

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЛАСТНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МУРМАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»**

Утверждена

приказом директора ГОБПОУ МКИ
от 21.11.2025 года № 05-од/ш

Дополнительная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Креативные индустрии»

учебная программа

Студии анимации и 3D-графики

г. Мурманск

2025 г.

Разработчики:

- Чехова О.А., руководитель ШКИ ГОБПОУ МКИ;
- Карышева Е.И., методист ШКИ ГОБПОУ МКИ;
- Клипа Е.Ю., начальник учебно-методического отдела ГОБПОУ МКИ.

Структура программы учебного предмета

I. Планируемые результаты освоения программы

II. Содержание

- *Учебный план*
- *Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения*
- *Содержание программы 2 года обучения*

III. Материально-техническое оснащение

IV. Формы и методы контроля, система оценок

V. Литература

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в профессиональных программах нелинейного видеомонтажа;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в графическом редакторе;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в профессиональных программах нелинейного видеомонтажа: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

II. СОДЕРЖАНИЕ

Учебный план

Первый год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
I.	Студия анимации и 3D-графики	11	16	27	
1.	Знакомство со студией. Этапы создания мультфильма	1	2	3	Презентации. Обсуждение
2.	Основные техники создания мультфильма.	2	1	3	Обратная связь от преподавателя. Рефлексия
3.	Поиск идеи и тема мультфильма. Сюжет и персонажи мультфильма.	2	1	3	Групповое Обсуждение
4.	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана. Раскадровка	2	3	5	Обсуждение результатов работы
5.	Элементарные движения персонажа и способы их создания. Фазы движения	2	5	7	Обсуждение результатов работы
6.	Знакомство с программой по монтажу. Ритм паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	2	4	6	Обсуждение результатов работы

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
II.	Проектная работа (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)	0	9	9	
	ИТОГО (общее количество часов)	11	25	36	

Второй год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Модуль 1. Аналоговые техники анимации.	24	81	105	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.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.8	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в программах нелинейного видеомонтажа.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.9	Виды монтажных склеек. Работа со звуком в программах нелинейного видеомонтажа. Ритм	1	2	3	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 перекладного 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-	1	5	6	Оценка этапа работы.

	остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.				
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 программах нелинейного видеомонтажа. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	1	8	9	Оценка этапа работы.
1.22	Спецэффекты в программах нелинейного видеомонтажа: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.	1	5	6	Презентация. Сравнение результатов со сценарием. Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 2D анимация.	23	79	102	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.2	Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.3	Композитинг. Связь программ для создания мультимедиа и компьютерной анимации, графического редактора и программ нелинейного видеомонтажа.	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 программах нелинейного видеомонтажа.	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	Программа нелинейного видеомонтажа: синхронизация движения внутри символов.	1	2	3	Групповое обсуждение.
2.11	Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.	1	5	6	Презентации.
2.12	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.	2	4	6	Обсуждение.
2.13	Программа для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с графическим редактором.	2	4	6	Оценка этапа работы.
2.14	Программа для редактирования видео и динамических изображений, разработки	1	2	3	Обсуждение этюдов.

	композиций – трэкинг камеры.				
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 программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.	2	4	6	Обсуждение.
2.17	Походка перекладного антропоморфного персонажа.	1	5	6	Оценка этапа работы.
2.18	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.	1	2	3	Оценка этапа работы.
2.19	Монтаж в программах нелинейного видеомонтажа.	0	6	6	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 программах нелинейного видеомонтажа.	1	5	6	Сравнение результатов со сценарием.
2.22	Презентация работ 2D анимации.	0	3	3	Презентация, обсуждение.
3	Межстудийные проекты	7	101	108	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	Итого:	54	261	315	

Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения

Особенностью образовательного процесса 2-го года обучения в Школе креативных индустрий (ШКИ) является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, - это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения в процессе их творческой самореализации.

Содержание программы 2 года обучения

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. Программы нелинейного видеомонтажа.

Теория: монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Программы нелинейного видеомонтажа. 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 программах нелинейного видеомонтажа.

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 программах нелинейного видеомонтажа. 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:

1. Изготовить конструктор персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию, основываясь на ракурсах комикса (тема 1.13) и пропорциях фона (тема 1.12).
2. 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:

1. 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.
2. 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. Компонировка 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 рта 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 программах нелинейного видеомонтажа. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.

