МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА"

СОГЛАСОВАНО Зав. выпускающей кафедры **УТВЕРЖДАЮ**

Введение в технологию анимации

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой Информационных технологий в графике и дизайне

Учебный план v54.05.03_25_00.plx

54.05.03 Графика

Квалификация художник анимации и компьютерной графики

Форма обучения очно-заочная

Общая трудоемкость 4 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого		
Недель	1	6			
Вид занятий	УП	РΠ	УП	РΠ	
Лекции	8	8	8	8	
Практические	8	8	8	8	
Иная контактная работа	0,65	0,65	0,65	0,65	
Консультирование перед экзаменом и практикой	2	2	2	2	
Итого ауд.	18,65	18,65	18,65	18,65	
Контактная работа	18,65	18,65	18,65	18,65	
Сам. работа	60,3	60,3	60,3	60,3	
Часы на контроль	53,35	53,35	53,35	53,35	
Письменная работа на курсе	11,7	11,7	11,7	11,7	
Итого	144	144	144	144	

г. Рязань

Программу составил(и):

к.иск., профессор, Царев Николай Николаевич

Рабочая программа дисциплины

Введение в технологию анимации

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

ФГОС ВО - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 28.02.2025 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от 13.05.2024 г. № 9

Срок действия программы: 20242031 уч.г. Зав. кафедрой Наумов Дмитрий Анатольевич

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Зав. кафедрой

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры **Информационных технологий в графике и дизайне**

Протокол от _	 2028 г. Л	<u> </u>	
Зав. кафедрой	 		

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2029-2030 учебном году на заседании кафедры

TT	1	U	1	
Ин	формационных	технологии в	. графике и	лизаине
	4 0 b		- back	A

Протокол от	2029 г. №
Зав кафеллой	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
ознакомление студентов с основными технологиями и методами создания классической анимации, а также основными понятиями компьютерной анимации;						
способность использовать знания в области мировой и отечественной технологии анимации в создании произведений анимационного искусства, а также умение разбираться в художественных особенностях того или иного направления анимации и методологии ее создания.						

	2. МЕСТО ДИСЦИ	ПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
П	Ц икл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварі	ительной подготовке обучающегося:
2.1.1	До начала изучения уче	бной дисциплины обучающиеся должны знать историю специальности.
2.2	Дисциплины (модули)	и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как
	предшествующее:	
2.2.1	Дизайн и анимация перс	онажей
2.2.2	Основы изобразительно	го мультдвижения
2.2.3	Технологии анимации	
2.2.4	Научно-исследовательст	кая работа
2.2.5	Преддипломная практин	ra
2.2.6	Подготовка к процедуре	защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-5: Способен воплощать художественный замысел посредством визуализаци движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели

ПК-5.1. Определяет образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене

Знать

особенности технологических процессов в анимации

Уметь

анализировать и обобщать знания, полученные из различных источников при создании авторских произведений искусства **Владеть**

Навыками определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене

ПК-5.2. Выполняет разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу

Знать

различные подходы к созданию анимации в художественно-историческом процессе

Уметь

применить на практике различный инструментарий и средства для создания мультипликата

Владеть

Навыками разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть:

	4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАН	ние дисці	иплин	Ы (МОДУЛЯ	1)	
Код	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр /	Часов	Компетен-	Литература	Форма
занятия		Курс		ции		контроля
	Раздел 1. Введение в технологию анимации					
1.1	Психофизиологические основы человеческого	3	0			
	восприятия /Тема/					

сохранять зрительные впечатления. Эффект персистенции. Стробоскопический эффект. Принципиальное различие между изображением на экране движения живого персонажа и рисованного. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из омень неподвижных изображений. Основной принцип мультипликации. Конструирование движения из отдельных его составных элементов — фаз. /Ср/ 1.3 Язык анимации /Тема/ 1.4 Единица передачи информации в различных видах искусства для понимания особенностей языка анимации. Понятие Фазы движения как единицы передачи информации в мультфильме. Синтегический характер искусства инмашии. Трюк как первоначальный элемент анимации. Анимация — искусства и архитектуры в анимации. Метафоричность анимации. /Ср/ 1.5 Виды и техники классической анимации. /Ср/ 1.6 Основные виды классической анимации. Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техники перекладки и силуэтный фильм. Оживиая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Репоредлю; комбинированный фильм. Оживиая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Регоредлю; комбинированный метод. (пиксиляция). Репоредлю; комбинированный метод. Технология компьютерной подцержки. /Лек/					1	1	
1.4 Единица передачи информации в различных видах искусства для понимания особенностей языка анимации. Понятие Фазы движения как единицы передачи информации в мультфильме. Синтетический характер искусства анимации. Трюк как первоначальный элемент анимации. Анимация — искусство иносказательное. Роль музыки, театрального искусства, изобразительного искусства, изобразительного искусства, изобразительного искусства и архитектуры в анимации. Метафоричность анимации. /Ср/ 1.5 Виды и техники классической анимации. /Ср/ 1.6 Основные виды классической анимации. Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация, Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод, Бескамерная анимация, Фотоизбирательный метод (пиксиляция). Репоредло; комбинированный метод, Технология компьютерной поддержки. //Лек/	1.2	персистенции. Стробоскопический эффект. Принципиальное различие между изображением на экране движения живого персонажа и рисованного. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Основной принцип мультипликации. Конструирование движения из отдельных его составных элементов —	3	6	ПК-5.2-3		
видах искусства для понимания особенностей языка анимации. Понятие Фазы движения как единицы передачи информации в мультфильме. Синтетический характер искусства анимации. Трюк как первоначальный элемент анимации. Анимация — искусство иносказательное. Роль музыки, театрального искусства и архитектуры в анимации. Метафоричность анимации /Ср/ 1.5 Виды и техники классической анимации /Тема/ 1.6 Основные виды классической анимации. Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация, Фотоизбирательный метод (пиксиляция). Репоредлог, комбинированный метод, Технология компьютерной поддержки. /Лек/	1.3	Язык анимации /Тема/	3	0			
1.6 Основные виды классической анимации. Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Фотоизбирательный метод (пиксиляция). Репорелло; комбинированный метод. Технология компьютерной поддержки. /Лек/	1.4	видах искусства для понимания особенностей языка анимации. Понятие Фазы движения как единицы передачи информации в мультфильме. Синтетический характер искусства анимации. Трюк как первоначальный элемент анимации. Анимация — искусство иносказательное. Роль музыки, театрального искусства, изобразительного искусства и архитектуры в	3	6	ПК-5.1-У ПК-5.2-3	Л2.2	
Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Фотоизбирательный метод (пиксиляция). Репорелло; комбинированный метод. Технология компьютерной поддержки. /Лек/	1.5	Виды и техники классической анимации /Тема/	3	0			
17 0 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77 77	1.6	Рисованный фильм. Достижение движение сменой изображаемых объектов, рисунков. Объемная мультипликация. Принцип смены положений одного и того же объекта — куклы или иного трехмерного объекта. Техники классической анимации и промежуточные (вариативные) виды. Техника перекладки и силуэтный фильм. Ожившая живопись. Техника порошка. Растровый метод. Бескамерная анимация. Фотоизбирательный метод (пиксиляция). Репорелло; комбинированный метод. Технология	3	2	ПК-5.1-У ПК-5.2-3		
1.7 Основы работы линейного тестора /Пр/ 3 2 ПК-5.1-3 Контрольны вопросы ПК-5.2-3 ПК-5.2-У Зачет	1.7	Основы работы линейного тестора /Пр/	3	2	ПК-5.2-3		
1.8 Изучение основной и дополнительной литературы по теме. Доработка конспекта лекций. Подготовка к практическим занятиям. /Ср/ 3 10 ПК-5.1-3 ПК-5.1-3 Л1.1 Контрольны ПК-5.1-У Л1.2Л2.1 Вопросы ЛК-5.2-3 Л2.2 Л2.3 Зачет Вопросы ЛК-5.2-3 Л2.2 Л2.3 Л2.4		литературы по теме. Доработка конспекта лекций. Подготовка к практическим занятиям. /Ср/			ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4	Зачет
1.9 /КПКР/ 3 11,7 ПК-5.1-3 Л1.1 Курсовая работа ПК-5.1-У Л1.2Л2.1 работа ПК-5.2-3 Л2.2 Л2.3 ПК-5.2-У Л2.4Л3.1		/КПКР/		11,7	ПК-5.1-У ПК-5.2-З ПК-5.2-У	Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3	
ПК-5.1-У вопросы ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	1.10	/Cp/		0,3	ПК-5.1-У ПК-5.2-3		
1.11 Формы движения /Тема/ 3 0	1.11	Формы движения /Тема/	3	0			

