

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ
РЕСПУБЛИКИ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЁРСКИЙ КОЛЛЕДЖ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА»**



«УТВЕРЖДЕНО»

**Директор ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ ИМ.
А.А. ХАНЖОНКОВА»**

Хроленок Ж.А.

от « » августа 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА К
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ**

«АНИМАЦИЯ И 3D-ГРАФИКА»

Возраст учащихся:

ученики 5-11 классов

Срок реализации: 2 года

Разработчик программы: Вельничук Н.В.

Рухлина И.А.

г. Шахтерск

2026

СТРУКТУРА

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Общая характеристика образовательной программы
- 1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы
- 1.3. Цель и задачи программы

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Планируемые результаты
- 2.3. Календарный учебный график

III. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

- 3.1. Виды контроля
- 3.2. Система и критерии оценки

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

I. Пояснительная записка

I.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – Программа) разработана ГОСУДАРСТВЕННЫМ БЮДЖЕТНЫМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЕМ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА» (далее — ГБПОУ ДНР «ШКК и ТВ ИМ. А.А. ХАНЖОНКОВА») в соответствии с Конституцией Российской Федерации; Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 22.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Федеральным законом от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики», Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»; концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28); Распоряжением Правительства РФ от 20.09.2021 № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года», федеральными, субъектов РФ и местными нормативными актами, регулирующими образовательную деятельность, Уставом Колледжа, Положением о Школе креативных индустрий - структурном подразделении ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ «ШАХТЕРСКИЙ КОЛЛЕДЖ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ ИМЕНИ А.А. ХАНЖОНКОВА».

Программа имеет комбинированную направленность: техническую и художественную, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность

творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся с учетом их возможностей и мотивации.

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области интерактивных технологий, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

При приеме на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Анимация и 3D-графика» проводится отбор с целью выявления творческих способностей. Отбор осуществляется на основе мультимедийного портфолио творческих работ.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс ДООП «Анимация и 3D-графика». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Анимация и 3D-графика».

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы

Срок освоения образования образовательной программы составляет 2 года. Объем аудиторных часов:

1 год обучения – 54 часа.

2 год обучения – 315 часов.

1.3. Цель и задачи программы.

Цель программы - развитие творческих, художественных и технических способностей обучающихся посредством освоения основ анимации и 3D-графики, формирования навыков создания цифровых творческих проектов и их реализации от замысла до готового результата.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить обучающихся с основными видами и принципами анимации и 3D-графики;
- сформировать базовые представления об этапах создания анимационного произведения: от идеи и подготовки до анимации, монтажа и презентации;
- освоить основные принципы построения композиции, организации пространства и создания выразительного кадра;
- сформировать начальные навыки разработки персонажей, объектов, фонов и сцен для анимации;
- освоить базовые принципы движения, тайминга, ритма и создания анимации;

- сформировать начальные навыки работы с трехмерными объектами, материалами, освещением и камерой;
- познакомить с основами покадровой анимации;
- сформировать базовые навыки монтажа, работы со звуком и оформления готового анимационного материала;
- сформировать опыт создания и презентации собственного творческого проекта.

Метапредметные задачи:

- развивать образное, пространственное и визуальное мышление;
- развивать воображение, творческую инициативу и способность к самостоятельному поиску художественных решений;
- формировать навыки планирования собственной деятельности и последовательного решения творческих задач;
- развивать способность анализировать результаты своей работы, выявлять ошибки и находить способы их исправления;
- формировать навыки индивидуальной и групповой проектной деятельности;
- развивать умение применять полученные знания и навыки при создании собственных творческих проектов.

Личностные задачи:

- способствовать эстетическому развитию обучающихся и формированию художественного вкуса;
- воспитывать ответственное отношение к учебной и творческой деятельности;
- развивать самостоятельность, инициативность и уверенность в реализации собственных творческих идей;
- формировать уважительное отношение к результатам собственного и чужого творчества;
- развивать навыки конструктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и педагогом.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
1.1	Студия Анимации и 3D-графики	5	46	51	В соответствии с рабочей программой
1.1.1	Введение в анимацию и 3D-графику. Основные виды и принципы анимации	1	2	3	Обсуждение
1.1.2	Тайминг и ритм в анимации. Непрерывное и дискретное движение	1	2	3	Просмотр и обсуждение
1.1.3	Ключевые и промежуточные фазы движения. Создание простого анимационного цикла		3	3	Анализ работы
1.1.4	Композиция кадра. Фон, объект, персонаж и пространство		3	3	Рефлексия
1.1.5	Создание и оформление фона. Передний, средний и дальний планы		3	3	Обсуждение
1.1.6	Создание персонажа или объекта для анимации. Образ и характер	1	2	3	Презентация работы
1.1.7	Сценарная идея. Завязка, развитие действия, кульминация и завершение	1	2	3	Обсуждение идеи
1.1.8	Раскадровка. Плановость, ракурс и движение камеры		3	3	Просмотр раскадровок
1.1.9	Подготовка сцены к анимации. Компонировка объектов и настройка кадра		3	3	Анализ сцены
1.1.10	Основы создания 3D-сцены. Пространство, объекты и их преобразование	1	2	3	Практическая работа
1.1.11	Материалы, цвет, фактуры и освещение сцены		3	3	Просмотр работ
1.1.12	Основы 3D-анимации. Ключевые кадры и движение объектов		3	3	Оценка этапа
1.2	Индивидуальный творческий проект		11	11	Оценка этапов работы
1.3	Презентация портфолио и защита проектов		4	4	Презентация и защита
	Итого	5	46	51	

