

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ
И ИСКУССТВ им. М.МАТУСОВСКОГО»**

Факультет изобразительного и декоративно-прикладного искусства

Кафедра художественной анимации

ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

для студентов очной формы обучения
направления подготовки 50.03.02 «Изящные искусства»
«Художественная анимация»

Луганск 2017

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Производственная практика для студентов высших профессиональных учебных заведений является важной составной частью основной образовательной программы.

Производственная практика проводится для студентов 3 курса, обучающихся по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» с получением квалификации художника анимации.

Производственная практика в подготовке художника аниматора, является обязательной и важной компонентой, так как способствует закреплению и совершенствованию умений студентов вести самостоятельную, практическую, художественную деятельность. Применять умения и навыки, приобретенные студентами в процессе учебно-познавательной деятельности.

Производственную практику будущих художников аниматоров, отличает самостоятельность и полифункциональность в выполнении индивидуального задания, а также в ведении всей необходимой подготовительной работы с применением элементов научного поиска, по выполнению грамотного и эстетически значимого медиа продукта.

Содержание производственной практики определяется всем комплексом изученных студентами учебных дисциплин: междисциплинарных связей, объединяющих общехудожественные и специальные дисциплины учебного плана: «История анимации, История искусств, Практическая анимация, Компьютерная графика, Рисунок, Живопись, Сценическая пластика». В ходе производственной практики студентам предоставляется возможность проявить свою готовность к индивидуальному и коллективному творчеству, а также к интеграции с коллегами по работе, умение организовать коллективный художественный труд, психологическую готовность к изменению вида и характера своей профессиональной деятельности.

ЦЕЛИ ПРАКТИКИ

Производственная практика ставит своей целью предоставить студентам 3-го курса возможность самостоятельного творческого использования в практической деятельности, всего комплекса теоретических знаний и практических умений, полученных в процессе овладения учебным материалом всех изученных дисциплин по специальности и применения в профессиональной деятельности ее резервных направлений.

ЗАДАЧИ ПРАКТИКИ

Производственная практика студентов 3-го курса, направления «Изящные искусства» квалификации художник анимации, ставит перед учащимися следующие задачи:

1. Выявление резервных направлений профессиональной деятельности художника анимации, изучение особенностей работы на производстве.
2. Сбор материалов по заданию, на их основе самостоятельное создание проекта: эскизов (персонажи, окружение), анимации отдельных сцен или героев, концепт-арта, анимационного ролика и т.п., отвечающего современным требованиям.
3. Применение классических изобразительных и технических приемов в анимационном проекте.
4. Использование компьютерных технологий при реализации творческого замысла.
5. Подготовка отчета о прохождении производственной практики.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ

В результате освоения практики обучающийся должен: **иметь практический опыт:**

- проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;

- использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении анимационного проекта;

Уметь:

- применять средства компьютерной графики в анимационном производстве;

- находить художественные специфические средства, новые образнопластические решения для каждой творческой задачи;

Знать:

- особенности анимации в области применения;

- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;

- методы организации творческого процесса аниматора;

- современные методы анимационного производства;

- основные изобразительные и технические средства анимации;

- технические и программные средства компьютерной графики.

Количество часов на освоение программы практики: 2 недели, 72 часа

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Практика проходит в форме непосредственной профессиональной деятельности на базе организаций, направление деятельности которых соответствует профилю подготовки обучающихся.

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

№	Наименование и содержание этапов	Неделя	Кол-во часов
1	Вводная беседа о задачах производственной практики. Получение индивидуального задания на производственную практику, утвержденного зав.кафедрой .Прохождение техники безопасности на производстве.	1	6
2	Изучение технологического процесса на производстве в соответствии с индивидуальным заданием на месте прохождения производственной практики. Сбор материала по теме задания на производственную практику, пре-продакшн.	1	24
3	Выполнение утвержденного задания по производственной практике.	1-2	30
4	Составление отчета по производственной практике.	2	6
5	Отчетная выставка работ, проверка отчета по производственной практике.	2	6
Всего:			72

План работы на 2017 г.