1.12	Движение как основной принцип выражения анимационного изображение, выражающий его смысл. Понимание движения как смены состояния материи во времени и пространстве. Движение как раскрытие физических свойства объекта и внутренней его сущности. Сущность трех основных форм движения: а) механическое (инертное); б) физическое (биологическое); в) эмоциональное (психическое). Основополагающие принципы биомеханники для понимания сущности анимационного движения. Движение под воздействием сил, идущих извне или находящихся внутри данного тела. Стремление объекта сохранять состояние покоя, в котором оно до того находилось и зависимость степени инерции (т.е. сохранения заданного состояния) от массы тела. Реакция и действие в ответ на нее для правильного решения анимационного	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		Контрольные вопросы Зачет
1.13	движения. /Лек/ Черновая фазовка падающего мяча (тяжелого, не упругого) /Пр/	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У		Практическая работа
	ne ynpyroio)/iip/			ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		раоота
1.14	Изучение основной и дополнительной текущий контроль литературы по теме. Доработка конспекта лекций. Подготовка к практическим занятиям. /Ср/	3	16	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4	Контрольные вопросы Зачет
1.15	Создание мультипликата /Тема/	3	0			

Помитие офизовае и деления деления деления деления деления деления деления предусти информации в мухитфильме Помитие офизовае и деления делен		I				1	
Полатие о физовае. Флан как создание серии расунков, на которых последовательно изображеные клания движения персонажа. Полатие о кланичели и примежутичной фиже. Компониям или кланичельной фиже дарактерные моменту действия. Промежутичное состояние как переход одного жителичного состояние как переход одного жителичного состояние как переход одного жителичного состояние как переход переход и применения бироваем и применения выпониям применения выпониям применения выпониям применениям при	1.16	Принцип разложения движения. Фаза как	3	2	ПК-5.1-3		Контрольные
рысунков, на которым посъедовательно ноборажены сталы выжения персонажа. Понатие о ключеной и промеждуточной фазе. Компоновия или ключеные фазы в кисетие самых мажных, необходимых динжения, выраждопиях енспредственно самые характеризе момента действия. Промеждуточное остоящия к другому. Фазовка по средней. Понтите о временной диаграмые и применение е для правляваюй фазовка. Эксплуационной нас. В вокрычной диаграмые и применение е для правляваюй фазовка. Эксплуационной нас. В представление о инительности какерти момента ранизетной фазовка. Остоящивающие. Устройства, для просмотра регультата фазовка в процедом в настоящее время. Разлечные списобы «акмини» рисунков. Применение вименты диагриные средней действите о размение дремя. Разлечные списобы закинизе рисунков. Применение вименты действите о ротокомии. Е правлечные списобы закинизе рисунков. Применение вименты действите о ротокомии. В правлечные пременты в законение в законение в таконение в том в действите о ротокомии. Е правлечные в разментые о ротокомии. Е правлечие в экспеческой анимации. Аналогия ротоскопии в современные в таконение в таконение в таконения в таконения в таконения. Таймини да прительская режиму действимы для подеревивания веса, размеря и характера персонажи. Принимы размета дажнения принимы и серомика, принимы дажнения принимы кенественного выжнения дажнения дажнения дажнения дажнения принимы и серомика принимы прини							
нзображеные стадии двожения персонажа. Понитие о ключеной и промежуточной факе. Комполовки или ключеные фазы в кичестве самых важных, необольных движения, выражения, выражения кенкередетичение самые характерные моменты действия. Промежуточное состоящие как переход одного акцентилно осногновия к другому. Факомя по средней. Политие о временной двиарамме и применение се, дви правильной факемен. Экспозиционный лист. Визуальное представление о длительности каксино момента движения. Содержание каксино момента движения. Содержание каксино применты движения с бодержание факемента движения с бодержание в применение каксиномиронного листа. Јинейный тестер и гот пазначения. Устройства, для просмогра результата факомия и прошном и в и аксионате время. Различные способы закакта- рисумных предособ съемых Современные способы закакта- рисумных предособ съемых Современные способы закакта- различные компьютерами дри потремено в дакакта- различные компьютерами програми. В различные компьютерами програми. В различные компьютерами програми. В различные компьютерами програми. В анимации. Аналогия ротоковния в современной анимации. Таймин и анимации. Механический акимет тайминга. Тайминг и анимации. Тайминг и анимации. Механический акимет тайминга. Тайминг и кимматографическое время. Всечет аремени — определение интервам межар дейставми и, ин потрежрениеми и террами премя с террами дойжения и дейжения дейжени		Понятие о фазовке. Фазы как создание серии					Зачет
Помятие о ключеной и промежуточной фазе. Компоновки или ключеное фаза в кисчетве самых азавилых, необходивымых движения, наражиторилые моменты действия. Промежуточное остоголины ка игрекум одного акцентного состояния к другому. Фазовка по среденой. Поизите о временной диаграмые и применение ее для правильной фазовка. Эсключенной представление од дительности каждого момента динести. Визуальное представление од дительности каждого момента динежения. Содержание экспозиционной или каждого момента динежения. Содержание экспозиционного листа. Линейный тестер и его называение. Устройстава, для просмотра ремультата фазовке и принцом и в настоящее время. Резличные солособь захикта ренсумков. Применение кинокамеры для покаровой съсмих Современные способы захикта — разинчные компьютерные програмым. Завчение длуждаюрают съсмы. Понятие о рогосковин. Ге примение в келасической занимации. Таймии и инивиации механический аспект таблинги. Таймии и арпительскар реккиня. Таймии и киноватографическое премя. Лечет времен — продуждовенные предметор, учественные длуж дождовенные премера и харажуера персонява. Принципы разечет примения — для аспекта дражет должения для оперерывания все, двямера и харажуера персонява. Принципы разечет должения принципы ключетской анимации, разробогалива винения существ, персоняем. Основные принципы жиместом дождов. Основные принципы жиместом дождов. Сомпене у рас нарожне на ображения. Основные принципы жиместом дождов. Сомпене у рас нарожне на ображения. Основные принципы принципы консессой анимации, разробогалива аниматорым Отат Диспек. Сожим у рас предоматорым отат Диспек. Сожим у рас предоматорым отат Диспек. Сожим у рас предоматорым Отат Диспек. Сожне у рас правения и постоя на посто		рисунков, на которых последовательно			ПК-5.2-У		
Компонован или ключевые фолы в качестве самых явленых, кейхоцимых увлежения, выражающих непосредствению самые зарактерные моменты действия. Промежуючное состоящие как перехов одного анецентного состояние как перехов одного инецентного состояния к другому фазовка по средней. Повятие о временной двиграмме и применение ее для праванный фазовка. Экспозиционный лист. Визуальные передтавление однительности кождого момента движения. Содержание каксиозиционного листа Линейный течет р и его назначение. Устройства, для просмотра рекультата фазовка и пропыми и и в настоящее время. Различные способы захвата рисумков. Применение киньменера для вихоромий съемах Современные способы захвата различные компострация программен. Отоскотии. Ее праваение в классической инмамии. Анаполяю ротоскотии в современной анимации. Анаполяю дотоскотии в современной анимации. Анаполяю дотоскоти в современной анимации. Таймиит и оригоскоти в оригоскоти в современной анимации. Таймиит и инментографическое время Расчет времент размент в дажент размент размент размент дамастия дотоскоти неготов в достоя на как дотоска предоставлеными предоставлеными предоставлеными дотоскоти предоставлеными дотоскоти предоставлеными дотоскоти и остояных приментия и области предоставлеными предоставления и подасти нестояниеми предоста		изображены стадии движения персонажа.					
Компонован или ключевые фолы в качестве самых явленых, кейхоцимых увлежения, выражающих непосредствению самые зарактерные моменты действия. Промежуючное состоящие как перехов одного анецентного состояние как перехов одного инецентного состояния к другому фазовка по средней. Повятие о временной двиграмме и применение ее для праванный фазовка. Экспозиционный лист. Визуальные передтавление однительности кождого момента движения. Содержание каксиозиционного листа Линейный течет р и его назначение. Устройства, для просмотра рекультата фазовка и пропыми и и в настоящее время. Различные способы захвата рисумков. Применение киньменера для вихоромий съемах Современные способы захвата различные компострация программен. Отоскотии. Ее праваение в классической инмамии. Анаполяю ротоскотии в современной анимации. Анаполяю дотоскотии в современной анимации. Анаполяю дотоскоти в современной анимации. Таймиит и оригоскоти в оригоскоти в современной анимации. Таймиит и инментографическое время Расчет времент размент в дажент размент размент размент дамастия дотоскоти неготов в достоя на как дотоска предоставлеными предоставлеными предоставлеными дотоскоти предоставлеными дотоскоти предоставлеными дотоскоти и остояных приментия и области предоставлеными предоставления и подасти нестояниеми предоста		Понятие о ключевой и промежуточной фазе.					
симых вяжных, необходимых движения, выражающих анеоресателенно самые характерные моменты действия. Промежуточное состояние заи керской одного акцентного состояния к другому. Фазовка по средней. Поняте о временной двидами в применение ее для правильной фазовки. Экспозиционной линет. Визуальное представление однительности каждого момента движения. Состражание экспозиционного листа. Линейный тестер и сто назначение. Устройства, для прокотра результата фазовки в прошлом и в настоящее премя. Редичные сисобы якактир рекульков. Применение кинокамеры для покадровой съмки Современные способы заквата – различные конпьютерные программы. Звичение двужаровой съськи. Понятье о ригосковки. Ее применные в классической анимации. Таймин в анимации и крительская реакция. Таймин и книматири рогосковния с оормененной анимации. Таймин и книматири рогосковния с оормененной анимации. Таймин и книматирифическое премя. Расчет премени — определение интервала между действиями для подпремявания всес, размера и характера персонажи. Приниция расчета таймиты. Два асстехта таймиты, д росчет димения дока дока дока дока дока дока основные протовления обращения. Состояные претажение как один и основных или основных протовления обращения. Состояные причиным классической анимации, разработанные аниматорым устат Денене. Состоя и растажение как один и основных или основных для одиненных протовлях. Информации обращающими обращающими действия и области исполенский диненным протовлях. Пологовая, дви упреждение ботались инстемен растажение как один и основных или основных протовлях на премененным протовлях или основных протовлях на премененным протовлях или основных протовлях на про							
выражающих непосредственно самые характерные моменты действия. Проможуточное состояние как переход одного анцентного состояния к дурумом, Убазовка по средней. Поятие о временной дваграмме и применение се для правильной фазовка; по средней. Поятие о временной дваграмме; Эксполиционный двагет, Визуальное представление одлительности киждого момента движения. Содержание женомиционного двагасния. Содержание женомиционного двагасния, Содержание женомиционного двагасния, Содержание веромя. Различные способы саздавтаю рисунков. Праменение кинкомира для пождамомой съемит Сопременные способы захвата — различные компьющерь для пождамомой съемит Сопременные способы захвата — различные компьющерь для пождамомой съемит Сопременные способы захвата — различные компьющерные программы Значение дружкаровой съемит. Понятие о рогоскопии. Ее примении в каксеноба анимация. Аналогия рогоскопии в совреженной анимация. Тайминг а нимании. Механический аспект тайминга. Тайминг и эрительсках режимя. Тайминг и кинематографическое время. Расчет кречен — опредсение витержам вчему действиями для подчержавния веса, размера и характера персопажа. Принитиля речеста тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неохущесение митержам вчему действиями для подчержавния веса, размера и характера персопажа, Принитиля речеста тайминга, Два аспекта тайминга: а) расчет движения неохущесенные интержаство, б) расчет движения канажам (Принитир вечеста тайминга, Два аспекта тайминга: а) расчет движения неохущесенные интержаство, б) расчет движения канажами убота Дисиея. Схатие и растжения канажам, пототомас, дил упреждение (отказию движения расткаминенным персомажам, Помотомас, дил упреждение (отказию движения расткаминым персомажам, Помотомас, дил упреждение (отказию движения расткаминим персомажам, помотомас, дил упреждение (отказию движения) придавощих сетсственности непость зак аспости и четкости в расткаминий кодости на четкости в расткаминий кодо							