2 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I. Дисциплина по выбору. Анимация.					
1	Модуль 1. Аналоговые техники анимации.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия
1.1	Аналоговые техники анимации.	3	0	3	Устный опрос. Групповое обсуждение.
1.2	Тайминг в анимации. Непрерывное движение.	1	2	3	Групповое обсуждение.
1.3	Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.	1	2	3	Самостоятельная оценка.
1.4	Морфинг в рисованной анимации.	1	2	3	Групповое обсуждение.
1.5	Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.	2	4	6	Обсуждение результатов работы.
1.6	Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.	1	5	6	Рефлексия.
1.7	Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.8	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.9	Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм	1	5	6	Обсуждение результатов монтажа.
1.10	Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.	1	2	3	Презентация персонажей.
1.11	Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.	1	2	3	Обсуждение сценариев.
1.12	Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.	1	5	6	Выставка фонов. Обсуждение.

1.13	Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.	1	2	3	Презентация комиксов.
1.14	Конструктор переключного персонажа, изготовление «крутки»	1	5	6	Самооценка. Рефлексия.
1.15	Крупный план. Артикуляция. Эмоции	1	5	6	Обсуждение.
1.16	Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.	1	5	6	Рефлексия.
1.17	Базовые законы анимационного движения: ускорение- замедление. Подготовка- остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.	1	5	6	Оценка этапа работы.
1.18	Анимация крупного плана.	1	5	6	Оценка этапа работы.
1.19	Анимация общего плана	0	6	6	Оценка этапа работы.
1.20	Виды звука в анимационном фильме.	1	5	6	Обсуждение.
1.21	Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	1	8	9	Оценка этапа работы.
1.22	Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.	1	5	6	Презентация. Сравнение результатов со сценарием. Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 2D анимация.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	2	4	6	Обсуждение этюдов.
2.2	Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.3	Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.	1	5	6	Обсуждение этюдов.
2.4	Эклер или обведенное видео.	1	5	6	Групповое обсуждение результатов работы.
2.5	Способы организации фона.	1	5	6	Групповое обсуждение.
2.6	Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.	0	3	3	Оценка этапа работы.
2.7	Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.	1	2	3	Оценка этапа работы.
2.8	Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.	2	4	6	Групповое обсуждение.

2.9	Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.	1	2	3	Групповое обсуждение.
2.10	Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.	1	2	3	Групповое обсуждение.
2.11	Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.	1	5	6	Презентации.
2.12	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.	2	4	6	Обсуждение.
2.13	After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.	2	4	6	Оценка этапа работы.
2.14	After Effect – трэкинг камеры.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.15	Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.16	Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.	2	4	6	Обсуждение.
2.17	Походка перекладного антропоморфного персонажа.	1	5	6	Оценка этапа работы.
2.18	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от ходьбы. Бег на месте.	1	2	3	Оценка этапа работы.
2.19	Монтаж в Adobe Premiere	0	9	9	Презентация, обсуждение.
2.20	Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.	1	5	6	Обсуждение этапа работы.
2.21	Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.	1	5	6	Сравнение результатов со сценарием.
2.22	Презентация работ 2D анимации.	0	3	3	Презентация, обсуждение.
3	Межстудийный проект	0	108	108	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.1	Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.1.1	Жанры анимации, короткий метр и его особенности.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.2	Этапы создания анимационного фильма на производстве.	0	3	3	Обсуждение синопсисов мультфильма.

3.1.3	Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.4	Питчинг проектов.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.5	Что такое аниматик: время, изображение, звук.	0	6	6	Оценка этапа работы.
3.1.6	Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.	0	6	6	Оценка этапа работы.
3.1.7	Постановочный тест «фон-персонаж».	0	3	3	Обсуждение.
3.1.8	Производственный план. Препродакшн.	0	3	3	Обсуждение плана работы.
3.1.9	Продакшн. Постановка-анимация.	0	9	9	Обсуждение каждого этапа производства.
3.1.10	Постпродакшн. Монтаж.	0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.1.11	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	0	6	6	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
3.2	Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.2.1	Питчинг проектов.	0	3	3	Групповое обсуждение
3.2.2	Производственный план. Препродакшн.	0	6	6	Обсуждение плана работы.
3.2.3	Продакшн. Постановка-анимация.	0	27	27	Обсуждение каждого этапа производства.
3.2.4	Постпродакшн. Монтаж.	0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.2.5	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	0	9	9	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
	Итого:	44	271	315	

Содержание учебного плана 1-го года обучения

1.1. Студия «Анимация и 3D-графика».

1.1.1. Введение в анимацию и 3D-графику. Основные виды и принципы анимации.

Раздел знакомит обучающихся с понятием анимации и 3D-графики, основными видами анимации и областями её применения. Рассматриваются принципы создания иллюзии движения, последовательность кадров, основные этапы создания анимационного произведения.

На практических занятиях обучающиеся выполняют простые упражнения, направленные на понимание принципа последовательного изменения изображения и создания движения.

1.1.2. Тайминг и ритм в анимации. Непрерывное и дискретное движение.

Раздел посвящён понятию времени и ритма в анимации. Рассматриваются продолжительность движения, количество кадров, скорость перемещения объекта, различия между непрерывным и дискретным движением.

