

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»  
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств»  
в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Школа креативных индустрий

Утверждаю:  
Первый проректор – проректор по учебной  
и воспитательной работе  
А. М. Зеланд  
«30» июля 2025 г.

**Рабочая программа**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**«Креативные индустрии»**  
Дисциплина по выбору: анимация

2 год обучения

Кемерово 2025

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (ДООП) «Креативные индустрии» – «Дисциплина по выбору: анимация» представляет собой корректировку Рабочей программы к ДООП «Креативные технологии», утвержденной 15.12.2020 г.

**Корректировку подготовил:**

Ненилин С.Н., заместитель директора ШКИ г. Кемерово

**Разработчики:**

Стецуняк Д.В.

Алейникова Я.С.

Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения .....	4
Задачи 2-го года обучения .....	4
Учебный план 2-го года обучения .....	5
Содержание программы 2-го года обучения .....	8
Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы .....	17
Оценочные и методические материалы .....	18
Методическое обеспечение программы .....	19
Интернет источники .....	27
Литература .....	27

## **Особенности организации образовательного процесса 2-го 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.

### **Задачи 2-го года обучения**

#### *Обучающие:*

- изучить основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве;
- изучить историю и технологии аналоговой анимации, базовые законы движения;
- изучить историю и технологии 2D анимации на примере Adobe Animate;
- изучить историю и процессы анимационной режиссуры;
- освоить ПО Adobe Premier (для задач аналоговой анимации, 2D анимации и анимационной режиссуры);
- освоить работу с подручными материалами, анимационными станками, съёмочным и осветительным оборудованием.

#### *Развивающие:*

- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

#### *Воспитательные:*

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

## Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>I. Дисциплина по выбору. Анимация.</b>					
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Аналоговые техники анимации.</b>	<b>24</b>	<b>84</b>	<b>108</b>	<b>Оценка проектов. Рефлексия</b>
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.
<b>2</b>	<b>Модуль 2. 2D анимация.</b>	<b>24</b>	<b>84</b>	<b>108</b>	<b>Оценка проектов. Рефлексия.</b>
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 походки. 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.
<b>3</b>	<b>Межстудийный проект</b>	<b>0</b>	<b>108</b>	<b>108</b>	<b>Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива</b>
<b>3.1</b>	<b>Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ</b>	<b>0</b>	<b>54</b>	<b>54</b>	<b>Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива</b>
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. анимация.	Постановка-	0	9	9	Обсуждение каждого этапа производства.
3.1.10	Постпродакшн. Монтаж.		0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.1.11	Постпродакшн. сведение, мастеринг.	Ошумление,	0	6	6	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
<b>3.2</b>	<b>Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся</b>		<b>0</b>	<b>54</b>	<b>54</b>	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. анимация.	Постановка-	0	27	27	Обсуждение каждого этапа производства.
3.2.4	Постпродакшн. Монтаж.		0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.2.5	Постпродакшн. сведение, мастеринг.	Ошумление,	0	9	9	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
<b>Итого:</b>			<b>48</b>	<b>276</b>	<b>324</b>	

### 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:**

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 сменный 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. 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 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 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». Съёмка 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:** покadroвая 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 покadroвую 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*

#### **3.1. 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.

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 3.1.10. 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

### **3.2. 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 одногруппников.

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

### **Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы**

#### *Личностные:*

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

#### *Метапредметные:*

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

#### *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 Adobe Premiere;
- 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 Photoshop;
- 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 Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

## **Оценочные и методические материалы**

### **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 модуля.

*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 презентации в конце каждого модуля.

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

## Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы, оборудование и необходимые материалы
<b>I. Дисциплина по выбору. Анимация.</b>					
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Аналоговые техники анимации</b>				
1.1	Аналоговые техники анимации.	Интерактивная лекция.	Просмотр, коллективное обсуждение.	Обсуждение.	Проектор, экран, кураторская подборка анимационных фильмов.
1.2	Тайминг в анимации. Непрерывное движение.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Белый двусторонний картон, суперклей, суровая нить, маркер, линер.
1.3	Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе индивидуальная работа, съемка материала в микрогруппах.	Совместный просмотр.	Световой планшет для покадрового рисования, калька, карандаш, ластик, дырокол, зажимы для бумаги.
1.4	Морфинг в рисованной анимации.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, съемка материала в микрогруппах.	Совместный просмотр.	Световой планшет для покадрового рисования, калька, карандаш, ластик, дырокол, зажимы для бумаги.
1.5	Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, анимация и съемка в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, акварель, кисти, стаканы для воды, ватман.