Проможуточное состояние как переход одного видентного сестояния к другому. Фазовка по среденей. Полятие о времений даграмые и применение се для правильной фазовки. Экспольщонный лист. Визуальное представление одительности каждого момета дамасния. Содержавите эксполиционного писта. Линейный тестер и его наличаение. Устройства, для просмотра результата фазовки в прошлом и в настоящее время. Разпичисе колособы «замата» рисунков. Применение кинокамеры для покадъровой съемки Полятие – различинае мольногерные программы. Значение адухамент рогоромым. Значение длужалоровой съемки Современные способы замаката – различинае мольногерные программы. Значение длужалоровой съемки Полятие о ротоскопии. Ее применные классической анимации. Таймин та дительская реакти таймин та наимации. Таймин та дительская реактир таймин та наимации. Таймин та дительская реактир таймин та наимации. Таймин та прительская реактир таймин та наимации. Таймин та дительская реактир таймин та наиматографическое премя Расчет пременти — спределение интерваза между действиям для подчеркивания всех ресчета тайминта. Диа аспечета тайминта. О диа спечета подменным деста подчением. Соста под стеменным пременениям пременениям. Скатит и расстажения и расстажения и расстажения и расстажения пременениям пременениям. Подготовка, или упреждение (стальное диажение) при наполнения фачменениям. Стеменением пременениям пременениям. Стеменением пременениям пременениям пременениям. Стеменением пременениям пременениям. Стеменность в наспраменным пременениям. Стеменность на коности и четкости и четкости и вопражениям пременениям прем							
Проможуточное состояние как переход одного вакентного состояния картуюм, Учеловая по средией. Появтие о временной диаграмме и применение ее для правильной фазовки. Эксполиционный лист. Визуальное представление одлительности каждого момента движения. Содержание эксполиционного лага-Линейный тестер и его назначение. Устройства, для просмотра результата фазовки в процятом и выстоящее время. Различные способы сазаката» рисунков. Применение жиномеры для покадоровой съемки Современные способы захвата — различные комньомеры для покадоровой съемки Современные способы захвата — различные комньомеры для покадоровой съемки Современные способы захвата — различные комньомеры для покадоровой съемки Современные образовки Значение дружкарровой съемки. Понятие о рогоскопии. Ее примениие к выделенсекой анимации. Аналогия рогоскопии в современной анимации. Аналогия рогоскопии в современной анимации. Таймин и выпимации механический аспект таймини в линимации раборенсектов примения. Таймини и вригеньския реакция. Таймини в инимации рафоренсектов примения. Таймини и подгерквания вседа, размера и характера персомажа. Принициия расчета тайминия. Дайвами примения расчета тайминия. Дая аспекта таймина: а) расчет движения неозущевенным перемамен. Основане принишны коассической пимании, разработанные аниматорами Уолта Диспея. Сжатие и растажение как один и то есновных приницию в придавощих сетсетвенность и живость анимашенным персомажам. Подготовка, дин упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как сперымение к аспости и четкости в восправтии анимационного перомажа. Работа надлению правлением размением (отказное движение) придавощих сетсетвенности четкости в области человеческой психики. Сценичность не распроменным распроменным правлением распроменным предавить правлением распроменным предавить правлением распроменным предавить правлением предавить правлением правлением предавить правлением правлением предавить							
акцентного состояния к другому. Фазовка по средней. Понатие о времению даграмме и применение ее для правильной фазовки. Экспозиционнай лист. Визуальное представление о длягельности каждо и момента движения Содержание экспозиционного движения Содержание ремя. Различные сособы закажата рисунков. Применение кинокамеры для покадровой съемки Современные способы закажата – различные компьютерные программы. Завчение длужараровой съемки Поизтие о рогоскопни. Ее применине в классической анимации. Алаогизер рогоскопии в современной анимации. Таймина применные в классической анимации. Таймина и экрительския режим. Таймина и замижения фазоватира таймина Таймина и эрительская режим. Таймина и констранира таймина и применации таймина и констранира таймина и движения таймина и применации таймина и констранира таймина и движения таймина и констранира таймина, таймина и констранира таймина, таймина и констранира таймина, таймина и констранира таймина и применации таймина и констранира таймина, таймина и таймина таймина и таймина и таймина и таймина и таймина и таймина и таймина таймина и таймина и таймина таймина		1 1					
средией. Податие о временной диаграмме и применение ее для правильной фазовки. Экспозиционный лист. Визуальное представление о длятельности каждого момента движения. Содержание тестер и его назвачение. Устройства, для просмогра ресультата фазовки в прошлом и в настоящее экспозиционного даста. Лінейный тестер и его назвачение. Устройства, для просмогра ресультата фазовки в прошлом и в настоящее арма. Различные способы заквата— различные конпаютерные программи. Значение для устройственной помятие о ротоскопии. Ее примение в классической анимации. Таймин и эрительская реакция. Таймин и напамации. Таймин и эрительская реакция. Таймин и книжатографическое време дечет времени — определение интервала межлу действиями для подътерванного да расчет времени — определение интервала межлу действиями для подътерванного да расчет движения несоучисающим для подътерванного да расчет движения несоучисающим дра подътерванного да расчет движения мехаму прищины два расчет движения несоучисающим дра двесте движения межлу устройственность и живоста двеста по двеста прищины классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных прищинов придалощих етететельность и живоста значание двеста и в области челомеской пехики. Скасити и растяжение как один из основных прищинов придалощих етететельность и живоста и остоя двестам и в области челомеской пехики. Скеничность — как стремление к кености и четости в честриреждение (ставление к вености и четости в честриреждение (ставление к настоя двестам и в области челомеской пехики. Скеничность — как стремление к акпести и четости в настриреждение (пехиманий когра и в настриреждение (пехиманий когра и в настричения диманичносто персонажа. Двогом выделения движения в настричения диманичносто персонажа. Двогом выделения движения вымосро. Дули — неповыжение, устрирование на двесение настривнение. Устривности и выстравлени							
применение се для правильной фазовки. Экспозиционный лист. Визуальное представление о длительности каждого момента движения Содержание экспозиционного диста. Линейный тестр и сто напачение. Устройства, для просмотра результага фазовки в проилом и в настоянее время. Резлитные способы «заквата» рисунков. Применение кинокамеры для покадрокой съсмом Современные способы «заквата — различные компьюмерны для покадрокой съсмом Современные способы заквата — различные компьютерные программы. Значение двужкаровой съсмом Повременные обратовки в современный значение двужкаровой съсмом Повтис о ротоскопии. Ее примениие в класической анимации. Авалогия ротоскопии в современной анимации. Авалогия ротоскопии в современной анимации. Таймиги к инпексатора двежен де современной анимации. Таймиги движение двужкаровой съсмом двеженной движения таймиги. Таймиги и зрительская реакции. Таймиги. Таймиги. Таймиги и зрительская реакции. Таймиги. Таймиги и зрительскае реакции. Таймиги. Таймиги. Таймиги за прасчет вымомы двя прасчет вымомы двя прасчет вымомы двя прасчет в двя прасчение и представным расчет в за расчет двяжения согдупененным предметом; б) расчет двяжения от двяжения согдупененным предметом; б) расчет двяжения согдупененным предметом; б) расчети и честом в воспражения согдупененным предметом п							
Экспозиционный лист. Визуальное праставление о длигельности каждого момента лижения; Содержащие экспозиционного листа. Линсийный тестер и сто назишаение. Устройства, для просмотра ресультата фазовах в процилом и в наключиес время. Различные способы кахмата» рисульов. Примсвение книжамеры али нокарломі съемки Современные способы захмата — различные компьютерные программы. Заниченые друговой съемки Понятис о ротоскотни . Ре примение в классической янимации. Заниченые дохожаровой съемки. Понятис о ротоскотния . Ре примение в классической янимации. Тайминг в ротоскотния в современной анимации. Тайминг и притерам ротоскотния ротоскотния для предест премени — определение витерама между действиями для постереравания веслу размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминг и, наиматорафическое в драсчет аражения неодушевленных предметов; о) расчет движения неодушевленных предметов; о) расчет движения внеодушевленных предметов; о) расчет движения неодушевленных предметов; о) расчет движения неодушевленных предметов; о) расчет движения неодушевленных предметов; о) расчет движения принципы классической анимации, разработанные аниматорам у отлуга Диснея. Сжати и растяжение как один из основных принципов придлагодиях сететельность и живоста выпиматорам у отлуга Диснея. Сжати и растяжение как один из основных принципов придлагодиях сететельность и живоста пимационным переопижам. Подготовка, или урреждение (стоязаное в движение) при выполненний фитического действая и в областя чедовеческой нехакие. Скатив и в отложа прамы движения на выврание на завершения движения							
Витуальное представление о длительности каждого момента равжения Согрежание экспозиционного диста. Линейный тестер и его назначение. Устройства, для просмотра результата фазовки в прошлом и в настоящее время. Ризличные способы «акхвата» рисунков. Применение минокамеры для покадрокой съемки Сороменные способы захвата – различные компьюмерные программы. Значение двужкировой съемки. Понятие о рогоскопии, Ее примение в класической анимации. Алалогия ротокопии в современные образовки о		применение ее для правильной фазовки.					
жаждого момента движения. Содержание экспозиционного диста. Динейный тестер и его изывачение. Устройства, для просмотра реузальти фазовки в прошлом и в настоящее время. Различные конокамеры для покадровой съемки Современные способы «захвата» рисунков. Применение кинокамеры для покадровой съемки Современные способы захвата — различные компьютерные программы. Значение двуждаровой съемки. Повтие о ротоскопии. Ее примение в классической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Таймин и зрительская реакция. Таймин и кинематографическое премя. Расчет времени — определение интервала между действиями для полеграмявания всех, разтмера и характера нерсонажа. Принципы расчета тайминта. Два аспекта тайминта: а) расчет движения неоздушеленных премени. — определенным рес-чета тайминта. Два аспекта тайминта: а) расчет движения неоздушеленных премени. — определенным рес-чета движения неоздушеленных премения. В современия по два		Экспозиционный лист.					
жаждого момента движения. Содержание экспозиционного диста. Динейный тестер и его изывачение. Устройства, для просмотра реузальти фазовки в прошлом и в настоящее время. Различные конокамеры для покадровой съемки Современные способы «захвата» рисунков. Применение кинокамеры для покадровой съемки Современные способы захвата — различные компьютерные программы. Значение двуждаровой съемки. Повтие о ротоскопии. Ее примение в классической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Таймин и зрительская реакция. Таймин и кинематографическое премя. Расчет времени — определение интервала между действиями для полеграмявания всех, разтмера и характера нерсонажа. Принципы расчета тайминта. Два аспекта тайминта: а) расчет движения неоздушеленных премени. — определенным рес-чета тайминта. Два аспекта тайминта: а) расчет движения неоздушеленных премени. — определенным рес-чета движения неоздушеленных премения. В современия по два		Визуальное представление о длительности					
экспозиционного листа. Линейный тестер и его назначение. Устройства, для промотра результата фазовки в пропцюм и в настоящее время. Различные способы «захвата» рисунков. Применение кипокамеры для покадровой съемки Современные способы захвата — различные комывыютерные прор рамы. Значение двухкадровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее примение в кассической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминга. Тайминг и зрительская реакция Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала междуу дейстивами для подчеркивания в песа, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два кисста тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения измака существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматограми Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подтотовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психими. Сценичность – как стремление к всности и четкости в воспрыятии анимационного персонажа. Работа над слидутом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструнорования движения Скоюне в разлечного конструнорования движения Скоюне в различного конструнорования движения Скоюне движения (прамя над слидутом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструнорования движения (объщней естественного персонажа. Работа над слидутом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструнорования движения (скоюным над пад подутом). В правление и четкости в воспрыятия анимационного персонажа. Работа, пад слидутом обътся над пад под обътся над пад под обътся над пад под обътся над под обътся над под обътся над под обътся над под о							
