабом и пропорциями растений.
3. Использование геометрических форм в основе.

Термины: форма, персонаж, пропорции, масштаб, примитив, рисунок, эскиз

Выполнить:

1. Нарисовать растение, в основе которого лежит квадрат.
2. Нарисовать растение, в основе которого лежит круг.
3. Нарисовать растение, в основе которого лежит треугольник.

Литература: [[12](#), [13](#), [14](#)]

РАЗДЕЛ 4. ПЕЙЗАЖИ ДЛЯ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ (IV СЕМЕСТР)

Тема №17. Лесной пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать лесной пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#)]

Тема №18. Горный пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать горный пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №19. Сельский пейзаж

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Стилизация в пейзаже.

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Нарисовать сельский пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#)]

Тема №20. Фантастический пейзаж в VR

1. Изучение аналогичных изображений.
2. Рисование цифровых эскизов.
3. Создание сферического рисунка для VR очков

Термины: пейзаж, рисунок, эскиз, скетч, лайн, стилизация, форма, плановость, VR

Выполнить:

1. Сбор пейзажных референсов.
2. Изучить урок по созданию VR изображения.
3. Нарисовать фантастический пейзаж с контуром, заливкой цветом и простой тенью.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

РАЗДЕЛ 5. КОНЦЕПТЫ ИНТЕРЬЕРНЫХ ЛОКАЦИЙ (V СЕМЕСТР)

Тема №21. Комната персонажа

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки комнаты.
3. Нарисовать жилую комнату с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз владельца комнаты.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №22. Комната заброшенного дома

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки комнаты.
3. Нарисовать заброшенную комнату с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз призрака, обитающего в комнате.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №23. Магазин

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки магазина.
3. Нарисовать один отдел магазина с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз продавца.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №24. Школа и институт

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для интерьеров.
3. Наполнение интерьера и детали.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для помещения и деталей.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки помещения.
3. Нарисовать класс или аудиторию с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз ученика или студента.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 6. ЭКСТЕРЬЕР КАК ФОН ДЛЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА (VI СЕМЕСТР)

Тема № 25. Концепты персонажей и окружения для долгосрочного мультипликационного проекта

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.

3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для проекта.
2. Создание концептов для мульт проекта.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема № 26. Крыльцо сельского дома

4. Работа с перспективой в графическом редакторе.
5. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
6. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

3. Сбор референсов для здания.
4. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
5. Нарисовать крыльцо с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
6. Нарисовать эскиз пожилой женщины, владелицы дома.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема № 22. Загородная вилла

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для здания.
2. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
3. Нарисовать здание с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз персонажа-бизнесмена.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №28. Кафе

1. Работа с перспективой в графическом редакторе.
2. Создание трехмерных референсов для экстерьеров.
3. Детали экстерьера и растительность.

Термины: перспектива, линейная перспектива, перспективная сетка, референс, трехмерная графика, рендер, рисунок, лайн, контур, скетч, набросок

Выполнить:

1. Сбор референсов для здания.

2. Создание вспомогательной трехмерной болванки строения.
3. Нарисовать кафе с контуром, заливкой цветом и простой тенью.
4. Нарисовать эскиз персонажа-официанта.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

РАЗДЕЛ 7. РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VII СЕМЕСТР)

Тема №29. Поиск референсов для персонажей

1. Сбор вспомогательного материала в сети интернет.
2. Создание фото и видео референсов для персонажей.
3. Работа с накопленным материалом.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Сбор вспомогательного материала к дипломному проекту.
2. Создание первых зарисовок персонажей мультфильма.

Литература: [[1](#), [2](#), [5](#)]

Тема №30. Создание концептов персонажей

1. Концептуальное решение персонажей мультфильма.
2. Работа над внешностью персонажа .
3. Работа над стилистическим единством всех персонажей.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Рисование концептов главного персонажа с разной внешностью, одеждой, прической и деталями.
2. Рисование концептов второстепенных персонажей.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №31. Рисование эмоций персонажа

1. Рисование эмоциональных реакций персонажа.
2. Палитра эмоций персонажа в мультфильме.
3. Взаимосвязь эмоций и характера персонажа.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Рисование листа эмоций персонажа (голова).
2. Минимум 3 рисунка персонажа, реагирующего на объект, событие или другого персонажа.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

Тема №32. Линейки персонажей для проекта

1. Рисование эталонного персонажа.
2. Сохранение узнаваемости персонажа в разных ракурсах.
3. Рисование образцов персонажей для дальнейшей работы над анимацией.

Термины: идея, концепт, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Нарисовать финального эталонного героя (фас, профиль $\frac{3}{4}$, зад).
2. Нарисовать эталонные листы для второстепенных героев.

Литература: [[3](#), [4](#), [14](#)]

РАЗДЕЛ 8. РАЗРАБОТКА ОКРУЖЕНИЯ ДЛЯ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VIII СЕМЕСТР)

Тема №33. Поиск референсов для окружения

1. Сбор вспомогательного материала в сети интернет.
2. Создание фото и видео референсов для фонов.
3. Работа с накопленным материалом.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс

Выполнить:

1. Сбор вспомогательного материала к дипломному проекту.
2. Создание зарисовок окружения мультфильма.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]

Тема №34. Поиск стиля для локаций проекта

1. Рисование карты местности мультфильма.
2. Работа над стилистическим единством персонажа и фонового окружения.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Нарисовать эталонный фон для мультфильма.
2. Совместить эталонного персонажа и фон, сделать необходимые правки.

Литература: [[8](#), [10](#), [13](#)]

Тема №35. Отрисовка фонового лайна

1. Отрисовка всех необходимых для мультфильма фонов.
2. Рисование чистового контура фонов.
3. Исправление ошибок.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, референс, растровая графика, фото, эскиз, набросок, рисунок

Выполнить:

1. Отрисовать лайн для всех фонов в мультфильме.

Литература: [[11](#), [13](#), [5](#)]