	Неделя	Кол-во часов
Вводная беседа о задачах производственной практики (анимированные фоны для оперы Римского-Корсакова "Кашей Бессмертный"). Инструктаж по технике безопасности. Распределение заданий. Обсуждение деталей	1	6
Сцена избушки с забором		
Сцена с полем (Барабаш А. О.)		
Сцены метели (Ивановский А. И.)		
Сцена с зеркалом (Колотов М. В.)		
Сцена смерти Кашея (Митин А. А.)		
Сцена с красным закатом и ветками (Кулик А. С.,)		
Сцена восхода солнца		
Сцена с пасмурным небом (Куц Е. А.)		
Сбор вспомогательного материала (фото, рисунки, видео)	1	6
Создание серии эскизов	1	12
Расчет тайминга, черновая анимация	1	6
Чистовая отрисовка сцен и деталей для анимации	1 -2	12
Чистовая анимация	2	12
Монтаж	2	6
Составление отчета по производственной практике		6
Отчетная выставка работ, проверка отчета по производственной практике		6
72		

Сбор вспомогательного материала

Reference — справка, сноска, также лист персонажа (character sheet) — подробное графическое описание персонажа. В более широком смысле референс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник изучает перед работой, чтобы точнее передать детали. Наполнение значения этого термина сейчас постоянно варьируется – кто-то использует вспомогательные изображения как аналоги, кто-то полностью копирует их технику или стилистику. Так или иначе, референс никак не может быть полностью срисован, так как это уже становится плагиатом.

РЕФЕРЕНС – это изображение (фотография, рисунок, набросок, скульптура, архитектурное строение или элемент, пейзаж и т.д.), которое используется для создания оригинального произведения искусства, чтобы передать больше деталей, текстуры, фактуры, уточнить формы. Но при этом художник должен привнести в оригинал собственную технику, стиль, авторский штрих. В первую очередь художник должен думать о том, что рисует. Он должен продумывать сюжет рисунка, композицию, цвет, свет, стиль, текстуры и фактуры, должен провести не один час в поисках аналогов для того, чтобы рисунок получился действительно достойным. И только правильно используя эти самые вспомогательные материалы – не срисовывая, а изучая, изменяя и рисуя самостоятельно, повышается навык, мозг запоминает пластику, детали, рука тренируется именно благодаря такой работе, которая заставляет думать о том, что и как вы делаете. Самый лучший, самый неисчерпаемый и оригинальный источник референсов – это окружающий нас мир. Никто не запрещает художнику использовать, например, собственные фотографии людей, улицы, пейзажей, так как в этом случае фото – тоже оригинальная собственная работа того же художника, с которой он волен поступить как ему вздумается.

Наброски, эскизы и зарисовки

То что, главным источником получения знаний и практических навыков в изобразительном искусстве является систематическое рисование с натуры, по памяти и представлению, сомнений не вызывает, ясно и понятно. При этом при работе с натуры, по памяти и представлению можно выполнять как быстрые наброски, так и более основательные рисунки – продолжительные зарисовки и эскизы.

Владение наброском и умение быстро выполнять зарисовки в профессионально–практической сфере предпочтительнее длительного рисования, поскольку кратковременный рисунок дает наглядное представление о творческом замысле, и в дальнейшем он может стать ценным справочным материалом при работе над композициями и в творческой работе с целью «овеществления» замысла в материале. Наряду с этим набросок служит эффективным средством познания окружающей действительности. Набросок порождает постоянную потребность и интерес ко всему новому.

Набросок – это обобщенное изображение, которое выполняется за короткий промежуток времени и с минимальным количеством графических средств. Наброски отличаются именно краткосрочностью. Характерная особенность наброска — простота, обобщенность, широта в передаче формы объекта. Художник с наиболее возможной быстротой рисует то, что заинтересовало, привлекло его внимание.

Зарисовка - рисунок с натуры, выполненный преимущественно вне мастерской с целью собирания материала для более значительной работы или как упражнение. В отличие от подобного по техническим средствам наброска исполнение зарисовки может быть очень детализированным.

Эскиз - предварительный набросок; подготовительный набросок этюда или картины. В процессе работы с натуры эскиз используется в качестве вспомогательного материала.

Концепт-арт — направление в искусстве, предназначенное для визуальной передачи идеи произведения, а также, возможно, и настроения. Как правило, создаётся на начальной стадии разработки проекта и предназначается для

использования в фильмах, компьютерных играх, комиксах до создания финальной версии. Также называется «концепт-дизайном».

Художники, работающие над проектом, часто производят большой объем работ на начальных этапах, чтобы обеспечить широкий спектр интерпретаций, в большинстве случаев это осуществляется в виде эскизов, набросков, и 3D зарисовок. Позже эти наброски воспроизводятся с требуемой реалистичностью.

Сцена избушки с забором. Ветхая избушка окружена забором, стилизованном под гнутые ивовые прутья, на нем кое-где вывешены черепа. Глаза черепов светятся холодным светом.