назвачение. Устройства, для просмотра результата фазовки в прошлом и в настоящее время. Различные способы «захвата» расунков. Применение кинокамеры для покадоной съеман Современнае способы захвата— различные компьютерные программы. Значение двукларовой съеман. Понятие о рогоскопин. Ес примениие в классической анимации. Наполи ротоскопин в современной анимации. Тайминг в пимации этотем предеренной винимации. Тайминг и апимации и механический аспект тайминга. Тайминг и зиричетные компьютерные предеренной винимации. Тайминг и зиричетные компьют расчет премени — определение интервала между действяями для получеривания всед, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения пеодупевленных предметов; б) расчет движения живых супчеств, персонажей. Основные принципы классической аниматии, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растжение как один из основных принципов придвощих сетственность и живоста внижение) при выполнении фазического действия и в области человеческой психики. Сценичность с вкасственность и челкост в наиматорами от двеста внижение) при выполнении фазического действия и в области человеческой психики. Сценичность как стремение к ясности и челкост в воспрачина движения. Подготовка, дип упреждение (отказное авижение) при выполнении фазического действия и в области человеческой психики. Сценичность и коловеческой психики. Сценичность и коловеческой психики. Сценичность и к посово движение) при выполнении фазического действия для грудация движения. Сколоное движенные, или долодка, а также захлест действия для грудация движения. Сколоное движенности, гластичности и непрерывности. Пять основных грудаций движения движения для грудаций движения области челомен движения для грудаций движения области и непрерывности. Пять основных градаций движенно большей фессительности. Песловных градаций движенно большей и движения движения движения движения движения движенного движения. Допольные движения движенного движения движения движения движенного движения д							
результата фазовки в проплем и в настоящее время. Различные способы закаката — ризименные способы закаката — ризимные компьютерные программы. Значение двухкаровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее применные в калесической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминга тайминг и эрительская реакция. Тайминг и кинскитографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для полчерсивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчет анижнита. Два спект тайминга. Два спект тайминга. Два спект тайминга. Орасчет движения неозущевленных предметов; б) расчет движения мемых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уотат Диспея. Сжатие и растжение как один из основных принципов придквощих сетестельенность и живость, анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движения) и в области человеческой пекумик. Сценичность - каке стременней к жености и четкости в воспрати на имационного действия и в области человеческой психики. Сценичность - каке стременней к жености и четкости в воспрати на имационного персонажа. Работа над силутотьм. Фазовка «прамо вперед» и ост позы к позе» для различного конструирования движения. Скозное движение, пла движения. Скозное движение, пли двожно на завершения движение, пли движению большей сетсетвенности, пластичности и пеперевыности. Пать основных градаций доводки и зажлеста. Смятечение начала и завершения движение, пла движенные курволиниейных трактаций доводки и зажлеста. Смятечение начала и завершения движения (медленный вход» и «медленный вход» и у пействие, пли выразительная детать, двя придания движенно объямие срез постаноку и действие. Пли выразительная детать, двя придания движенне, утрирование — выделение готовные вимание. Читование вимание		_					
применение кникожанеры для мождровой съемки Современные егособы захвата – различные компьютерные программы. Значение двуждаровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее примению в классической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Напотия ротоскопии в современной анимации. Тайминг и зрительская реакция. Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения живых суптеств, персонажей. Основные принципы кнассической анимации, разработаниме аниматорами Уолта Диспея. Сжатие и растяжение живых суптеств, персонажей. Основные принципы кнассической анимации, разработаниме аниматорами Уолта Диспея. Сжатие и растяжение как один и зо сновных принципою придывощих сетсетской анимации, разработаниме аниматорами Уолта Диспея. Сжатие и растяжение как один и зо сновных принципою придывощих сетсетсяненность и живость анимационным персонажам. Подотоюка, киз упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой пеихики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над сизуэтом. Фазовка «прамо вперса» и ост позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, для придания прижения. Сквозное движение, для придания движению большей сетсетвенности и непрерывности, для придания движению большей сетсетвенности и непрерывности, для приданих традаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения (смедленный вкод» и месленный вкод»). Дуги — использование криволинейных траекторий сетсетвенного движения Дпикактельность как постоянное в замысле через постановку и действие. Чирование вниманию в замысле через постановку и действие. Чирование вниманию							
Применение кинокамеры для покадровой съемки Соперменные способы заклата — различные компьютерные программы. Значение двухкадровой съемки. Повятие о ротоскопии. Ее примение в классической анимации. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Тайминг и анимации. Механический аспект тайминг и анимации и устельская реакция. Тайминг и анимации. Расчет времени — определение интервана между действиями для подчеркивания всеа, рамфар и карактера персонажа. Принципы расчет анимент и дригенский всеа, рамфар и карактера персонажа. Принципы расчет движения неодущевненных предметов, б) расчет движения мивых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диспеа. Сжатие и растжение как один из основных принципов придающих сетественность и живость аниматиюнным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического движение, при выполнении физического персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прамо инерер» и от позы к покое для различного конструирования движения. Скозоно движение, или дво прижения. Скозоно движение, или дво прижения движения объема заклест движения движения объема заклест дбитания дви прижения различного конструирования движения объема заклест движения движения объема заклест движения движения объема заклест движения. Плат сыпомых градаций доводки и заклеста. Смятчение начала и завершения движения (межения движения) на наврачительная деталь для придания больней убедительности и пеперърьяности и пеперърьяности и прережение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. Читовность на мамысле через постановку и действие. Читовность на ниментельное замысле через постановку и действие. Читовность на ниментельное замысл							
различные компьютерные программы. Значение днужкадровой съмки. Нонятие о рогосколин. Ес примение в классической анимации. Аналотия рогосколин в современной анимации. Напотия рогосколин в современной анимации. Тайминг и зрительская реакция. Тайминг а Тайминг и зрительская реакция. Тайминг а Тайминг и зрительская реакция. Тайминг и зрительская реакция. Тайминг и тайминг и зрительская реакция. Тайминг и тайминг и зрительская реакция. Тайминг и определение интервала между лействиями для полеремвания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчет атайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет днижения живых существ, персонажей. Основные принципь персметов, б) расчет днижения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уопта Диспея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающим сетественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, пли упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой гимким. Сцепичность – как стремление к ясности и четкости в месте и четкости в месте и четкости в месте на основных прирамо вперса» и ост поза к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, пли доводка, а также захласет действия для придания движению большей сетественности и непрерывности. Плать соновых градиций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения (омедленный вход» и ммедленный колор.). Дуги — непользование криволинейных тражгичение криволинейных тражгичение, кри привенные прережение, убражгеные, гран привенные, убражгеные, гри профессиональный рисунение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Иреуссичение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Иреуссичение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Иреуссичение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Иреуссичение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Иреуссичен							
различные компьотерные программы. Значение двуждровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее примениие в классической анимации. Аналогия ротоскопии и современной анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминг и ванимации. Тайминг и ванимации. Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действияма для подчеркивания всеа, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Дна аспект тайминга. Дна расчет движения всодупвельенных предметок; б) расчет движения всодупвельенных предметок; б) орасчет движежня живых сущетв, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диспек. Сжатие и растяжение как одне из основных принципов придающих сетественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к вспосты и четкости в мострыятии анимационного персонажа. Работа над свизутом. Фазовка «прамо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Скозное движение, или доводка, а также захмест действия для придания движения. Скозное движение, или доводка, а также захмест действия для придания движения обльшей сетественности, пластичности и неперывности. Пять соповных гражиний доводки и захлеста. Смятчение начала и завершения вижения (мострыенный кол» и «медленный выход»). Дути — использование кримонитейных гражкторий сетественного движения, облаший доводки и захлеста. Смятчение на за в завершения вижения (мострыенный кол» и «медленный выход»). Дути — использование кримонитейных гражкторий сетестенного движения, облаший доводки и захлеста. Другинение, утрирование — выделение персонажу. Пруваниение, утрирование — выделение не утрарование — выделение не утрарование не неготь дольшение. «Крепкий» (профессновальный) рисунок как элемет тавижущегось изо							
Значение двухкадровой съемки. Понятие о ротоскопии. Ее примениие в классической апимации. Аналогия ротоскопии и современной апимации. Тайминг в анимации. Тайминг в анимации. Тайминг в арительская реакция. Тайминг пайминга. Тайминг дайминга дайминга. Тайминг дайминга найминга. Тайминг и винематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания всед, размера и характера персонажа. Припципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения жидупекленных предметок; б) расчет движения жидупекленных предметок; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные припципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диспея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих сетсетвенность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении и физического действия и в области человеческой психики. Специчность – как стремление к ясности и четкости в воспасти напомение у при выполнении билини. Специчность – как стремление к ясности и четкости в постриятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прям вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движения большей естественности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста, сдействия для придания движения и межденный выход», Дути — использование криволиейных траекторий сетественного движения. Дополнительное действие, или ввразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Пруемениеце, утрирование — выдсление главного в замысле через постановку и действие. «Кренкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привакательность к как стотоянное внимание.							
