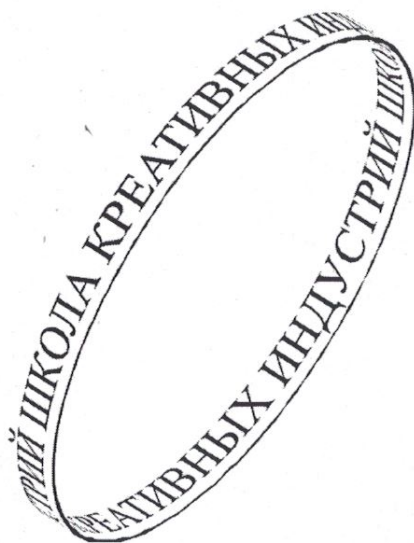


Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств № 3» города Омска

Принято  
На заседании педагогического совета  
БОУ ДО «ДШИ № 3» г. Омска  
Протокол № 4 от 31.08.2026 г.

Утверждаю  
Директор БОУ ДО «ДШИ № 3» г. Омска  
С. Н. Маспанова  
01.09. 2026 г.



## ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СТУДИИ

### «АНИМАЦИЯ»

Возраст учащихся:

**от 12 до 17 лет**

Срок реализации программы:

**2 года**

ОМСК

**Организация-разработчик:** Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детская школа искусств № 3» города Омска

**Разработчики:**

Маспанова С.Н.

---

*подпись*

Нарежная Н.А.

---

*подпись*

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «АНИМАЦИИ И 3D ГРАФИКИ»

|                                                            |   |
|------------------------------------------------------------|---|
| 1.1. Область применения программы.                         | 4 |
| 1.2. Цель программы «Анимация и 3D графика».               | 5 |
| 1.3. Задачи.                                               | 5 |
| 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы. | 6 |

### 2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕ-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «АНИМАЦИИ И 3D ГРАФИКИ»

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 2.1. Учебный план.              | 7  |
| 2.2 Содержание учебного плана   | 11 |
| 2.3 Планируемые результаты.     | 17 |
| 2.4 Календарный учебный график. | 18 |

### 3. ВИДЫ КОНТРОЛЯ

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 3.1. Виды контроля.            | 19 |
| 3.2. Система и критерии оценки | 19 |

### 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Требования к материально-техническому обеспечению программы.                    | 21 |
| 4.2. Учебно-методический комплекс по программе, систематизированный по компонентам. | 21 |
| 4.3 Информационное обеспечение программы                                            | 22 |

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «АНИМАЦИИ И 3D ГРАФИКИ»

### 1.1. Область применения программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимация и 3D графика» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09. 2021 г. № 2613-р);
- «Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14 (постановление Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 № 41).

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 аналоговой анимации, 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 «Stop-Motion анимация». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Анимация и 3D графика»

## **1.2. Цель программы «Анимация и 3D графика»**

Основная цель образовательной программы – приобщение обучающихся к различным видам анимационного производства, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, формирование и развитие навыков в области аналоговой анимации, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

### **1.3. Задачи:**

#### **Образовательные (предметные)**

- Изучение терминологии используемой в анимационном производстве.
- Ознакомление обучающихся с историей и технологией аналоговой анимации.
- Освоение обучающимися работы с подручными материалами, анимационными станками, съемочным и осветительным оборудованием.

#### **Развивающие:**

- Развитие у обучающегося интереса к анимационному производству.
- Развитие воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
- Оценивание результатов своей работы и получившийся творческий продукт.
- Применение полученных знаний и навыков в собственной художественно-творческой и проектной деятельности.

#### **Воспитательные:**

- Духовное развитие учащихся путем приобщения их к художественному творчеству.
- Эстетическое развитие в процессе формирования художественного вкуса и способности к эстетической оценке произведений искусства.

#### 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы:

Максимальной объем учебной нагрузки обучающегося - 288 часов, в том числе:

1-й год обучения - 216 часов

теория - 50 часа;

практика - 166 часа.

2-й год обучения - 216 часов

теория - 54 часа,

практика - 162 часов.

### ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВА- ТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «АНИМАЦИЯ И 3D ГРАФИКА»

#### 1.5. Учебный план

| №                                     | Название раздела, темы                                                                             | Количество часов |          |       | Форма контроля                                                      |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|-------|---------------------------------------------------------------------|
|                                       |                                                                                                    | Теория           | Практика | Всего |                                                                     |
| 1-й год обучения. (16 учебных недель) |                                                                                                    |                  |          |       |                                                                     |
| Раздел 1. Основы анимации.            |                                                                                                    |                  |          |       |                                                                     |
| 1                                     | Аналоговые техники анимации.                                                                       | 2                | 4        | 6     | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 2                                     | Тайминг в анимации. Непрерывное движение.                                                          | 2                | 5        | 7     | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 3                                     | Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени. | 4                | 8        | 12    | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 4                                     | Морфинг в рисованной анимации.                                                                     | 2                | 4        | 6     | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 5                                     | Фон. Технические и эстетические задачи                                                             | 2                | 9        | 11    | устный опрос, проверка основных теоретических                       |

|       |                                                             |    |    |    |                                                                     |
|-------|-------------------------------------------------------------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------|
|       | художника - постановщика. Типы композиции.                  |    |    |    | и практических знаний                                               |
| 6     | Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. | 4  | 8  | 12 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 7     | Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг.   | 4  | 11 | 15 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 8     | Виды монтажных склеек. Работа со звуком. Ритм.              | 4  | 11 | 15 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| Итого |                                                             | 24 | 60 | 84 |                                                                     |

## Раздел 2. Работа над концепцией персонажа (20 учебных недель)

|   |                                                                                         |   |    |    |                                                                     |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------|---|----|----|---------------------------------------------------------------------|
| 1 | Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.    | 2 | 11 | 13 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 2 | Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.            | 2 | 9  | 11 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 3 | Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, Мизансцена работа с пространством кадра. | 2 | 11 | 13 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 4 | Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.                                    | 2 | 10 | 12 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 5 | Конструктор перекладного персонажа,                                                     | 2 | 9  | 11 | устный опрос, проверка основных теоретических                       |

|                                           |                                                                                                                                           |    |     |     |                                                                     |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----|-----|---------------------------------------------------------------------|
|                                           | изготовление «крутки».                                                                                                                    |    |     |     | и практических знаний                                               |
| 6                                         | Крупный план. Артикуляция. Эмоции.                                                                                                        | 4  | 8   | 12  | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 7                                         | Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.                                                                                    | 2  | 7   | 9   | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 8                                         | Базовые законы анимационного движения: ускорение замедление. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра. | 2  | 13  | 15  | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 9                                         | Анимация крупного плана.                                                                                                                  | 2  | 6   | 8   | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 10                                        | Анимация общего плана.                                                                                                                    | 2  | 6   | 8   | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 11                                        | Виды звука в анимационном фильме.                                                                                                         | 2  | 5   | 7   | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 12                                        | Настройка проекта. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.                                                                  | 2  | 11  | 13  | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| Итого                                     |                                                                                                                                           | 26 | 106 | 132 |                                                                     |
| 2-й год обучения.                         |                                                                                                                                           |    |     |     |                                                                     |
| Раздел 3. 3D Анимация (16 учебных недель) |                                                                                                                                           |    |     |     |                                                                     |
| 1                                         | Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.                                                                                 | 2  | 5   | 7   | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 2                                         | Рабочие области и инструменты. Растровое                                                                                                  | 2  | 8   | 10  | устный опрос, проверка основных теоретических                       |

|       | изображение.                                                |    |    |    | и практических знаний                                               |
|-------|-------------------------------------------------------------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------|
| 3     | Композитинг.                                                | 2  | 8  | 10 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 4     | Эклер или обведенное видео.                                 | 2  | 5  | 7  | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 5     | Способы организации фона.                                   | 2  | 10 | 12 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 6     | Композитинг и монтаж.                                       | 2  | 14 | 16 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 7     | Авторское движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.   | 4  | 10 | 14 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| 8     | Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке. | 4  | 10 | 14 | устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний |
| Итого |                                                             | 20 | 70 | 90 |                                                                     |

