

РАЗДЕЛ 1. АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH И ANIME STUDIO (VIII СЕМЕСТР)

Тема №1. Интерфейс Adobe Flash

1. Основные панели инструментов.
2. Работа с таймлайном.
3. Твин анимация.
4. Движение объекта по траектории.

Термины: анимационный проект, мультфильм, окружение, фон, элемент, кадр, импорт, экспорт, сцена, символ, ключевой кадр, путь

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика (на месте, вдоль экрана).
2. Анимацию полета бабочки по траектории.

Литература: [[12](#); [16](#); [22](#); [23](#)]

Тема №2. 12 принципов анимации Диснея

1. История появления 12 принципов.
2. Значение принципов в мировой анимации.
3. Разбор 12 принципов анимации на видео примерах.

Термины: принципы Диснея, сжатие и растяжение, отказное движение, зарисовка, привлекательность, сценичность, захлест, преувеличение,

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
1. Установить рекомендованное программное обеспечение

Литература: [[13](#); [18](#); [27](#),]

Тема №3. Предпроизводственный и производственный этапы в анимационном фильме

1. Планирование анимационного проекта.
2. Программное обеспечение для анимационных проектов.
3. Что такое раскадровка в анимации.
4. Аниматик.

Термины: анимация, мультипликация, ротоскоп, кадр, рисунок, рисованная анимация, трехмерная анимация, авторская анимация, ПО, программное обеспечение, сценарий, раскадровка, аниматик, мультипликат, фазовка, промежуточные кадры, ключевые кадры, монтаж, предпроизводство, постпроизводство

Выполнить:

1. Создать раскадровку по теме (тема задается преподавателем).
2. Создать аниматик на основании раскадровки.

Литература: [[1](#); [4](#); [29](#); [30](#)]

Тема №4. Техника переключки средствами Adobe Flash

1. Создание и настройка анимационной марионетки с помощью компьютера
2. Создание зацикленных движений персонажа

3. Просчет времени для анимации

Термины: мультфильм, персонаж, марионетка, просчет времени, цикл движения, тайминг, шарнир, твин анимация

Выполнить:

1. Создание частей марионетки (традиционными или компьютерными изобразительными средствами)
2. Подготовку персонажа марионетки в Adobe Flash к анимации.
3. Анимацию персонажа марионетки Adobe Flash (походка куклы вдоль экрана, поднятие тяжестей, произнесение фраз).

Литература: [[16](#); [22](#); [23](#); [26](#); [31](#); [32](#)]

Тема №5. Техника рисованной анимации средствами Adobe Flash

1. Основы рисованной персонажной анимации
2. Рисование черновой анимации
3. Обводка и заливка цветом готовых кадров

Термины: мультфильм, персонаж, рисованная анимация, обводка, заливка цветом, универсальная фигура, черновая анимация

Выполнить:

1. Черновую анимацию поворота головы на основе универсальной фигуры.
2. Черновую анимацию полета птицы.
3. Черновую анимацию персонажа, поднимающего тяжести, толкающего ящик.
4. Обводку и заливку одной черновой анимации из предыдущих пунктов по выбору студента.

Литература: [[5](#); [14](#); [32](#)]

Тема №6. Работа с монтажом и звуком анимационного ролика

1. Программы для монтажа и конвертации.
2. Создание готового ролика из анимационных фрагментов.
3. Синхронизация анимации и музыкального сопровождения.

Термины: монтаж, фрагмент, кадр, ролик, склейка, звук, синхронизация, рендер

Выполнить:

1. Экспорт анимации из Adobe Flash (как видео или как сиквенции кадров).
2. Сборку частей анимации в программе Sony Vegas.
3. Синхронизацию с музыкальным сопровождением и звуковыми эффектами.
4. Рендер готового ролика.

Литература: [[5](#); [12](#); [16](#); [22](#); [23](#)]

Тема №7. Интерфейс Anime Studio

1. Основные инструменты программы векторной анимации Anime Studio.
2. Типы слоев.
3. Создание анимации из примитивов.

Термины: вектор, таймлайн, слой, примитив, маска, проэкт, экспорт, сиквенция

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика.
2. Анимацию деформации круга и квадрата.

Литература: [5; 13; 24]

Тема №8. Скелет двумерного векторного персонажа

1. Инструменты создания костей.
2. Область влияния кости.
3. Иерархии костей.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость

Выполнить:

1. Простой палочный персонаж с полной настройкой скелета.
2. Анимацию походки персонажа.
3. Анимацию действия на 5-10 секунд (по выбору студента).

Литература: [5; 13; 24]

Тема №9. Создание анимационной сцены со сложным персонажем

1. Создание и настройка экшенов на костях.
2. Автоматический поворот головы и туловища.
3. Текстурирование персонажа.
4. Настройка экшена на дополнительные действия персонажа.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшен

Выполнить:

1. Эскиз персонажа (графический редактор по выбору студента).
2. Создание частей персонажа в Anime Studio.
3. Полный сетап персонажа
4. Анимация на 15 секунд (прыжок, машет рукой, поднимает предмет, идет).

Литература: [5; 13; 24]