ротоскопии. Ее примениие в классической анимащии. Аналогия ротоскопии в современной анимации. Тайминг в анимащии. Механический аспект тайминга пайминг и эригельская реакция. Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени— определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Припципы расчета тайминга, Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодущевленных предметов; б) расчет движения неодущевленных предметов; б) орасчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уотла Диспея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Спеничность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимащиюнного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо впеерс» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движения. Сквозное движения, или корака, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и неперывности. Пять соповыкх градций доводки и захлеста. Смятчение начала и завершения движения (меделеный въход»). Дути — использование криволинейных тражгорий естественного движения, большей растать для придания большей убедительности персонажу. Пруменение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и лействие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент (мижущегося изображения. Приважательная не выбражения. Приважательность как постоянное внимание.		различные компьютерные программы.					
анимации. Аналогия ротосконии в современной анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминга. Тайминг и зрительская реакция. Тайминги книематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов, б) расчет движения менамых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диснех. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих сетественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия в области человеческой психики. Специчность – как стремление к эсности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над сцитутом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Скоэное движение, или доводка, а также заклест действия для придания движения большей сетественности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смичение начала и завершения движения облащей сетественного и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смичение начала и завершения движения (стественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь, для придания большей убедительности персонажу. Преуменчение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегоса изображения. Привлекательность как постоянное внимание.		Значение двухкадровой съемки. Понятие о					
анимации. Аналогия ротосконии в современной анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминга. Тайминг и зрительская реакция. Тайминги книематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов, б) расчет движения менамых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолга Диснех. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих сетественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия в области человеческой психики. Специчность – как стремление к эсности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над сцитутом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Скоэное движение, или доводка, а также заклест действия для придания движения большей сетественности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смичение начала и завершения движения облащей сетественного и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смичение начала и завершения движения (стественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь, для придания большей убедительности персонажу. Преуменчение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегоса изображения. Привлекательность как постоянное внимание.		ротоскопии. Ее примениие в классической					
анимации. Тайминг в анимации. Механический аспект тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчет атайминга два спекта тайминга: а) расчет движения неолушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как одил из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к лености и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и сот позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия дви придания движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия движение прадащий доводки и зажлеста Смят-чение пачала и завершения движения («медленный вход»). Дуги — использование криводиния движения стественного движения движения стественного движения, Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувешчение, угрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привремательность как постоянное внимание.							
Тайминг в анимации, Механический аспект тайминга. Тайминг и зрительская реакция. Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персопажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов, б) расчет движения меодушевленных предметов, б) расчет движения жизых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растэжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Спеничность — как стремление к ясности и четкости в образова «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Скозеное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движение («медленный вход» и «медленный вход»). Дуги — непользование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание.							
Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципи расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения меодушевленных предметов; б) расчет движения меодушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих сетественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в вобласти человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в побласти человеческой психики. Скеничность — как стремление к эсности и четкости в побласти человеческой психики. Скеничность — как стремление к эсности и четкости в терера и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или двоодка, а также захлест действия для придания движения (сквозное движение, или двоодка, а также захлест действия для придания движению большей сетественности, пластичности и неперерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смятение начага и завершения движения («медленный вход») и «медленный вход»). Дуги — использование криволинейных тражстрий сетественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Примлекательность как постоянное внимание							
Тайминг и кинематографическое время. Расчет времени — определение интервала между действиями для подчеркивания всеа, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодупевленных предметов; б) расчет движения неодупевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы класической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих сетсственность и живость анимационным персопажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческого пействия и в области человеческого действия и в области человеческого персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от голах в позе» для различного конструирования движения. Скаозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей сетественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смячение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный вход»). Дути — использование криволинейных траскторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная дегаль для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Примекательность как постоянное внимание							
времени — определение интервала между действиями для подчеркивания веса, размера и характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационым персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Скозоное движение, плу двожде, атакже захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движение («медленный вход» и «медленный вход» и «медленный вход» и «медленный вход» и медленный вход» движения, Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемет движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
жарактера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга. Два аспекта тайминга. Врасчет движения неодушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подтотовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность - как стремление в каности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и кот позы к позе» для различного конструирования движения. Скозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медденный вход» и «медленый выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движемия. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания выразительная деталь для придания облышей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
характера персонажа. Принципы расчета тайминга. Два аспекта тайминга. Зра расчет движения неолушевленных предметов; б) расчет движения неолушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение пачала и завершения движения («медленный вход» и «медленный вход»). Дуги — использование криволинейных траскторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет движения неолушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персопажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диспея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смячение начала и завершения движения (месдленный вкод» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий сетественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преуведичение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
движения неодушевленных предметов; б) расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смятченые начала и завершения движение начала и завершения движение начала и завершения дриженный вход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Дислея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятни анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дути — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение тавного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		тайминга. Два аспекта тайминга: а) расчет					
расчет движения живых существ, персонажей. Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Дислея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятни анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дути — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение тавного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		движения неодушевленных предметов; б)					
Основные принципы классической анимации, разработанные аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выкод»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунюк как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
разработантые аниматорами Уолта Диснея. Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход»). Дуги — использование криволинейных траскторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
Сжатие и растяжение как один из основных принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
принципов придающих естественность и живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также заклест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смятчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
живость анимационным персонажам. Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		<u> </u>					
Подготовка, или упреждение (отказное движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движений «медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
движение) при выполнении физического действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		<u> </u>					
действия и в области человеческой психики. Сценичность — как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
Сценичность – как стремление к ясности и четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
четкости в восприятии анимационного персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		Сценичность – как стремление к ясности и					
персонажа. Работа над силуэтом. Фазовка «прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		четкости в восприятии анимационного					
«прямо вперед» и «от позы к позе» для различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
различного конструирования движения. Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
Сквозное движение, или доводка, а также захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		1 1					
захлест действия для придания движению большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
большей естественности, пластичности и непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
непрерывности. Пять основных градаций доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
доводки и захлеста. Смягчение начала и завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
завершения движения («медленный вход» и «медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
«медленный выход»). Дуги — использование криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
криволинейных траекторий естественного движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
движения. Дополнительное действие, или выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание		криволинейных траекторий естественного					
выразительная деталь для придания большей убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
убедительности персонажу. Преувеличение, утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
утрирование — выделение главного в замысле через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
через постановку и действие. «Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
«Крепкий» (профессиональный) рисунок как элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
элемент движущегося изображения. Привлекательность как постоянное внимание							
Привлекательность как постоянное внимание							
к персонажу, и к тому, что он делает. /Лек/		-					
		к персонажу, и к тому, что он делает. /Лек/					