На практике обучающиеся создают простые анимационные упражнения, изменяя продолжительность и скорость движения объектов и сравнивая полученные результаты.

1.1.3. Ключевые и промежуточные фазы движения. Создание простого анимационного цикла.

Рассматриваются ключевые положения объекта и промежуточные фазы движения, их роль в создании последовательной и выразительной анимации.

На практических занятиях обучающиеся создают простые циклические движения, используя несколько ключевых положений объекта.

1.1.4. Композиция кадра. Фон, объект, персонаж и пространство.

Раздел знакомит с основными принципами построения композиции в анимационном кадре. Рассматриваются расположение объектов, композиционный центр, масштаб, равновесие, передний, средний и дальний планы.

На практике обучающиеся размещают объекты и персонажей в пространстве кадра, создавая различные варианты композиции.

1.1.5. Создание и оформление фона. Передний, средний и дальний планы.

Раздел посвящён созданию визуального пространства анимационной сцены. Рассматриваются особенности построения фона, глубины пространства и взаимодействия планов.

На практике обучающиеся создают фон для небольшой анимационной сцены, распределяя элементы по планам и учитывая их взаимное расположение.

1.1.6. Создание персонажа или объекта для анимации. Образ и характер.

Раздел посвящён разработке визуального образа персонажа или объекта, который будет использоваться в анимации. Рассматриваются форма, силуэт, цвет и характерные особенности образа.

На практических занятиях обучающиеся создают собственного персонажа или объект, определяют его внешний вид и подготавливают к последующему использованию в анимации.

1.1.7. Сценарная идея. Завязка, развитие действия, кульминация и завершение.

Раздел знакомит с основами построения короткой анимационной истории. Рассматриваются последовательность событий, развитие действия, взаимодействие персонажей и объектов, начало и завершение истории.

На практике обучающиеся разрабатывают простую сюжетную идею и определяют основные события будущей анимационной работы.

1.1.8. Раскадровка. Плановость, ракурс и движение камеры.

Раздел посвящён визуальному планированию будущей анимационной работы. Рассматриваются различные планы и ракурсы, последовательность сцен, положение объектов и направление движения камеры.

На практических занятиях обучающиеся создают простую раскадровку, определяя последовательность основных кадров и сцен.

1.1.9. Подготовка сцены к анимации. Компонировка объектов и настройка кадра.

Раздел посвящён подготовке пространства будущей анимационной сцены. Рассматриваются размещение объектов, настройка композиции, выбор положения камеры и подготовка элементов к движению.

На практике обучающиеся собирают сцену из подготовленных объектов, настраивают композицию и положение камеры.

1.1.10. Основы создания 3D-сцены. Пространство, объекты и их преобразование.

Раздел знакомит обучающихся с основами работы в трёхмерном пространстве. Рассматриваются понятия объекта, координат, положения, масштаба и вращения.

На практических занятиях обучающиеся создают простые 3D-композиции, работают с геометрическими формами и преобразуют объекты для построения сцены.

1.1.11. Материалы, цвет, фактуры и освещение сцены.

Раздел посвящён визуальному оформлению трёхмерной сцены.

Рассматриваются цвет, свойства поверхности, фактура, источники света и их влияние на восприятие изображения.

На практике обучающиеся оформляют созданные объекты, подбирают материалы и цветовые решения, настраивают освещение и создают различные варианты визуального оформления сцены.

1.1.12. Основы 3D-анимации. Ключевые кадры и движение объектов.

Раздел посвящён созданию движения объектов в трёхмерном пространстве. Рассматриваются ключевые кадры, временная шкала, изменение положения, масштаба и вращения объекта.

На практических занятиях обучающиеся создают простые анимационные последовательности с использованием движения и трансформации объектов.

1.2. Индивидуальный творческий проект.

На данном этапе обучающийся выбирает тему и формулирует идею будущей работы, определяет сюжет, персонажей или объекты, место и характер действия.

Разрабатывается план выполнения проекта и уточняется последовательность основных этапов работы.

Обучающиеся создают и подготавливают необходимые элементы индивидуального проекта: объекты, персонажей, фон, отдельные сцены и другие визуальные материалы.

Применяются знания, полученные при изучении композиции, создания 3D-сцен, материалов, освещения и подготовки анимации.

Осуществляется непосредственная работа над анимационной частью индивидуального проекта.

Обучающиеся создают движение объектов и персонажей, настраивают последовательность действий, камеру и продолжительность сцен. Преподаватель осуществляет индивидуальное консультирование и помогает корректировать возникающие технические и творческие сложности.

Завершается работа над индивидуальным проектом. Обучающиеся объединяют созданные материалы, выполняют монтаж, при необходимости добавляют звук, текстовые элементы и другие элементы оформления.

Готовая работа подготавливается к демонстрации и включению в индивидуальное портфолио.

1.3. Презентация портфолио и защита проектов.

Раздел посвящён подготовке и представлению результатов творческой деятельности обучающихся.

Обучающиеся формируют портфолио выполненных за учебный период работ, выбирают итоговый проект для защиты и подготавливают презентацию, в которой представляют идею работы, этапы её создания, использованные художественные и технические решения и полученный результат.

В рамках итогового занятия проводится презентация и защита индивидуальных проектов, обсуждение выполненных работ, анализ достигнутых результатов и выявление возможных направлений дальнейшего развития.