1.6	Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, съемка материала в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы, материалы для рисования: краски, карандаши, пастель, разнофактурная бумага, бумага чертежная 200 мг А3, А2.
1.7	Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.8	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.9	Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.10	Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Презентация на группу.	Бумага, карандаш, ластик.
1.11	Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Групповая рефлексия.	Бумага, карандаш, ластик.
1.12	Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Выставка, обсуждение,	Краски, карандаши, пастель, простой карандаш, ластик, разнофактурная бумага,

	Мизансцена – работа с пространством кадра.			групповая рефлексия.	цветная бумага, чертежная бумага 200 мг А3, А2, клеящая масса, ножницы.
1.13	Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Карандаш, ластик, шаблон для раскадровки.
1.14	Конструктор переключного персонажа, изготовление «крутки»	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение.	Чертежная бумага 200 мг, художественные принадлежности, ножницы, клеящая масса.
1.15	Крупный план. Артикуляция. Эмоции	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, игра.	Групповая рефлексия.	Чертежная бумага 200 мг, художественные принадлежности, ножницы, клеящая масса.
1.16	Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы, материалы для рисования: краски, карандаши, пастель, разнофактурная бумага, бумага чертежная 200 мг А3, А2.
1.17	Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.
1.18	Анимация крупного плана.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.
1.19	Анимация общего плана	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.

1.20	Виды звука в анимационном фильме.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Групповая рефлексия.	Диктофон, наушники, SD, карта памяти.
1.21	Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Тест «Глоссарий»	Компьютер, Adobe Premiere.
1.22	Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere, проектор, экран.
<b>2</b>	<b>Модуль 2. 2D анимация.</b>				
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate.
2.2	Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Photoshop.
2.3	Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.
2.4	Эклер или обведенное видео.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в парах, индивидуальная работа.	Обсуждение.	Фотокамера, штатив, компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.
2.5	Способы организации фона.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate.

2.6	Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.
2.7	Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.8	Подготовка и остаточное движение в автоматической фазовке.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.9	Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.10	Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.	Интерактивная лекция, мастер-класс	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.11	Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.12	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.

2.13	After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, After Effect, проектор, экран.
2.14	After Effect – трэкинг камеры.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, After Effect, проектор, экран.
2.15	Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.16	Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.17	Походка перекладного антропоморфного персонажа.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.18	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.19	Монтаж в Adobe Premiere	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.
2.20	Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.

2.21	Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.
2.22	Презентация работ 2D анимации.		Работа в группе.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Проектор, экран.
<b>3</b>	<b>Модуль 3. Межстудийный проект.</b>				
<b>3.1</b>	<b>Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ.</b>				
3.1.1	Жанры анимации, короткий метр и его особенности.	Интерактивная лекция.	Работа в группе.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Проектор, экран
3.1.2	Этапы создания анимационного фильма на производстве.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Опрос.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.1.3	Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.1.4	Питчинг проектов.	Ролевая игра.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.1.5	Что такое аниматик: время, изображение, звук.	Интерактивная лекция.	Индивидуальная работа.	Опрос.	Компьютер, диктофон, сканер, Adobe Premiere
3.1.6	Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.		Индивидуальная работа.	Опрос.	Компьютер, диктофон, сканер, Adobe Premiere

3.1.7	Постановочный тест «фон-персонаж».	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Практическая работа	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.8	Производственный план. Препродакшн.		Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.9	Продакшн. Постановка-анимация.	Мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.10	Постпродакшн. Монтаж.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.1.11	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
<b>3.2</b>	<b>Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся.</b>				
3.2.1	Питчинг проектов.	Ролевая игра.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.2.2	Производственный план. Препродакшн.		Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.2.3	Продакшн. Постановка-анимация.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.2.4	Постпродакшн. Монтаж.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.2.5	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.

## 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 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 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 Pixar. 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.

### Интернет источники

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