Теория: настройки проекта в программах нелинейного видеомонтажа. 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 программах нелинейного видеомонтажа: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.

Теория: спецэффекты в программах нелинейного видеомонтажа: 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 знакомыми уже программами нелинейного видеомонтажа. Векторное и растровое изображение. Преимущества и минусы каждого. Рабочие области и функции в программах нелинейного видеомонтажа.

Практика: покадровая рисованная анимация в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одной линии».

Тема 2.2. Графический редактор. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.

Теория: графический редактор. 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 графическом редакторе в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одного пятна». Использование приемов из теоретического блока.

Тема 2.3. Композитинг. Связь программ для создания мультимедиа и компьютерной анимации, графического редактора и программ нелинейного видеомонтажа.

Теория: композитинг. Связь программ для создания мультимедиа и компьютерной анимации, графического редактора и программ нелинейного видеомонтажа. Композитинг как художественный прием. Примеры.

Практика: композитинг в программах нелинейного видеомонтажа. 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 программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации. 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 программах нелинейного видеомонтажа.

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 программы для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

Практика: рисование и автоматическая анимация векторных символов в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации. Тема этюда «Объекты».

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

Теория: подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Маски в программах для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

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 программах для создания мультимедиа и компьютерной анимации, движение по дуге, отставание. Компьютерная перекладка.

Практика: упражнение «Маятник».

Тема 2.10. Программа для создания мультимедиа и компьютерной анимации. Синхронизация движения внутри символов.

Теория: программа для создания мультимедиа и компьютерной анимации. 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 программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

Теория: работа с символом в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

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 программах для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

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

Тема 2.13. Программа для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с графическим редактором.

Теория: Программа для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с графическим редактором, трэкинг камеры.

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

Тема 2.14. Трэкинг камеры в программе для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций.

Теория: Трэкинг камеры в программе для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций.

Практика: этюд «Дополненная реальность» – совместить покадровую анимацию и видеофрагмент в программе для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций. 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 программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

Тема 2.16. Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

Теория: создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

Практика: векторное рисование и организация под анимацию антропоморфного робота в программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации. 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 программе для создания мультимедиа и компьютерной анимации.

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 программах нелинейного видеомонтажа.

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 программах нелинейного видеомонтажа.

Теория: спецэффекты, маски, форматы рендера в программах нелинейного видеомонтажа.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса, композитинг.

Тема 2.22. Презентация работ 2D анимации.

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

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Студия предназначена для теоретических занятий и съёмочного процесса и предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога. Помещение оборудовано шкафами, стеллажами, столами ученическими, столом для преподавателя, стульями ученическими, креслом для педагога, рабочими станциями 3D моделирования и анимации, мониторами, планшетами графическими, программным обеспечением трёхмерной модели анимации, программным обеспечением двухмерной модели анимации, программным обеспечением видеомонтажа, программным обеспечением для рендера сцен, программным обеспечением для съёмки, наушниками, программным обеспечением Конструктор интерактивных взаимодействий, рабочей станцией монтажа и компоузинга для педагога, акустическим монитором, мониторным контроллером, дисковым хранилищем, сетевым коммутатором, источником бесперебойного питания, хромакей (2x2) на каркасе, световыми планшетами, стойками для осветителей, кабелями usb – mini-usb, сетевыми адаптерами, осветителями студийными, камерами, штативами, ноутбуками для съёмки на станке, оборудованием для съёмок stop-motion анимации, световыми блоками с тремя ярусами, интерактивной панелью, картридерами.

V. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценочные материалы

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, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций, анимационные фильмы, портфолио, отзывы (обучающихся, родителей/законных представителей, гостей ШКИ).

VI. ЛИТЕРАТУРА

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. 216 с.
5. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблишер, 2022. 505 с.
6. Прайс Д. Магия Ріхаг. 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 с.
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:

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
2. Голд Т. Лунный коп. СПб.: Бумкнига, 2016.
3. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
4. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
5. Прайс Д. Магия Ріхаг. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
6. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209 с.
7. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации. 2000. 142 с.
8. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.