

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.22

Программное обеспечение 2D графики

Учебный план: 2026-2027 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки:
(специализация) 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой мощность, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
5	УП	48	59,75	0,25	3	Зачет
	РПД	48	59,75	0,25	3	
6	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
7	УП	64	53	27	4	Экзамен
	РПД	64	53	27	4	
8	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
9	УП	64	79,75	0,25	4	Зачет
	РПД	64	79,75	0,25	4	
10	УП	51	30	27	3	Экзамен
	РПД	51	30	27	3	
Итого	УП	329	300	55	19	
	РПД	329	300	55	19	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Киргизов Юрий Виталиевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области программного обеспечения двумерной графики для компьютерных игр.

1.2 Задачи дисциплины:

Раскрыть принципы последовательного проектирования мультимедийных проектов по нарастающей сложности в графических редакторах двумерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Animate)

Продемонстрировать особенности технических приёмов проектирования игрового контента, художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Живопись

Рисунок

Цветоведение и колористика в игровой графике

Основы композиции

Информационные технологии

Композиция в графике

Перспектива в игровой графике

Компьютерные технологии в игровой графике

Пластическая анатомия в игровой графике

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Концепция разработки компьютерной игры

Драматургия и режиссура компьютерных игр

Скульптура и пластическое моделирование

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования, основные понятия и методы работы с инструментами графических пакетов, знать теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции на основе изучения базовых дисциплин. Основы специальной терминологии и методы работы в пределах графических программ, основные способы анимации при создании творческих проектов.

Уметь: создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двумерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash) в рамках конкретного проектного задания, находить и анализировать источники информации для создания игрового контента с учетом целевой аудитории. Уметь концептуально подходить к процессу создания творческих работ в области анимации персонажей.

Владеть: навыками художественно-технических приёмов 2D - моделирования при создании элементов компьютерной игры. владеть культурой мышления, способностью к обобщению формы, цельности, анализу натурного объекта, и технологиями достижения различных эффектов; а также основами анимирования, изобразительного мультдвижения в области компьютерных игр.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Компьютерное рисование и его связь с анимацией.	5				П
Тема 1. Изобразительные средства компьютерного рисования (рисование игровой локации, используя основные инструменты программы Animate)		8	14	ГД	
Тема 2. Связь графики и анимации (изображение предметов, используя символы. Практика- Tile текстуры, кубик с текстами).		9	11	ГД	
Раздел 2. Возможности автоматической и классической (покадровой) анимации.					П
Тема 3. Приемы автоматической анимации (tween, Shape, анимированные маски)		10	11	ГД	
Тема 4. 12 принципов анимации Диснея.		10	11	ГД	
Тема 5. Покадровое анимирование простых, волновых объектов, спецэффектов. Циклы. (А.- циклы дождя, снега, огня, маятник, мяч, флаг, травинка; Б.- птицы, приемы артикуляции)		11	12,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		48	59,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 3. Персонажная анимация. Животные.	6				П
Тема 6. Анатомические и анимационные особенности анимации животных. Схемы анимаций.		8	9	ГД	
Тема 7. Циклы движения четвероногих животных, изготовление анимаций (заяц, собака, лошадь, медведь).		8	9	ГД	
Раздел 4. Персонажная анимация. Люди, человекообразные персонажи.					П
Тема 8. Разработка персонажа, создание персонажной линейки (обкатки).		8	8	ГД	
Тема 9. Циклы походок персонажей по обкатке (ходьба $\frac{3}{4}$, фас, профиль, сзади, 3-4 сзади, бег, прыжки).		10	11,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 5. Создание основных циклов анимации персонажа в компьютерной игре.	7				П
Тема 10. Фоновая анимация.		12	13	ГД	
Тема 11. Игровая анимация		12	10	ГД	
Раздел 6. Создание сюжетных сцен анимации.					П
Тема 12. Диалог.		14	10	ГД	