Сцена с пасмурным небом. Хмурое, тяжелое небо затянуто плотными тучами, которые давят своим весом. К низу рисунка текстура плавно переходит в ровный светлый тон.

Сцена с закатом. Ярко красный закат заполняет все пространство фона. Но, не смотря на красный цвет, сцена холодная. По краям локации располагаются тонкие ветви, которые, будто венки, стремятся оплести все вокруг.

Сцена восходящего солнца. В отличие от заката, эта локация яркая и торжественная, но не вырывающаяся из общей стилистики.

Сцена метели. Снег крупными хлопьями непрерывно падает и кружится в вихре. Внизу фона лежат сугробы, но не слишком выделяющиеся, слегка немеченые.

Сцена смерти Кощея. Черный, с оттенками синего, призрак, в котором едва узнается человеческий силуэт медленно взлетает вверх, теряя остатки своей формы. Призрак растворяется на холодном фоне без остатка.

Сцена с полем. По всей локации расстилается бескрайнее поле, над которым ползут облака. По краю рисунка расположены маки. Их много, но они не закрывают собой пространство в центре.

Расчет тайминга, черновая анимация

На основе отредактированных эскизов и набросков создается аниматик (мультипликат). Здесь определяется хронометраж ролика и выявляются ошибки,

которые видно в движении. Часть деталей локаций должны быть на прозрачном фоне для создания эффекта объёма и возможности манипулировать отдельными частями независимо от фона. Так как ролик без персонажей, аниматик может считаться и черновой анимацией. Мультипликат создается в таких программах как Flash, Toon boom, Adobe Premiere, Sony Vegas. В черновике гораздо легче исправить все недочеты, поэтому этапу аниматик нужно уделить пристальное внимание.

Тайминг – не менее важная часть ролика. Английское слово «timing» не имеет прямого аналога в русском языке. Оно может означать темпо-ритм, синхронизацию, хронометраж. В контексте анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Тайминг — «невидимая» часть искусства одушевления. Незаметная для зрителя, она тем не менее может стать первопричиной наивысшего успеха или полного провала. Великое преимущество анимации в том, что аниматор может творчески манипулировать временем, производя тайминг физического действия, задуманного в картине. Важно также знать, как зритель будет реагировать на такое манипулирование. Ощущение времени, или «чувство тайминга», настолько же необходимо в анимации, как чувство цвета, умение рисовать или мастерство одушевления.

Два фактора определяют «читабельность» идеи:

1. Точная мизансценировка и композиция кадра. Каждая сцена должна быть представлена в наиболее ясной и выразительной форме.

2. Правильный тайминг тот, в котором дается время для подготовки зрителя к предстоящему событию, для самого действия и затем для реакции зрителя на это действие. Если на один из перечисленных компонентов затрачивается слишком много времени, действие становится вялым, внимание зрителя рассеивается. Если времени отводится слишком мало, зритель не успевает отреагировать на действие и идея пропадает втуне.

Верная оценка этих факторов зависит от знания зрительской реакции. Насколько быстро или медленно она происходит? Какое время потребуется

зрителю для усвоения идеи? Когда он начинает утомляться? Нужно хорошо знать, как реагирует мозг на рассказанную историю. Следует учитывать, что разные зрители и реагируют по-разному. Например, познавательный фильм для детей должен иметь совершенно другой тайминг, чем развлекательный фильм для взрослых. Анимация имеет чрезвычайно широкую сферу применения — от развлечения до рекламы, от индустрии до образования, от коротких до полнометражных фильмов. Разные типы фильмов требуют разного подхода к таймингу. То, что хорошо работает в одной ситуации, не годится в другой. Единственный реальный критерий тайминга таков: если на экране достигается нужный эффект, тайминг хорош, если нет — значит он плох. Живой актер, совершая это, движет мускулами и преодолевает гравитацию автоматически, концентрируя все внимание на игре. Аниматору же приходится заботиться о том, чтобы придать плоским и невесомым рисункам ощущение веса и плотности и одновременно создавать убедительную игру.

Чистовая отрисовка сцен и деталей для анимации

Когда все подготовительные этапы завершены (и одобрены заказчиком), нужно приступать к созданию финальных фоновых изображений и деталей для анимации. Соотношение сторон должно быть 16:9 (1280x720 px, 1024x576 px) для воспроизведения на современных экранах с достаточной четкостью и отсутствием черных полос по краям ролика. Для отрисовки используется такой пакет программ как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Pain tool Sai.

