

**БИЗНЕС-ИНКУБАТОР
САХАЛИНСКОГО ФОНДА РАЗВИТИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА**

**ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ
КУРС «ПРОИЗВОДСТВО АНИМАЦИОННОГО КИНО» (2 цикл)**

Преподаватели: Потехин П., режиссер
ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм»
Ким Су Ен, преподаватель
кафедры «Графический дизайн»,
отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПбГУПТД

Форма обучения
Очная

Южно-Сахалинск
2020

Производство анимационного кино/ Программа обучения предпринимателей. Составители: Потехин П.(Режиссер ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм»); Ким Су Ен, (Художник-аниматор, режиссер, сценарист студий анимационного кино «Мельница», «Петербург» и других студий Санкт-Петербурга и Москвы; преподаватель кафедры «Графический дизайн», отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПбГУПТД). Бизнес-инкубатор Сахалинского фонда развития предпринимательства. 2020 г. – 10 с.

Лист согласования

Составители: Потехин П., режиссер ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм»»; Ким Су Ен, преподаватель кафедры «Графический дизайн», отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПбГУПТД

Программа обучения согласована

« __ » сентября 2020 г.

Директор Сахалинского
Фонда развития предпринимательства



А.С. Шередекин

Содержание

1	Цели и задачи обучения	4
2	Перечень планируемых результатов обучения	4
3	Объем курса обучения и виды учебной работы	5
4	Содержание тем курса обучения	6
5	Формы текущего контроля	7
6	Образовательные технологии	7
7	Учебно – методическое обеспечение обучения	7
8	Контрольные задания, необходимые для оценки освоения курса	8

учетом современных тенденций в области анимационного кино

- 2) Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам
- 3) Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов

- 4) Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

По итогам изучения курса слушатель должен

Знать:

- Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии перекладки
- Принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки
- Технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения

Уметь:

- Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации
- Использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации
- Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации.

3. Объем курса и виды учебной работы

Вид учебной работы	Период обучения слушателей, часы
Общая трудоемкость модуля	
Аудиторные занятия:	58
Семинар	10
Практикум	38
Самостоятельная работа	10
Формы аттестации	Аттестационный проект

4. Содержание тем модуля

№ п/п	Тема модуля	Всего, часы	Семинар, часы	Практикум, часы	Самостоятельная работа, часы
1	Тема 1. 12 принципов анимации, рисование жеста.	2	2	0	
2	Тема 2. Софт и стили анимации.	4	2	2	
3	Тема 3. Разработка и дизайн персонажа.	10	2	8	
4	Тема 4. Эмоции и Lip sinc.	12	2	10	
5	Тема 5. Разработка финальной сцены.	20	4	16	
6	Подготовка аттестационного проекта	10			10
	ИТОГО	58	10	36	10

Содержание тем:

Тема 1. 12 принципов анимации, рисование жеста

12 принципов анимации. Анализ сцены и фигуры жизни на основе 12 принципов анимации: детальный анализа сцен анимационного кино - производства "Walt Disney Animation". Реализация подхода «Рисование жеста».

Тема 2. Софт и стили анимации

Понимание отличий между исполнением и задачами анимации для ТВ, полнометражных фильмов и видеоигр. Анализ анимационного персонажа, характерные движения и позы с применением программного обеспечения Adobe Photoshop, Adobe Animate, Harmony Toon Boom.

Тема 3. Разработка и дизайн персонажа

Базовые принципы разработки характера и дизайна персонажей. Как искать идеи для вдохновения. Влияние стиля на дизайн персонажа. Создание и проработка персонажа из элементарных геометрических форм с применением программного обеспечения Adobe Animate и Harmony Toon Boom, с последующей детальной доработкой и заливкой цветом.

Тема 4. Эмоции и Lip sinc

Основы разработки артикуляции и мимики персонажа. Разработка графической азбуки персонажа в технике CUT-OUT. Анимация фразы и применение эмоций.

Тема 5. Разработка финальной сцены.

Изучение механизмов формирования сцены Thumbnail. Создание сцен, используя Thumbnail. Разработка ключевых поз и проработка ключей Extreme, Unbetween и Breakdown в покадровой анимации. Использование «рисования жеста». Формирование промежуточных ключей.