Тема 13. Танец.		13	10	ГД	
Тема 14. Сюжетная сцена с 1-2 персонажами.		13	10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Раздел 7. Дизайн животных в Photoshop	8				П
Тема 15. Разработка линеек животных двух противопоставленных сторон, с различной средой обитания, различных климатических условий, природных зон и т.п. Работа с референсами. Эскизирование.		17	9	ГД	
Тема 16. Разработка изображения животного в среде (промо-арт). Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка.		17	10	ГД	
Раздел 8. Дизайн существ в Photoshop.					П
Тема 17. Разработка линеек персонажей существ двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п. Работа с референсами. Эскизирование.		17	10	ГД	
Тема 18. Разработка изображения существа в среде (промо-арт). Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка.		17	10,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 9. Промо арт. Композиционное решение в промо-арте.	9				П
Тема 19. Изображение сцены с персонажем, существом или животным. Работа с референсами. Эскизирование. Использование приемов и средств композиции в создании промо-арта.		14	20	ГД	
Тема 20. Разработка промо арта в графических пакетах растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Связь персонажа со средой, плановость, конструкция, перспектива, цветовое решение, художественное решение различных спецэффектов.		16	21	ГД	
Раздел 10. Создание образа игрового проекта в рекламном решении промо-арта, в графических пакетах растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.					П
Тема 21. Плакат, тематические изображения к игровому проекту. Создание законченного игрового образа в большом разрешении с необходимым качеством детализировки.		17	19	ГД	
Тема 22. Промо-арт (разработка афиши, рекламного плаката). Художественная проработка и детализировка. Связь с текстом, логотипом игры и иным рекламным сопровождением. Дизайн финального продукта.		17	19,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	79,75		

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 11. Работа над игровым проектом. Концепция, сценарий, разработка визуального решения. Командная работа.	10				П
Тема 23. Определение темы и сеттинга, изучение и переработка материалов по выбранной теме. Разработка концепт-документа. Представление визуального образа проекта.		12	7	ГД	
Тема 24. Разработка проекта средствами 2D и 3D программ компьютерной графики.		13	7	ГД	
Раздел 12. Презентация проектной работы.					П
Тема 25. Элементы проектной подачи. Формирование итогового портфолио.		13	8	ГД	
Тема 26. Дизайн проектной подачи. Составление резюме.		13	8	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		51	30		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		335	349		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	Раскрывает специфику и особенности гейм-дизайна, формулирует принципы, и последовательность разработки игрового проекта, дает характеристику его художественного и технического конструирования, объясняет методы и средства композиции в создании визуального контента компьютерных игр. Решает задачи по проектированию объектов визуальной составляющей компьютерных игр с учетом целевой аудитории, современных тенденций в гейм-индустрии и специфики игрового проекта. Создает выразительный образ проекта средствами компьютерной графики. Предлагает различные методы создания графического контента компьютерных игр, использует 2D и 3D проектирование и анимацию.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для разработки проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой	

	полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. Полный ответ на вопрос. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, нарушены правила оформления, либо работа представлена с опозданием. Не полный ответ на вопрос, с неточностями. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Содержание работы полностью не соответствует заданию. Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 5	
1	Чем отличается принцип движения в полете маленькой птички и крупной длинношеей, типа лебедя.
2	Объяснить, как двигаются части тела птицы при полете – для создания анимации.
3	Что надо знать о создании цикловой анимации волнообразных объектов (развеваящийся флаг, веревка, травинка)?
4	Какие важные моменты надо знать при создании цикла анимации огня?
5	Как создаются циклы анимации природных явлений типа дождя, снега?
6	Что такое ключевые кадры и фазовка
7	Назвать 12 принципов анимации Диснея, объяснить их применение.