Содержание программы 2-го года обучения

I. Дисциплина по выбору. Анимация.

Модуль 1. Аналоговые техники анимации

Тема 1.1. Аналоговые техники анимации.

Теория: обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: Перекладка (Франция, студия Folimage), кукольная анимация (студия Невидимые друзья/Цех анимации, Москва), stopmotion, пикселяция, авторские нетрадиционные техники (шелкография, трафарет (Rachel Gutgards, Израиль). История покадровой рисованной анимации («О Мышах и магии» Станислав Дединский), первый анимационный фильм, нарисованный на кальке. Технология.

Тема 1.2. Тайминг в анимации. Непрерывное движение.

Теория: тайминг в анимации. Непрерывное и дискретное движение. Примеры. Количество кадров в секунду: лимитированная анимация (12,5 кадров в секунду).

Практика: игрушка пещерного человека: плоский диск на ниточке с двумя ключевыми фазами движения, при вращении образует анимационный цикл.

Тема 1.3. Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Теория: живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Практика: необычная рыба и ее микродвижение в воде (моргание, плавник, движение рта).

Цикл из семи фаз, замыкающийся сам на себя.

Тема 1.4. Морфинг в рисованной анимации.

Теория: морфинг, как ключевой прием рисованной анимации. Превращение

одного в радикально другое - примеры, принцип (Арменфильм).

Практика: рисованная анимация на кальке (12 фаз) «Преврати рыбу в...».

Тема 1.5. Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.

Теория: спецэффекты. Вода и огонь в анимации. Примеры в разных техниках. Последовательное движение или рандомная фазовка. Художественное и техническое решение. Одна задача - много способов решения.

Практика: живое покадровое рисование под камерой. Мокрая акварель, свойства пигментов. Выставление техники и света для покадровой съемки.

Тема 1.6. Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.

Теория: фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность. Выбор материалов. Понятие Лэйаут (компановка) - сочетание фона и персонажа в пространстве кадра. Технические и эстетические требования.

Практика: составить коллажный фон для анимированной рыбы с учетом ее размера, контрастности, предполагаемой анимации. Постановочный тест - как изображение выглядит в кадре.

Тема 1.7. Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.

Теория: монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere. Создание проекта. Формат, кодак, preset. Основные рабочие поля и горячие клавиши. Framerate работа с временной шкалой. Форматы рендера.

Практика: смонтировать последовательность фотографий рисованного фона (результаты темы 1.5). Смонтировать цикл «живая статика» (результаты темы 1.3).

Тема 1.8. Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.

Теория: тайминг движения. Чередование статики и движения внутри сцены. Ритм.

Композитинг - соединение слоев. Эффекты для обработки кальки.

Практика: смонтировать «морфинг» (тема 1.4), склеить с заданием «живая статика» при помощи композитинга и эффектов наложить на анимированный фон.

Тема 1.9. Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм.

Теория: Монтаж. Склейки по скорости движения, по положению объекта в

кадре, по точке входа и выхода объекта из кадра. Примеры. Чередование движения и статики между сценами. Ритм.

Практика: подставить звуковую дорожку в проект. Подклеить к собственной анимационной сцене две сцены сокурсников на собственный выбор. Работа со склейками и ритмом. Просмотр и обсуждение эпизодов. Финальный ролик для публикации из всех эпизодов собирает педагог.

Тема 1.10. Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.

Теория: анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология. Анимационный персонаж в бумажной перекладке. Примеры и разбор персонажей. Удобная конструкция, двигательные возможности персонажа, ракурсы, «крутка».

Практика: эскизная разработка антропоморфного анимационного персонажа. (Возможные тема: «он юн» или «типичный творческий»), паспорт персонажа - описание и изображение. Микропрезентация и выставка персонажей, рассказ о себе от лица героя.

Тема 1.11. Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.

Теория: опорные точки в структуре сценария. Понятия завязка, конфликт, кульминация. **Практика:** сценарный практикум «Встреча». Парная импровизация «Встреча двух персонажей». Заданные обстоятельства (очередь в кассу, зал ожидания, парк, приемная врача): необходимо придумать событие, диалог, и внезапную развязку. Круг-обсуждение «Самая интересная встреча, которая произошла с моим персонажем». Рассказ от лица героя.

Тема 1.12. Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.

Теория: типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь, технологические и стилистические различия. Способы «отбить персонажа от фона». Мизансцена - работа с пространством кадра.

Практика: нарисовать быстрый эскиз места действия к этюду «Встреча» из сценарного практикума (тема 1.11). Подобрать материалы и нарисовать фон, подходящий к эскизам двух персонажей из сценарного этюда: обращать внимание на контрастность персонажа по отношению к фону, пространство кадра, позволяющее реализовать предполагаемую анимацию. Выставка фонов. Обсуждение насколько соответствуют персонажи фону и друг другу. Внесение стилистических правок для выработки общего художественного решения этюда.

Тема 1.13. Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.

Теория: комикс как ближайший аналог раскадровки. Общий, средний, крупный план, деталь для изложения истории. Выбор подходящего плана и ракурса для сценарного действия.

Практика: 1. Проанализировать комикс Тома Голда «Лунный коп» - расписать крупности планов, объяснить выбор плана автором. 2. Нарисовать свой комикс продолжительностью не более пяти кадров по сценарному этюду «Встреча» (тема 1.11). Расписать под рисунками действия и диалоги героев.

