

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Этапы производства мультипликационного фильма

1. Что такое анимация и мультипликация.
2. Краткая история развития анимации.
3. Программное обеспечение для анимационных проектов.
4. Раскадровка в анимации.
5. 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. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Литература: [1; 4; 29; 30]

Тема №2. Техники анимации

1. Особенности анимационных техник.
2. Стопкадровая и компьютерная анимация.
3. Достоинства и недостатки отдельных анимационных техник.

Термины: анимация, анимационная техника, стопкадровая анимация, компьютерная анимация, рисунок, рисованная анимация, трехмерная анимация, авторская анимация, программное обеспечение, частота кадров, стиль, анимационный персонаж, фон, плановость, темная долина

Выполнить:

3. Изучить литературу по пройденной теме.
4. Ознакомиться с рекомендованными преподавателем видео образцами анимационных техник.

Литература:[1; 10; 11]

Тема №3. 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. Зарисовку на тему 12 принципов анимации (один принцип по выбору)

Литература: [13; 18; 27]

Тема №4. 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 бумажного самолетика.
3. Анимацию движения планет по орбите.

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

Тема №5. Техника компьютерной перекодировки в 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](#); [32](#); [31](#)]

Тема №6. Рисованная покадровая анимация в 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 руки, поднимающей платок.
3. Черновую анимацию полета птицы.
4. Черновую анимацию прыжка персонажа с места.
5. Обводку и заливку одной черновой анимации из предыдущих пунктов по выбору студента.

Литература: [[5](#); [14](#); [26](#); [32](#)]

Тема №7. Монтаж и конвертация видеороликов

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](#)]

РАЗДЕЛ 2. ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ В ANIME STUDIO (II СЕМЕСТР)

Тема №8. 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 №9. Системы костей. Создание и настройка скелета

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 №10. Автоматический поворот головы персонажа

1. Создание и настройка экшенов на костях.
2. Автоматический поворот головы.
3. Анимация по точкам.

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

Выполнить:

1. Создание и настройку персонажа человека.
2. Настройку автоматического поворота головы и привязку.
3. Авто экшен на суставы персонажа.

4. Переключатели век и рта персонажа.

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

Тема №11. Создание и настройка сложного персонажа

1. Маскировка частей сплайнов и фигур.
2. Текстурирование персонажа.
3. Настройка смарт костей в суставах.
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.

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

Тема №12. Создание анимационной сцены

1. Рисование окружения для персонажа.
2. Анимируемые элементы фона.
3. Создание эффекта параллакса.

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

Выполнить:

1. Эскизы одной локации к ранее созданному персонажу.
2. Отрисовку фона и его частей.
3. Импорт фона в Anime Studio.

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

Тема №13. Анимация и работа с ключами

1. Работа с графиками кривых.
2. Анимация камеры.
3. Экспорт анимации как видео и последовательности кадров.

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

Выполнить:

1. Анимацию ранее настроенного персонажа на 20 секунд.
2. Встраивание персонажа в фон.

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]