8	Как использовать инструмент Маска в графике и в анимации?
9	Для чего и каким образом используется инструмент Shape?
10	Что такое Classic Tween, как его использовать?
11	Что такое автоматическая анимация, в 2Д и 3Д?
12	Как создаются совмещающиеся друг с другом текстуры для игровой графики в программе Animate?
13	Что такое Символ в программе Animate, какие бывают Символы и для чего?
14	Как создавать "Игровую локацию" (по содержанию и композиции)?
15	Назвать основные графические инструменты программы Animate, объяснить их функции.
Семестр 6	
16	В каких основных проекциях выполняются походки двухмерных игровых персонажей?
17	Какой тайминг походок разных человекообразных персонажей?
18	Какие моменты кинематики движения частей тела необходимо учитывать при создании анимации походки человека или человекообразного персонажа?
19	Объяснить последовательность и принципы создания обкатки персонажа.
20	Как создается игровой персонаж?
21	Рассказать принцип движения частей тела медведя при походке (по схемам).
22	Рассказать принцип движения частей тела лошади при беге (по схеме).
23	Рассказать принцип движения частей тела собаки в разных типах походок (по схеме).
24	Рассказать принцип движения частей тела зайца при прыжке.
25	Назвать отличия в анимации циклической и последовательной.
26	Как создать цикл движения животного по схеме анимации?
27	Объяснить принцип движения костей и разных частей тела животных и птиц – на основе их скелета.
Семестр 7	
28	Рассказать о создании режиссерской раскадровки для сюжета.
29	Рассказать о поэтапной последовательности создания анимации сюжетной сцены.
30	Объяснить совмещение ключевых кадров анимации и звуковых акцентов.
31	Рассказать о поэтапной последовательности создания анимации танца.
32	Как делать артикуляционную анимацию под готовый звук?
33	Как работать со звуком при создании анимации в программе Анимэйт?
34	Как создается аниматик и как он используется при дальнейшем создании готовых сцен?
35	Рассказать о последовательности создания сюжетных сцен.
36	Каким может быть набор основных игровых анимаций для разных игровых персонажей?
37	Назвать важные моменты кинематики частей тела персонажа при создании игровой анимации.
38	В чем состоят отличия фоновой и игровой цикловых анимаций?
39	Назвать важные моменты кинематики частей тела персонажа при создании фоновой анимации.
40	Какие могут быть фоновые анимации персонажей в разных игровых условиях?
Семестр 8	
41	Роль профессионального владения академическим рисунком, живописью, анатомией и навыками конструктивного построения при разработке дизайна животных и существ.
42	Значение этапа поиска подходящей стилистики и техники исполнения.
43	Особенности создания в Фотошопе 2Д объектов и достижение в них объема и материальности.
44	Пайплайн – процесс разработки концепт-арта. Опишите процесс создания линейки животных.
45	Какова цель создания мудборда-«компиляции» из объектов или изображений?
46	Что такое препродакшн. Каковы могут быть источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов?
47	Как происходит сбор информации? Каковы особенности работы с референсами?
Семестр 9	
48	Характеристика создания законченного изображения персонажа существа.
49	Последовательность, цепочка процессов преобразования эскизов.
50	Особенности и задачи художественной проработки персонажей для игрового проекта.
51	Роль профессионального владения академическим рисунком, живописью, анатомии и навыками конструктивного построения при разработке дизайна персонажа, животных, существ.
52	Значение этапа поиска подходящей стилистики и техники исполнения.
53	Значимость работы над эскизами и последовательность работы.
54	Препродакшен. Источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов.
55	Как происходит сбор информации? Каковы особенности работы с референсами?

Семестр 10	
56	Зачем осуществляется подбор, группировка и структурирование разработанного материала в итоговой презентации портфолио?
57	Основные этапы работы над визуальным дизайном компьютерных игр.
58	Последовательность, цепочка процессов преобразования эскизов.
59	Рассказать об особенностях разработки концепции, сценария и визуального решения компьютерных игр.
60	Значение этапа поиска подходящей стилистики и техники исполнения для игрового проекта в целом.
61	Препродакшен. Источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов.

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы) находятся в приложении к данной РПД

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

☐

Письменная

☐

Компьютерное тестирование

☐

Иная

☐ +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102642.html
Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики	2023	https://www.iprbookshop.ru/138816.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
 Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>
 Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>
 Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>
 Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>
 Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>
 ArtStation- популярный ресурс для размещения арт-портфолио [Электронный ресурс]. URL: <https://www.artstation.com/>
 Pinterest — популярный ресурс по поиску и хранению референсов [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pinterest.ru/>
 Character Design References — ресурс с множеством концепт-артов персонажей, дизайнов и артбуков от разных художников [Электронный ресурс]. URL: <https://characterdesignreferences.com/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows 10 Pro
 Adobe Photoshop
 Adobe Illustrator
 Adobe Animate