Тема 1.14. Конструктор перекладного персонажа, изготовление «крутки».

Теория: конструктор перекладного персонажа с учетом анимационного движения. Сменные части для фазовки бумажной перекладки. Пропорции персонажа, изготовление «крутки».

Практика:

- Изготовить конструктор персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию, основываясь на ракурсах комикса (тема 1.13) и пропорциях фона (тема 1.12).
- Изготовить ракурсы персонажа, необходимые для этюдов сокурсников.

Тема 1.15. Крупный план. Артикуляция. Эмоции.

Теория: крупный план героя. Детализация. Артикуляция - произнесение звуков и форма рта в разном настроении. Эмоции.

Практика:

- Изготовить крупный план персонажа, основываясь на ракурсах, эмоциях и диалогах из комикса (тема 1.13) со сменными деталями для артикуляции и эмоций. Изготовить сменные части для этюдов сокурсников. Игра: угадай эмоцию (на изготовленном крупном плане ведущий «выставляет» эмоцию, участники отгадывают, обсуждают почему выражение лица удалось, или наоборот было трудно отгадать). Отыгрыш тонких эмоций, по возможности.
- Звукозапись диалогов к этюдам. Работа в парах. Участники могут обратиться за помощью к обучающимся других студий или любому сокурснику, чей голос и актерская игра кажутся подходящими.

Тема 1.16. Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.

Теория: подготовка сцены к съемке. Выставление света, настройки камеры, формирование композиции кадра в режиме трансляции на экран.

Практика: подготовка общего плана этюда к съемке. Индивидуальное обсуждение с куратором последовательности действий в кадре во время анимации. Анимация.

Тема 1.17. Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.

Теория: порядок и тайминг действий, заложенных в этюдах участников. Базовые анимационные правила. Ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра. Плавность движения. **Практика:** анимация сцен общих

планов.

Тема 1.18. Анимация крупного плана.

Теория: порядок и тайминг действия, в крупных планах, заложенных в этюдах участников. Смена эмоции через моргание, чередование и фазовка конфигурации ртов во время речи, повороты головы, смена направления взгляда.

Практика: Анимация сцен крупных планов.

Тема 1.19. Анимация общего плана.

Практика: анимация с консультациями педагог.

Тема 1.20. Виды звука в анимационном фильме.

Теория: виды звука в анимационном фильме. Требования к записи голоса. Как пользоваться диктофоном.

Практика: запись диалогов и шумов. Анимация с консультациями куратора.

Тема 1.21. Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.

Теория: настройки проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции в программе. Соединение изображения и звука.

Практика: соединение между собой анимационных сцен в первичный мультипликат. Движение-статика внутри сцен. Движение паузы между сценами. Склейки. Работа со звуковыми дорожками. Монтаж артикуляции персонажей под звук. Отсмотр на предмет склеек.

Тема 1.22. Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.

Теория: спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы. Заходной и финальный титры. Рендер.

Практика: досъемка и дозапись недостающего материала. Монтаж. Презентация эпизодов «Встреча», обсуждение, вопросы авторам.

Модуль 2. 2D анимация

Тема 2.1. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.

Теория: аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Возможности и преимущества каждой. Рисованная и перекладная анимация, как основные направления в аналоге и цифре. Как выглядит перекладка на компьютере по сравнению с перекладкой в аналоге. Как выглядит рисованная компьютерная анимация относительно рисованной ручной. Обзор программ, с которыми будем работать, их взаимосвязи на примере сравнения со знакомым уже Adobe Premiere. Векторное и растровое изображение. Преимущества и минусы каждого. Рабочие области и функции Adobe Animate.

Практика: покадровая рисованная анимация в режиме onion skin. Задание:

абстрактный этюд «Жизнь одной линии».

Тема 2.2. Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение. **Теория:** Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение, фактуры и кисти. Примеры. Морфинг, плавность и дискретность движения, возможности рисованной анимации. Лимитированная анимация.

Практика: покадровая рисованная анимация в Photoshop в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одного пятна». Использование приемов из теоретического блока.

Тема 2.3. Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.

Теория: композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere. Композитинг как художественный прием. Примеры.

Практика: композитинг в Adobe Premiere. Соединить этюды «Жизнь одной линии» и «Жизнь одного пятна». Можно задействовать этюды других участников. Подставить звук, задать ритм этюда. Просмотр и обсуждение этюдов.

Тема 2.4. Эклер или обведенное видео.

Теория: эклер или обведенное видео. История приема, примеры «The Walt Disney Company» и «Союзмультфильм».

Практика: производство фрагмента анимации в технике эклер в Animate. Тема этюда «Другая реальность». Съемка походки каждого участника на видео. Затем лимитированное обведение видео. Просмотр.

Тема 2.5. Способы организации фона.

Теория: способы организации фона. Многослойность, дальний и передний план. **Практика:** анимированный движущийся векторный фон для этюда «Другая реальность». Изготовление склеивающих фрагментов между персонажами и фонами разных участников. На ходу один участник превращается в другого, фоны перетекают один в другой при помощи морфинга.

Тема 2.6. Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.

Практика: композитинг и монтаж этюдов «Другая реальность». Просмотр.

Тема 2.7. Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.