1.17	Черновая фазовка падающего мяча от «пинг- понга» /Пр/	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		Практическая работа
1.18	Зарисовать на бумаге несколько наиболее важных характерных для данного вида движения положений (фаз). Выполнить в виде рисунка примеры, характеризующие каждый из 12 принципов классической анимации Изучение основной и дополнительной литературы по теме. Доработка конспекта лекций. Подготовка к практическим занятиям. /Ср/	3	14	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4	Контрольные вопросы Зачет
1.19	Основы компьютерной анимации /Тема/	3	0			
1.20	Технологии компьютерной поддержки в анимации. Использование в классической анимации ксерографии. Световая кисть и планшет. Рирпроекция (или хромокей). «Motion сарture» — технология захвата движения. Морфинг: технология в компьютерной анимации, визуальный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой. Понятие о компьютерной графике и ее роль в современной анимации. Компьютерная графика как совокупность приемов и инструментов (программных или аппаратных), призванных обеспечить пространственно-временную непрерывность получаемых изображений. Понятие о 2D и 3D анимации. Основные программы, используемые для создания 2D и 3D анимации. Объёмная трёхмерная анимация, создаваемая средствами трёхмерной графики. Понятие о полигональном моделировании. Последовательность стандартных процедур (создание и редактирование скелета, «скининг», текстурирование, рендеринг (визуализация), композитинг. /Лек/	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		Контрольные вопросы
1.21	Просмотр анимационных фильмов по тематическому плану в аудитории под руководством и с комментариями преподавателя /Пр/	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		Зачет
1.22	С помощью видеокамеры или смартфона выполнить видеосъемку простейших движений, человека, животного (кошки, собаки), птицы и т.д. С помощью стопкадра изучить отдельные статичные фазы этих движений. Изучение основной и дополнительной литературы по теме. Доработка конспекта лекций. Подготовка к практическим занятиям. /Ср/	3	8	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4	
1.23	Подготовка и проведение промежуточной аттестации /Тема/	3	0			
1.24	Сдача курсового проекта /ИКР/	3	0,3	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л3.1	
1.25	Консультация к экзамену /Кнс/	3	2	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У		