#### Раздел 4. Анимационная режиссура. (20 учебных недель)

|   |                                                         |   |    |    |                                                                                                                                                    |
|---|---------------------------------------------------------|---|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Жанры анимации, короткий метр и его особенности.        | 4 | 9  | 13 | Разбор понятия креативность и насмотренность. Практические игры на развитие креативного мышления                                                   |
| 2 | Этапы создания анимационного фильма на производстве.    | 4 | 6  | 10 | Разбор понятия «креативная концепция» и «целевая аудитория» Практические игры на развитие креативного мышления                                     |
| 3 | Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз. | 5 | 10 | 15 | Состав технического задания. Знакомство с проф. терминами. Игры на развитие креативного мышления. Работа с техническим заданием. Проверочный тест. |

|    |                                                         |    |    |     |                                                                                                                                                  |
|----|---------------------------------------------------------|----|----|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4  | Питчинг проектов.                                       | 3  | 6  | 9   | Разбор основных этапов производства видеоконтента. Знакомство с проф. терминами. Игры на развитие креативного мышления. Проверочный тест.        |
| 5  | Производственный план. Продакшн.                        | 2  | 8  | 10  | Мозговой штурм. Выбор идеи проекта. Определение стиля и ЦА. Определение этапов проекта. Работа с камерой. Постпродакшн. Создание серии постеров. |
| 6  | Мультипликат.                                           | 5  | 9  | 14  | Знакомство с новыми понятиями и основами построения истории. Практические упражнения на разных типах видеоконтента.                              |
| 7  | Анимация сцен.                                          | 5  | 20 | 25  | Манипуляции в текстах. Определение ЦА для текста. Индивидуальное практическое задание.                                                           |
| 8  | Постпродакшн. Монтаж.                                   | 2  | 10 | 12  | Мастер-классы с практиками. Режиссёрские приемы. Продвижение работ на конкурсах. Питчинг. Подготовка собственных работ на конкурс.               |
| 9  | Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.           | 4  | 10 | 14  | Презентация и защита коллективных и индивидуальных проектов.                                                                                     |
| 10 | Премьерный показ анимационных фильмов участников курса. | -  | 4  | 4   |                                                                                                                                                  |
|    |                                                         | 34 | 92 | 126 |                                                                                                                                                  |

## 2.2 Содержание учебного плана

### РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ АНИМАЦИИ

#### 1. Аналоговые техники анимации.

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.

## **2. Тайминг в анимации. Непрерывное движение.**

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.

## **3. Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.**

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.

## **4. Морфинг в рисованной анимации.**

Морфинг, как ключевой прием рисованной анимации. Превращение одного в радикально другое – примеры, принцип. (Арменфильм) Практика: Рисованная анимация на кальке (12 фаз) «Преврати рыбу в...»

## **5. Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.**

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.

## **6. Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером.**

Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Создание проекта. Формат, кодак, preset. Основные рабочие поля и горячие клавиши. Framerate работа с временной шкалой. Форматы рендера. Смонтировать последовательность фотографий рисованного фона.

## **7. Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг.**

Тайминг движения. Чередование статики и движения внутри сцены. Ритм. Композитинг – соединение слоев. Эффекты для обработки кальки. Смонтировать «морфинг» (тема 4), склеить с заданием «живая статика» при помощи композитинга и эффектов наложить на анимированный фон.

## **8. Виды монтажных склеек. Работа со звуком в. Ритм.**

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. 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.

## **РАЗДЕЛ 2. РАБОТА НАД КОНЦЕПЦИЕЙ ПЕРСОНАЖА**

### **1. Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника 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». 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.

### **2. Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.**

Опорные точки в структуре сценария. Понятия завязка, конфликт, кульминация. 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.

### **3. Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.**

Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь, технологические и стилистические различия. Способы «отбить персонажа от фона». Мизансцена – работа с пространством кадра. Нарисовать быстрый эскиз места действия к этюду «Встреча».