Теория: автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации на примере Adobe Animate.

Практика: рисование и автоматическая анимация векторных символов в Adobe Animate. Тема этюда «Объекты».

Тема 2.8. Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.

Теория: подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Маски в Adobe Animate.

Практика: векторное рисование и анимация этюда «Взгляд» с использованием автоматического движения и масок.

Тема 2.9. Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.

Теория: автоматическое ускорение и замедление в Adobe Animate, движение по дуге, отставание. Компьютерная перекладка.

Практика: упражнение «Маятник».

Тема 2.10. Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.

Теория: Adobe Animate синхронизация движения внутри символов. Автоматическое вращение.

Практика: перекладка часовой циферблат с минутной и секундной стрелкой - автоматическая анимация символов внутри символов.

Тема 2.11. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Теория: работа с символом в Adobe Animate. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Практика: ритмический фигуративный этюд «Время». Анимация в ритм. Работа со звуком.

Домашнее задание: снять 30 секундный видео-автопортрет.

Тема 2.12. Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.

Теория: коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка в Adobe Animate.

Практика: покадровая дорисовка анимационных спецэффектов на видеопортрет. Домашнее задание: снять контрастный документальный видеофрагмент городского пейзажа.

Тема 2.13. After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.

Теория: After Effect - рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop, трэкинг камеры.

Практика: этюд «Дополненная реальность» придумать и дорисовать в Photoshop анимационный сюжет в городском пейзаже.

Тема 2.14. After Effect – трэкинг камеры.

Теория: After Effect трэкинг камеры.

Практика: этюд «Дополненная реальность» - совместить покадровую

анимацию и видеофрагмент в After Effect. Просмотр.

Тема 2.15. Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Теория: вода, огонь и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Практика: этюд «Огонь» - рандомная фазовка пламени в Adobe Animate.

Тема 2.16. Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Теория: создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Практика: векторное рисование и организация под анимацию антропоморфного робота в Adobe Animate. Разработка «Какой я робот», ракурс – профиль, в основе персонажа эклер видео (из урока по теме 2.4).

Тема 2.17. Походка перекладного антропоморфного персонажа.

Теория: походка перекладного антропоморфного персонажа. Ключевые фазы, ритм, механика персонажа в Adobe Animate

Практика: анимация походки перекладного антропоморфного робота. В основе ритм и характер походки из видеофрагмента (урок по теме 2.4).

Тема 2.18. Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Теория: бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Практика: анимация бега перекладного антропоморфного робота.

Тема 2.19. Монтаж в Adobe Premiere.

Практика: просмотр коллективных тематических этюдов курса материала для монтажа. Обучающийся индивидуально монтирует анимационный клип из своих этюдов, созданных за время курса. Можно пригласить в соавторство и задействовать анимацию одноклассников. Монтирует каждый самостоятельно.

Тема 2.20. Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Теория: типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса. Работа со звуком ритмом, типами склеек, композитинг.

Тема 2.21. Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Теория: спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса, композитинг.

Тема 2.22. Презентация работ 2D анимации.

Практика: Подготовка к презентации. Презентация работ 2D анимации. Обсуждение.

Модуль 3. Межстудийный проект

○ Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ.

Тема 3.1.1. Жанры анимации, короткий метр и его особенности.

Практика: жанры анимации: документальная анимация, нарративное и ненарративное кино, видеоарт, анимационные клипы. Короткий метр и его особенности. Примеры (фестиваль короткой анимации «Ща, 5 сек...», гифки, циклы, ролики). Обсуждение просмотренного: что можно успеть сказать за одну минуту экранного времени? О чем говорят режиссеры? О чем бы поговорил я? Домашнее задание: идея для короткого анимационного ролика или мультфильма, о чем и в какой технике я хочу снять свой мультфильм?

Тема 3.1.2. Этапы создания анимационного фильма на производстве.

Практика: этапы создания анимационного фильма на производстве: препродакшн – сценарий, раскадровка, черновой звук, аниматик; продакшн – изготовление фонов, вещей, персонажей, анимация; постпродакшн – монтаж, ошумление, озвучание, сведение, мастеринг, финальный рендер. Планирование производства. Нарративное кино: структура сценария – экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, развязка. Как трансформируется классическая структура в коротком метре. Просмотр примеров, разбор. Планирование

этапов дипломного мультфильма. Домашнее задание: синопсис (один абзац текста, содержащий фабулу, и режиссерское высказывание) авторского мультфильма.

Тема 3.1.3. Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.

Практика: раскадровка. Сходства и различия с комиксом. Условные обозначения. Мысленная камера режиссера и как ее располагать. Работа с плоскостью и пространством в 2 D. Движение камеры, плановость, типы склеек. Виды монтажных фраз. Игра - раскадровочное буримэ. Куратор рисует на доске первую сцену раскадровки, каждый следующий участник добавляет одну сцену так, чтобы она склеилась с предыдущей и смыслово развила ее. Нарисовать раскадровку к тексту на выбор «Сон Татьяны» или «Лесной выбор». Осуществить режиссерское решение, оставляется ли в кадре текст и если оставляется то какой. Разбор раскадровок, куратор комментирует удачные моменты, и хорошие склейки. Указывает, где ошибки и почему. Домашнее задание: найти мультфильм, который стилистически или атмосферно вдохновляет на то, что ты хотел бы снять. Проанализировать в какой технике это сделано. Сделать скриншоты наиболее характерных сцен, которые больше всего похожи на то, что ты замыслил. Зарисовать первую минуту этого мультфильма в раскадровку, используя условные обозначения, анализируя склейки. Скачать мультфильм на флэшку или прислать куратору ссылку на него.