1.26	Подготовка к промежуточной аттестации /Экзамен/	3	53,35	ПК-5.1-3 ПК-5.1-У ПК-5.2-3 ПК-5.2-У	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1	
1.27	Сдача экзамена /ИКР/	3	0,35			

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Оценочные материалы приведены в Приложении к рабочей программе. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине»)

	6. УЧЕБНО-МЕТОДИ	ЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИС	циплины (мод	[УЛЯ)
		6.1. Рекомендуемая литература		
6.1.1. Основная литература				
No	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/ название ЭБС
Л1.1	Кривуля Н. Г.	История анимации : учебно-методическое пособие	Москва: Всероссийски й государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011, 34 с.	2227-8397, http://www.ip rbookshop.ru/ 30616.html
Л1.2	Кириллова Н. Б.	Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества	Москва: Академически й проект, 2016, 157 с.	978-5-8291- 1973-7, http://www.ip rbookshop.ru/ 60126.html
Л1.3	Королева С. В.	3D-проектирование и анимация в дизайне. Ч. 1 : учебнометодическое пособие	Тула: ТулГУ, 2023, 234 с.	https://e.lanbo ok.com/book/ 427244
		6.1.2. Дополнительная литература		
№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/ название ЭБС
Л2.1	Цыркун Н. А.	Американский кинокомикс. Эволюция жанра	Москва: Всероссийски й государственн ый университет кинематограф ии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014, 250 с.	978-5-87149- 163-8, http://www.ip rbookshop.ru/ 30611.html