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

Приложение

рабочей программы дисциплины 2D-обеспечение комп. игр

наименование дисциплины

по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

наименование ОП (профиля) Дизайн в арт-пространстве

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
Семестр 5. Раздел 1	
1	Создать эскизы и отрисовать в программе Animate Игровую Локацию с Порталом в определенном стилистическом ключе.
2	1. Создать несколько изометрических текстур, совмещающихся друг с другом по вертикали и горизонтали (Tile) 2. Используя графические символы, сконструировать композицию в виде объемного прозрачного куба с тематическими текстами внутри каждой грани.
Семестр 5. Раздел 2	
3	1. Отработать прием автоматической анимации Classic Tweens, создав сцену с подвижными объектами в пейзаже (трава, ветви, плывущие и “тающие” облака и т.д.) 2. Нарисовать три объединенных по стилю и смысловой нагрузке объекта (например Гусеница-Куколка-Бабочка), создать с ними “Shape анимацию”. 3. Применить инструмент “Маска” к созданной ранее Локации с Порталом, сделать автоматическую анимацию со смысловой нагрузкой.
4	Изучить видео и текстовые материалы по теме “12 принципов анимации”, отработать по ним схематические рисунки.
5	1. Создать несколько длинных циклов анимации дождя, снега, волнообразных объектов. 2. Изобразить фазы артикуляции лица персонажа, сделать для него небольшую анимацию с артикуляцией и звуком. 3. Сделать цикл анимации птицы (или крылатого объекта) во фронтальной проекции. 4. Создать цикл анимации (вид сбоку) полета длинношейей птицы (объекта).
Семестр 6. Раздел 1	
6	Изучить анатомические особенности строения различных животных, нарисовать схемы движения их конечностей и других частей тела.
7	1. Создать циклическую анимацию прыжков зайца (вперед и на месте). 2. Создать цикл анимации походки собаки в профиль (движение на месте). 3. Создать циклическую анимацию бега лошади (вперед и на месте). 4. Создать циклическую анимацию походки медведя (вперед и на месте).
Семестр 6. Раздел 2	
8	Разработать игровой персонаж (в цвете). Создать его обкатку в 5 проекциях (фронтальная, боковая, вид сзади, 3/4 спереди, 3/4 сзади), 1 из которых должна быть с конструкцией построения.
9	1. Создать цикл походки своего персонажа в $\frac{3}{4}$ спереди. 2. Создать цикл походки своего персонажа в $\frac{3}{4}$ сзади. 3. Создать цикл походки своего персонажа во фронтальной проекции. 4. Создать цикл походки своего персонажа в проекции сбоку. 5. Создать цикл походки своего персонажа сзади. 6. Создать цикл бега своего персонажа в $\frac{3}{4}$ спереди. 7. Создать цикл прыжка (вверх) своего персонажа в $\frac{3}{4}$ спереди.

