

## 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 цветowych 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](#)]