№	Авторы, составители	Заглавие		Издательство, год	Количество/ название ЭБС	
Л2.2	Петров А. А.	Классическая пособие	анимация. Нарисованное движение : учебное	Москва: Всероссийски й государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010, 197 с.	978-5-87149- 121-8, http://www.ip rbookshop.ru/ 30621.html	
Л2.3	Кириллова Н. Б.	Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : учебное пособие		Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2013, 152 с.	978-5-7996- 1046-3, http://www.ip rbookshop.ru/ 68422.html	
Л2.4	Саймон М.	Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей: пер. с англ.		М.: HT Пресс, 2006, 336с.; CD-ROM	5-477-00121- 6, 1	
			6.1.3. Методические разработки			
№	Авторы, составители	Заглавие		Издательство, год	Количество/ название ЭБС	
Л3.1	Наумов Д.А., Уварова Е.А., Хорева А.А., Царев Н.Н., Шилина О.И.	Разработка ан	иматика: Учебное пособие	Рязань: РИЦ РГРТУ, 2017,	https://elib.rsr eu.ru/ebs/dow nload/1794	
	-		ного обеспечения и информационных справочной ободно распространяемого программного обестотечественного производства		исле	
Наименование			Описание			
Kaspersky Endpoint Security			Коммерческая лицензия			
Adobe Acrobat Reader			Свободное ПО			
SumatraPDF			Свободное ПО			
OpenOffice			Свободное ПО			
Операц	ионная система Window	'S	Коммерческая лицензия			
Krita			Бесплатный растровый графический редакто GNU GPL 3	р с открытым ко	одом.Лицензия	
	1-	-	чень информационных справочных систем			
6.3.2.1	28.10.2011 г.)		нсультантПлюс» (договор об информационно	й поддержке №1	342/455-100 or	
6.3.2.2	Система Консультант	гПлюс http://wv	vw consultant ru			
0.3.2.2	eneroma noneymbran		777.00115 011001101101			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)					
1	116 первый учебный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования				

Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ http://www.garant.ru

6.3.2.3

2	203а учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду, специализированная мебель (столы ученические, стулья), фотоаппараты, фотообъективы, фоны, источники света, комплект студийного оборудования HENSEL SUMMER DUO 500 PRO KIT, светоотражатель, осветитель HENSEL EXPERT PRO 500, софтбокс HENSEL ULTRA-SOFT BOX III 60*120 FOR, штативы, графические планшеты Wakom Intuos 3, калибратор			
3	203 учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы Специальная мебель (30 посадочных места), компьютер с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду РГРТУ, мультимедиа проектор, экран, доска			
4	333 учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения учебных занятий лекционного семинарского типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля промежуточной аттестации Специализированная мебель (80 мест), мультимедийное оборудование, компьюте доска.			

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Методические указания по дисциплине "Введение в технологию анимации" приведены в приложении к рабочей программе дисциплины.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

КАФЕДРЫ

ПОДПИСАНО ЗАВЕДУЮЩИМ КАФЕДРЫ **ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ,** Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД

ПОДПИСАНО ЗАВЕДУЮЩИМ ВЫПУСКАЮЩЕЙ **ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ,** Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД

05.11.25 10:01 (MSK)

05.11.25 10:01 (MSK) Простая подпись

Простая подпись