Тема 3.1.4. Питчинг проектов.

Практика: питчинг проектов: пересказ сценария с показом референсных картинок и разъяснением в какой технике это будет снято. Вопросы сокурсников. Практика: Нарисовать раскадровку своего мультфильма (не более 30 сцен, продолжительностью не дольше 1 минуты) с учетом возможностей выбранной анимационной техники. Домашнее задание: закончить и пронумеровать раскадровку.

Тема 3.1.5. Что такое аниматик: время, изображение, звук.

Практика: работа с сервером. Организация хранения материалов проекта. Основные директории, папки, таблица выполнения задач по проекту. Что такое аниматик: время, изображение, звук. Запись таймкода раскадровки. Сделать запись чернового голоса, если он подразумевается. Работа в Adobe Premiere: разместить на временной шкале сцены раскадровки и черновой звук в соответствии с таймкодом. Дорисовать недостающие кадры, чтобы из видео было понятно, что происходит в сценах.

Тема 3.1.6. Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.

Практика: работа со звуком и основными по смыслу шумами. Сверка тайминга. Ритм монтажа. нумерация сцен. Рендер. Нарезка аниматика на сцены.

Тема 3.1.7. Постановочный тест «фон-персонаж».

Практика: каждый обучающийся курса делает в выбранной им технике вручную или на компьютере постановочный тест «фон-персонаж». Выбрать показательный общий план места действия из раскадровки и нарисовать его. Изготовить персонажа. Совместить изображения и сделать фотографию или скриншот, если фон и персонаж цифровые. Общее обсуждение: педагог разбирает тесты, находит удачные решения, корректирует ошибки.

Тема 3.1.8. Производственный план. Препродакшн.

Практика: составить производственный план дипломного мультфильма: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения).

Тема 3.1.9. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

- Используя фон из постановочного теста и персонажа, составить компоновку сцены под анимацию. Далее обучающиеся, работающие в аналоговых техниках изготавливают самые трудоемкие сцены. Обучающиеся, работающие с компьютерными программами делают мультипликат: компоновки фонов и персонажей и выставляют изображения на таймлайн верхней видеодорожкой над аниматиком.

- Аналоговые режиссеры рисуют и снимают лимитированную анимацию

12,5 кадров в секунду, ориентируясь одновременно на таймкод аниматика и на собственное чувство времени. Больше опираясь на второе. Компьютерные режиссеры работают точно по хронометражу нарезанных сцен, анимация fps 25 кадров в секунду. Начинают с простых сцен, крупных планов, фоновых панорам.

Тема 3.1.10. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.1.11. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия. Подготовка презентации проекта

○ **Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся.**

Тема 3.2.1. Питчинг проектов.

Практика: питчинг проектов: пересказ сценария с показом референсных картинок и разъяснением в какой технике это будет снято. Вопросы одноклассников.

Нарисовать раскадровку своего мультфильма (не более 30 сцен, продолжительностью не дольше 1 минуты) с учетом возможностей выбранной анимационной техники. Домашнее задание: закончить и пронумеровать раскадровку.

Тема 3.2.2. Производственный план. Препродакшн.

Практика: составить производственный план проектного мультфильма: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения).

Тема 3.2.3. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

1. Используя фон из постановочного теста и персонажа, составить компоновку сцены под анимацию. Далее обучающиеся, работающие в аналоговых техниках изготавливают самые трудоемкие сцены. Обучающиеся, работающие с компьютерными программами делают мультипликат: компоновки фонов и персонажей и выставляют изображения на таймлайн верхней видеодорожкой над аниматиком.

2. Аналоговые режиссеры рисуют и снимают лимитированную анимацию 12,5 кадров в секунду, ориентируясь одновременно на таймкод аниматика и на собственное чувство времени. Больше опираясь на второе. Компьютерные режиссеры работают точно по хронометражу нарезанных сцен, анимация fps 25 кадров в секунду. Начинают с простых сцен, крупных планов, фоновых панорам.

Тема 3.2.4. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.2.5. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия. Подготовка презентации проекта

2.2. Планируемые результаты.

В результате освоения программы обучающиеся:

Образовательные:

- знают основные виды и принципы анимации и 3D-графики;
- знают основные этапы создания анимационного произведения: разработку идеи, сценария и раскадровки, подготовку материалов, создание и анимацию сцен, монтаж и презентацию готовой работы;
- понимают основные принципы построения композиции кадра, организации пространства и размещения объектов и персонажей;
- владеют базовыми принципами создания движения, тайминга, ритма, ключевых и промежуточных фаз анимации;
- владеют первоначальными навыками создания и оформления простых 3D-сцен;
- умеют работать с объектами, материалами, цветом, фактурами, освещением и камерой при создании визуальной сцены;
- умеют создавать простые анимационные последовательности и применять основные принципы движения;
- умеют создавать короткие фрагменты покадровой и 3D-анимации;
- умеют выполнять базовый монтаж и оформление анимационного материала;
- умеют разрабатывать и реализовывать индивидуальный творческий проект;
- умеют представлять результаты своей творческой деятельности и защищать собственный проект;
- умеют анализировать результаты своей работы, выявлять недостатки и вносить необходимые изменения.