Аттестационный проект:

Анимационная сцена без диалога, построенная на персонажной пантомиме из трёх основных движений с использованием режиссуры.

5. Формы текущего контроля: зачет по итогам тематических заданий

6. Образовательные технологии: семинары, практикумы, аттестация контрольных заданий.

7. Учебно – методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Литература:

1. Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей: Ассоциация анимационного кино. – Москва, 114с.
2. Джонстон Оли, Фрэнк Томас. The illusion of life. Disney Animation. /Оли Д., Томас Ф. – Нью-Йорк. Disney Editions. 1995. 576 с.
3. Грин Т., Лабрекью Дж. Beginning Adobe animate/ Tom Green, Joseph Labrecque. - Springer Nature Customer Service Center LLC. 2017. 624с.
4. Михеева, Е. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности / Е. В. Михеева. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 384 с.

5. Профстандарт: 04.008. Художник-аниматор. Адрес доступа:
<https://classinform.ru/profstandarty/04.008-hudozhnik-animator.html>
6. Фокина, Н.Н. Сценарно-режиссерские основы: методическое пособие / Н.Н. Фокина. – Пермь, 2016. – 32 с.
7. Майбридж Э. The Male and Female Figure in Motion / Muybridge E. - Dover Publications Inc., 1955. – 390 с.

8. Контрольные задания, необходимые для оценки освоения 2 модуля курса

Тема 1: 12 принципов анимации, рисование жеста.

Задание 1: Нарисовать жесты ключевых поз по сцене фильма.



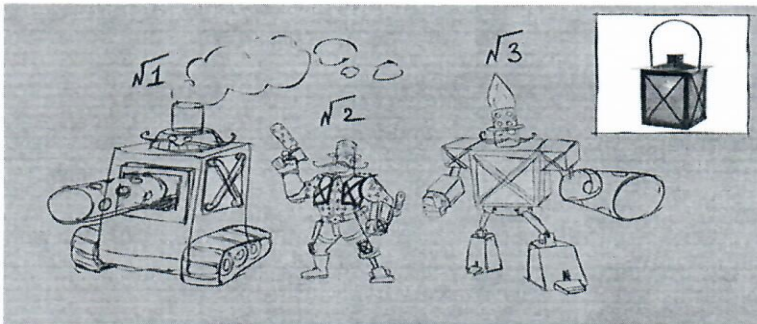
Тема 2. Софт и стили анимации

Задание 2: Анализ простых форм, из которых состоит персонаж.



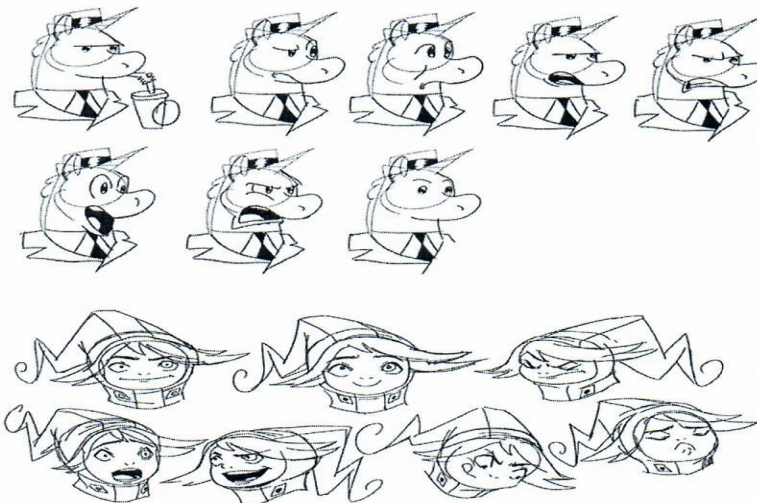
Тема 3. Разработка и дизайн персонажа

Задание 3: Нарисовать своего персонажа, используя простые геометрические фигуры.



Тема 4. Эмоции и Lip sinc

Задание 4: Создать библиотеку ртов для 1-го ракурса персонажа и собрать из них сцену с аудио репликой и сменой эмоций.



Тема 5. Разработка финальной сцены.

Задание 5: Создать сцену с персонажем, демонстрируя смену 3-х состояний