### **4. Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.**

Комикс как ближайший родственник раскадровки. Общий, средний, крупный и план деталь для изложения истории. Выбор подходящего плана и ракурса для сценарного действия. Проанализировать комикс Тома Голда «Лунный коп» – расписать крупности планов, объяснить выбор плана автором. Нарисовать свой комикс продолжительностью не более пяти кадров по сценарному этюду «Встреча» Расписать под рисунками действия и диалоги героев.

### **5. Конструктор перекладного персонажа, изготовление «крутки».**

Конструктор перекладного персонажа с учетом анимационного движения. Сменные части для фазовки бумажной перекладки. Пропорции персонажа, изготовление «крутки». Изготовить конструктор персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию, основываясь на ракурсах комикса (тема 13) и пропорциях фона. Изготовить ракурсы персонажа, необходимые для этюдов сокурсников.

### **6. Крупный план. Артикуляция. Эмоции.**

Крупный план героя. Детализация. Артикуляция – произнесение звуков и форма рта в разном настроении. Эмоции. Изготовить крупный план персонажа, основываясь на ракурсах, эмоциях и диалогах из комикса (тема 13) со сменны-

ми 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 учащимся других студий или любому сокурснику, чей голос и актерская игра кажутся подходящими.

#### **7. Компонировка кадра. Формирование композиции под камерой.**

Подготовка сцены к съемке. Выставление света, настройки камеры, формирование композиции кадра в режиме трансляции на экран. Подготовка общего плана этюда к съемке. Индивидуальное обсуждение с куратором последовательности действий в кадре во время анимации. Анимация.

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

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. Анимация сцен общих планов.

#### **9. Анимация крупного плана.**

Порядок и тайминг действия, в крупных планах, заложенных в этюдах участников. Смена эмоции через моргание, чередование и фазовка ртов во время речи, повороты головы, смена направления взгляда. Анимация сцен крупных планов.

#### **10. Анимация общего плана.**

Анимация с консультациями куратора.

#### **11. Виды звука в анимационном фильме.**

Виды звука в анимационном фильме. Требования к записи голоса. Как пользоваться диктофоном. Запись диалогов и шумов. Анимация с консультациями куратора.

#### **12. Настройка проекта. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.**

Настройка проекта. Импорт материала. Рабочие области и основные функции в программе. Соединение изображения и звука. 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.

### **РАЗДЕЛ 3. 3D АНИМАЦИЯ**

#### **1. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.**

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.

Векторное и растровое изображение. Преимущества и минусы каждого. Покадровая рисованная анимация в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одной линии».

## **2. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.**

Рабочие области и инструменты. Растровое изображение, фактуры и кисти. Примеры. Морфинг, плавность и дискретность движения, возможности рисованной анимации. Лимитированная анимация. Покадровая рисованная анимация в Photoshop в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одного пятна». Использование приемов из теоретического блока.

## **3. Композитинг.**

Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop. Композитинг как художественный прием. Примеры. Композитинг. Соединить этюды «Жизнь одной линии» и «Жизнь одного пятна». Можно задействовать этюды других участников. Подставить звук, задать ритм этюда. Просмотр и обсуждение этюдов.

## **4. Эклер или обведенное видео.**

Эклер или обведенное видео. История приема, примеры «The Walt Disney Company» и «Союзмультфильм». Производство фрагмента анимации в технике эклер в Animate. Тема этюда «Другая реальность». Съёмка походки каждого участника на видео. Затем лимитированное обведение видео. Просмотр.

## **5. Способы организации фона.**

Способы организации фона. Многослойность, дальний и передний план. 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.

## **6. Композитинг и монтаж.**

Композитинг и монтаж этюдов «Другая реальность». Просмотр.

## **7. Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.**

Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации. Рисование и автоматическая анимация векторных символов. Тема этюда «Объекты».

## **8. Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.**

Подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Маски. Векторное рисование и анимация этюда «Взгляд» с использованием автоматического движения и масок.

# **РАЗДЕЛ 4. АНИМАЦИОННАЯ РЕЖИССУРА.**

## **1. Жанры анимации, короткий метр и его особенности.**

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 тех-

нике я хочу снять свой мультфильм?