Все изображения для оперы Римского-Корсакова "Кашей Бессмертный" должны быть выполнены в мрачных и холодных тонах.

Зная о свойствах теплых и холодных цветов, художник может на полотне по своему желанию передавать настроение.

В живописном отношении теплые и холодные цвета противоположны друг другу. Находясь рядом, эти цвета вызывают взаимное контрастное воздействие. Холодные цвета в окружении теплых приобретают большую звучность. То же происходит и с теплыми цветами в окружении холодных.

Контрастное взаимодействие теплых и холодных цветов используется художниками как прием, усиливающий выразительные возможности живописи. Основываясь на действии цветового контраста, можно придать тому или иному цвету нужный оттенок. Если холодный цвет смешивать с теплым, он изменит свой цветовой тон и станет теплее. Так, беря отдельные краски и смешивая их в различных соотношениях, мы можем получить новые цвета с нужной нам теплохолодностью.

Теплые и холодные цвета обладают еще одним важным свойством. Теплые цвета, находясь в окружении холодных, кажутся нам как бы выступающими вперед. Например, красный предмет, поставленный в ряду синих, воспринимается активнее последних. Холодные цвета, напротив, создают впечатление удаляющихся. Контрастные свойства теплых и холодных цветов используются при передаче пространственных отношений в живописи – светотени, световоздушной перспективы, состояния дня и т. д.

Прорисовывая детали, стоит внимательно следить за общей формой рисунка. Достаточно сложно не увлечься и не раздробить грамотно выполненный эскиз обилием текстур и тщательно прорисованных мелочей. Еще один важный момент – на экране часть такой кропотливой работы смазывается, так как проектор не способен передать все тонкости видеофайла.

Чистовая анимация

После того как этот долгий процесс подошел к концу, наступила очередь еще более однообразной работы. Нужно убедиться, что все складывается как и планировалось, анимация устраивает, сцены склеиваются. Особое внимание стоит уделить маленьким деталям, которые аниматоры часто забывают вставить на поздних этапах (т.к. глаз привык к изображению за длительный период работы). Выполнять чистовую анимацию лучше в Adobe Flash, Anime studio, Toon boom, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sony Vegas.

Монтаж

Постпроизводство, также используется англицизм постпродакшен (от англ. production — производство) — применительно к кинематографии означает период обработки видеоматериала после съёмок эпизодов фильма, подготовка и изготовление компьютерных объектов, редакция, монтаж, озвучивание и обработка материала фильма.

Части ролика (если ролик объёмный, компьютер не справляется с обработкой всей анимации и приходится делить работу на меньшие фрагменты) на этом этапе монтируются: склеиваются вместе, проводится цветокоррекция видеофайла, добавляются эффекты, удаляется все лишнее. Удобно работать в Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sony Vegas. Готовый ролик должен быть с частотой 24 кадра в секунду (для плавного движения). Сохранен в форматах: avi, wmv, mp4, mpg2.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная

1. Федор Хитрук «Профессия – аниматор» в 2-ух томах. Изд. «Гаятри», 2008г.
2. Гарольд Уайтекер, Джонс Халас «Тайминг в анимации». Под ред. Ф. Хитрука, 2002г. — 142 с.
3. Ричард Уильямс «Набор Выживания Аниматора»
4. Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с. [Электронный ресурс].— режим доступа http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=7932&mode=DocBibRecord
5. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с. [Электронный ресурс].— режим доступа http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=917&mode=DocBibRecord

Дополнительная

1. Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с. [Электронный ресурс].— режим доступа http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=7933&mode=DocBibRecord
2. ActionScript 2.0: программирование во Flash MX 2004.Для профессионалов / Д. Гурский. — СПб. : Питер, 2004. — 1088 с. [Электронный ресурс].— режим доступа http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=1617&mode=DocBibRecord
3. Анимация и спецэффекты во Flash MX 2004 = Animation and effects with Macromedia Flash MX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с. [Электронный ресурс].— режим доступа http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=1811&mode=DocBibRecord
4. Adobe Flash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.

[Электронный ресурс].— режим доступа

http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=15674&mode=DocBibRecord

5. Видеоанимация: After Effects, Premiere Pro, Flash. : Самоучитель / Д.В. Кирьянов, Е.Н. Кирьянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2007. — 256 с.

[Электронный ресурс].— режим доступа

http://lib.lgaki.info/page_lib.php?docid=1826&mode=DocBibRecord

6. Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с. [Электронный ресурс].— режим доступа