Семестр 7. Раздел 1	
10	1. Создать цикл фоновой анимации для своего персонажа - дыхание (или небольшое фоновое циклическое движение, сродни дыханию). 2. Создать цикл фоновой анимации – например оглядывание персонажа по сторонам.
11	Создать 3 цикла игровой анимации для своего персонажа (например «Удар мечом с выпадом вперед», «Уклонение от удара», «Падение»).
Семестр 7. Раздел 2	
12	1. Разработать «Аниматик» для небольшой сцены диалога двух персонажей (со звуком). 2. Сделать эскизно все сцены анимации (для понимания композиции и тайминга). 3. Окончательно прорисовать анимированных персонажей. 4. Подготовить и продемонстрировать финальное видео.
13	1. Разработать «Аниматик» для сцен танца 1 персонажа (со звуком). 2. Создать черновую анимацию всех движений 3. Все прорисовать и сделать заливку в цвете. 4. Подготовить и продемонстрировать финальное видео.
14	1. Разработать Сценарий и «Аниматик» для сюжетной сцены с 1-2 персонажами. 2. Создать черновую анимацию всех движений. 3. Все прорисовать и сделать заливку в цвете. 4. Подготовить и продемонстрировать финальное видео.
Семестр 8. Раздел 1	
15	<u>Работа с референсами</u> Собрать информацию. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды 1-2 шт. <u>Эскизирование</u> Разработать две линейки животных для двух различных природных зон, климатических условий и т.п. 1. Выполнить серию зарисовок, эскизов (не менее 16 шт. на листе). Разработать разнообразные, характерные силуэты. Представить линейные, тональные и цветные черновые эскизы – 1 лист А3 формат. 2. Разработать (эскизно) 2 линейки животных противоборствующих сторон, разных фракций, двух различных локаций: • Силуэты в пятне (ч/б вариант). Для отчета представить не менее 2 листов А3 формата. • Лайн-арт. Разместить на А3 формат эти линейки. • В тоне, ч/б, с передачей объема. Проработать характер и разнообразие силуэтов. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным тональным решением. • В цвете, с передачей объема. Линейки животных дорабатываются и детализируются найденные решения. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным цветовым и тональным решением. Для отчета представить несколько листов. На листе обязательно присутствие референсов текстур, фото и изображения животных, характерных деталей к ним относящихся. Проработать эскизно одно животное, один вид сбоку, анатомический анализ в 4 вариантах, разместить на одном листе: • Силуэт - скелет ч/б; • Силуэт - мышцы ч/б; • Силуэт - кожный, хитиновый, и пр. покров ч/б; • Силуэт в цвете. Выполнить 2 изображения животных (по одному из каждой линейки) в среде, в А3 формат, (промо-арт). Детализировано проработать.
Семестр 8. Раздел 2	
16	<u>Работа с референсами</u>

	Собрать информацию. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды 1-2 шт. <u>Эскизирование</u> Разработать две линейки существ для двух различных природных зон, климатических условий и т.п. 3. Выполнить серию зарисовок, эскизов (не менее 16 шт. на листе). Разработать разнообразные, характерные силуэты. Представить линейные, тональные и цветные черновые эскизы – 1 лист А3 формат. 4. Разработать (эскизно) 2 линейки существ противоборствующих сторон, разных фракций, двух различных локаций: • Силуэты в пятне (ч/б вариант). Для отчета представить не менее 2 листов А3 формата. • Лайн-арт. Разместить на А3 формат эти линейки. • В тоне, ч/б, с передачей объема. Проработать характер и разнообразие силуэтов. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным тональным решением. • В цвете, с передачей объема. Линейки существ дорабатываются и детализируются найденные решения. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным цветовым и тональным решением. Для отчета представить несколько листов. На листе обязательно присутствие референсов текстур, фото и изображения животных и существ, характерных деталей к ним относящихся. Выполнить 2 изображения персонажей существ (по одному из каждой линейки) в среде, в А3 формат, (промо-арт). Детализировано проработать.
Семестр 9. Раздел 1	
17	1. Собрать информацию. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды 1-2 шт. 2. Выполнить изображение сцены с персонажем, существом или животным (промо-арт). 3. Разработать серию эскизов композиционного решения промо-арта, ч/б вариантах. 4. Выполнить дизайн финального продукта. Разместить на А3 формат.
Семестр 9. Раздел 2	
18	1. Разработать афишу, рекламный плакат. 2. Художественно и детализировано проработать изображение. 3. Разработать логотип игры и поместить в промо-арт. 4. Выполнить в Adobe Photoshop или Adobe Illustrator итоговое решение в тоне и цвете промо-арта. Разместить на А3 формат.
Семестр 10. Раздел 1	
19	1. Собрать информацию. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды 1-2 шт. 2. Определиться с темой и выполнить общие эскизы сеттинга проекта. Разработать концепт-документ. На листах А3 формата представить эскизы визуального образа проекта. 3. Разработать все компоненты сеттинга игрового проекта, стилистику, характер детализировки, с учетом целевой аудитории. Выполнить эскизы дизайна среды, оружия, животных, персонажей. 4. Выполнить в Adobe Photoshop или Adobe Illustrator итоговое решение в тоне и цвете. На листах А3 формата представить эскизы визуального образа игрового проекта.
Семестр 10. Раздел 2	
20	1. Сбор, структурирование, организация личного портфолио. 2. Собрать презентацию игрового проекта. 3. Оформление проектной подачи: организация графического контента на планшетах 100x70 см., - 6-9 шт. 4. Разработать концепт-документ игрового проекта.