## **2. Этапы создания анимационного фильма на производстве.**

Теория: Этапы создания анимационного фильма на производстве: препродакшн – сценарий, раскадровка, черновой звук, аниматик; продакшн – изготовление фонов, вещей, персонажей, анимация; постпродакшн – монтаж, озвучивание, 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.

## **3. Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.**

Теория: 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.

## **4. Питчинг проектов.**

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.

## **5. Производственный план. Продакшн.**

Производственный план: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения). Оптимизация работы художника. Составить производственный план дипломного мультфильма. Приступить к изготовлению самых часто используемых ракурсов персонажа.

## **6. Мультипликат.**

Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

## **7. Анимация сцен.**

Составление промежуточного результата анимации на таймлайн. К этому моменту у всех участников готова часть анимации. У тех, кто работает в компью-

терных программах готовы все компановки. Просматриваем видео, анализируем насколько задуманное время совпадает с таймингом готовой анимации. Задаем друг другу уточняющие вопросы. В этот момент должны появиться дополнительные сцены, выброситься лишние, отредактировать тайминг уже готовых.

#### **8. Постпродакшн. Монтаж.**

Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

#### **9. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.**

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

#### **10. Премьерный показ анимационных фильмов участников курса.**

Собирается весь мультфильм, особое внимание общему ритму и склейкам. Просмотр, обсуждение.

### **2.3 Планируемые результаты.**

#### **Личностные:**

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

#### **Метапредметные:**

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

дакшн, продакшн, постпродакшн;

- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

### **Предметные:**

- учащийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;

- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;

- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат;

- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;

- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;

- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;

- учащийся может организовать post-production анимационного фильма: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

## **2.4 Календарный учебный график.**

| Год обучения. | Дата начала обучения по программе. | Дата окончания обучения по программе. | Всего учебных недель. | Количество учебных часов. | Режим занятий в неделю. |
|---------------|------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-------------------------|
| 1             | 01.09.                             | 02.06                                 | 36                    | 216                       | 2-3 раза в неделю       |
| 2             | 01.09.                             | 02.06                                 | 36                    | 216                       | 2-3 раза в неделю       |

### **3. ВИДЫ КОНТРОЛЯ**

#### **3.1 Виды контроля.**

Программой предполагается создание по итогу каждой четверти 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.

### **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **4.1 Требования к материально-техническому обеспечению программы.**

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства, 3D моделирования и анимации. Количество обучающихся 10 человек и преподаватель.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя.

В студии должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя.

**Технические средства обучения:**

Экран, компьютеры, наушники, программное обеспечение, хранилище данных, ноутбуки, камера видео, камера со стабилизатором, набор объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные аккумуляторы к камерам, и соответствующим к ним зарядным устройством, SD карты, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъемки, квадрокоптер с сенсорным экраном, зелёный фон (хромакей); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съемок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн камера, принтер широкоформатный, устройства для видеозахвата.

**Программное обеспечение:**

- сертифицированная ОС Windows
- антивирусная программа Kaspersky Open Space Security Mediapack
- пакет приложений Davinci Resolve, Adobe CC, 3Ds Max

#### **4.2. Учебно-методический комплекс по программе, систематизирован-**

## **ный по компонентам**

### **Нормативный компонент:**

- рабочая программа;
- календарно-тематический план.

### **Общеметодический компонент:**

Методические рекомендации по управлению самостоятельной внеаудиторной работой обучающихся

### **Методический компонент по темам программы:**

#### **вопросы для актуализации опорных знаний по ранее изученным темам;**

- вопросы для закрепления и проверки знаний по теме;
- задания для самостоятельной работы на занятиях (варианты);
- домашние задания;
- руководство по подготовке и проведению практических занятий;
- методические разработки сценариев проведения различных видов учебных занятий с применением современных технологий обучения;
- перечень тем презентаций, устных сообщений.

## **4.3 Информационное обеспечение программы**

Основные источники:

### **Литература:**

1. Макарова Е. Освободите слона. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2014.
2. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017.
3. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
4. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
5. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019

### **Интернет источники:**

1. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации.  
<http://en.bookfi.net/book/633493>