Личностные:

- обучающийся проявляет интерес к анимации, 3D-графике и цифровому творчеству;

- обучающийся ответственно относится к обучению и выполнению творческих заданий;
- обучающийся проявляет самостоятельность и инициативность при реализации собственных творческих идей;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений визуального искусства;
- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся и педагогам;
- обучающийся умеет воспринимать конструктивную критику и использовать её для совершенствования собственной работы;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в процессе сотрудничества и обсуждения творческих работ.

Метапредметные:

- обучающийся умеет принимать, сохранять и уточнять учебную и творческую задачу;
- обучающийся умеет планировать последовательность выполнения творческой работы и распределять время между отдельными этапами проекта;
- обучающийся умеет самостоятельно находить способы решения поставленных творческих задач;
- обучающийся умеет работать с информацией, референсами и визуальными материалами при разработке собственных проектов;
- обучающийся умеет применять полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с первоначальным замыслом;
- обучающийся умеет анализировать достоинства и недостатки собственной работы и определять возможности для её улучшения;
- обучающийся умеет организовать самостоятельную деятельность и работать в команде;
- обучающийся умеет презентовать результаты собственной деятельности и аргументированно представлять творческое решение;
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта: препродакшн, продакшн и постпродакшн.

**2.3. Календарный учебный график реализации дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы
«Креативные индустрии»**

Год обуче ния	Дата начала зани й	Дата окончан ия занятий	Кол-во учебны х недель	Кол-во учебных часов на одну группу	Режим занятий
1 год	01.09.20 26	31.05.2027	35	54	3 раза в неделю по 3 академических часа
2 год	01.09.20 27	31.05.2028	35	315	3 раза в неделю по 3 академических часа

III. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1. Виды контроля

Оценка качества реализации рабочей программы «Анимация и 3D-графика» включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы: проверка домашней (самостоятельной) работы, проведение контрольных работ, устных опросов, тестирований. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года преподавателем на уроках. Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений. При выставлении оценок учитываются качество выполнения заданий, установок и пожеланий преподавателя, творческая инициативность и самостоятельность при выполнении домашних заданий, темпы освоения теоретического материала и наработки умений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных уроков и зачётов. Контрольные уроки и зачёты проходят в форме устных опросов и практических заданий. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Оценки учащимся выставляются и по окончании каждой четверти.

Программой предполагается создание по итогу каждого года обучения с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы –

творческого проекта, анализ которой и является основой оценки на контрольном уроке. Также учитывается знание изученного материала.

Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

3.1. Система и критерии оценки

Формы контроля

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

Итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, публичные презентации проектов, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций проектов, отзывы (обучающихся и родителей).

IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия реализации учебного предмета. Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Помещение оборудовано столами для обучающихся, столом для преподавателя, креслом для педагога, ученическими креслами, персональными компьютерами, мониторами, ноутбуками, графическими планшетами, интерактивным дисплеем, фотоаппаратами, объективами, штативами, осветительным оборудованием, оборудованием для создания покадровой анимации, аудиооборудованием, наушниками, микрофонами, внешними накопителями и картами памяти.

Для реализации программы используются:

Вычислительный комплекс для обработки данных;

Ноутбук MSI Katana;

Графический планшет XP-Pen Artist 24 Pro;

Дисплей интерактивный TeachTouch;

Фотоаппарат Canon EOS R6 Mark III;

Объектив Canon RF 28–70mm;

Штатив Ulanzi TT53 Traveler;

Стойка-тренога Falcon Eyes C-Stand;

Световой планшет A2;

Осветитель светодиодный Godox SL100Bi;

Софтбокс Godox;

Мультстудия JUNIOR PRO;

Монитор студийный Adam Audio;

Наушники закрытого типа AKG K72;

Аудиоинтерфейс Focusrite Scarlett 2i2;

Петличный микрофон RODE Lavalier GO;

Zoom H2n;

Gravity SP 3202;

Ulanzi R094 + Magic Arm;

Ulanzi VJIM LS25 Desk Setup Stand;

Кабель аудио-видео Buro HDMI;

Кабель-удлинитель USB Cablexpert;

Карта памяти Kingston Canvas Go! Plus;

Картридер Transcend;

Адаптер питания Kingma;

Аккумулятор Kingma;

Зарядное устройство Kingma.

Dragonframe - программное обеспечение для создания покадровой анимации.

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
2. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
3. Макарова Е. Освободите слона. М.: Издательский дом «Самокат», 2014.
4. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016.
5. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблишер, 2022. 505 с.
6. Прайс Д. Магия Pixar. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
7. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Издательский дом «Самокат», 2017.
8. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
9. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019
10. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209
11. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере / Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С. Ижевск: Принт, 2020. 260 с.
12. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2007. 303 с.

Литература для обучающихся:

3. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
4. Голд Т. Лунный коп. СПб.: Бумкнига, 2016.
5. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
6. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016.
7. Прайс Д. Магия Pixar. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.

8. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209

9. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации. 2000. 142 с.

10. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.

Интернет источники <https://comicbooks.world/read-making-comics/>
<https://boomkniga.ru/shop/books/deti/lunnyiy-kop/>
<http://en.bookfi.net/book/633493>