

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МУРМАНСКА
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА» (МБУДО ДХШ)

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБУДО ДХШ
Протокол № 4
«29» мая 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № 32/р от 30.05.2025
Директор Л.М. Левченко

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДИЗАЙНА»**

Направленность: художественная
Уровень программы: базовый
Возраст: от 14-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Куликова Евгения Васильевна,
преподаватель высшей категории
МБУДО ДХШ

г. Мурманск

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

- I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
- II. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ
- III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
- IV. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ
- V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЯ

- 1. Учебный план
- 2. Календарный график

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика программы, место и роль в образовательном процессе

Программа «Основы анимационного дизайна» разработана на основе и с учетом Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств в детских школах искусств по видам искусств, направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 № 191-01- 39/06-ГИ. Санитарных правил СП 2.4.3648-20, санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21, локальных актов Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования города Мурманска «Детская художественная школа», а также многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в ДХШ.

Программа «Основы анимационного дизайна» имеет художественную направленность. Программный материал предусматривает базовый уровень обучения.

Учебный предмет «Основы анимационного дизайна» в детской художественной школе дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства и направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов различными способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Программа является комплексной, сочетает в себе элементы таких предметов как цветоведение, рисунок, композиция, шрифт, типографика, компьютерная графика, анимация.

Анимационный дизайн – это область художественного творчества, требующая от исполнителя целого комплекса художественных знаний и навыков, а также – знания ряда компьютерных программ, технологии производства конечного продукта и условий его использования.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования.

Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Знания, полученные при освоении учебного предмета «Основы анимационного дизайна», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и мультипликации. Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры.

Освоение программы учебного предмета «Основы анимационного дизайна» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Основы анимационного дизайна» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу.

Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно. В целом программа способствует эстетическому воспитанию учащихся, формированию художественного вкуса, эмоциональной отзывчивости на прекрасное. Программа обеспечивает развитие

творческих способностей подростков и формирование устойчивого интереса к творческой деятельности. Программа «Основы анимационного дизайна» направлена на художественное образование и воспитание подрастающего поколения, тем самым, обеспечивая формирование культурно-образованной части общества, заинтересованной аудитории зрителей.

В основе педагогических принципов подачи учебного материала программы лежит принцип от простого к сложному.

Актуальность программы заключается:

- в её общедоступности, т. к. программа предусмотрена для детей с различным уровнем творческих способностей и возможностей;
- в необходимости расширения горизонтов изучения дисциплин, связанных с изобразительной деятельностью для учащихся, планирующих дальнейшее обучение в сфере дизайна и возможности получения знаний в области анимационного дизайна, понимания его специфики, области применения и ранней профессиональной ориентации;
- в востребованности у молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Программа составлена в соответствии с современными объективными условиями существования образовательных учреждений дополнительного образования детей, реализующих дополнительные общеразвивающие программы.

Цель и задачи программы

Целью программы «Основы анимационного дизайна» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области анимационного дизайна и изобразительной деятельности.

Задачами программы являются:

- формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, знакомство учащихся с первичными знаниями о специфике работы в области анимационного дизайна, развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- изучение основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности; осмысление языка анимационного дизайна, его особенностей и условностей;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- развитие творческой индивидуальности, воспитание у учащихся высоких эстетических критериев;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании; - создание условий для творческой самореализации личности.

Адресат

Программа предназначена для учащихся, планирующих поступление в СУЗы, ВУЗы на отделения «Дизайн» и «Анимационный дизайн», «Мультипликация». Программа даёт возможность получения знаний в области анимационного дизайна, понимания его специфики, области применения и раннюю профессиональную ориентацию. Рекомендуемый возраст детей, обучающихся по данной программе — 14–17 лет.

Условия приема

Приём учащихся на программу «Основы анимационного дизайна» осуществляется по результатам индивидуального отбора поступающих в форме творческих испытаний.

Наполняемость групп и форма обучения

Учебные занятия проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету «Основы анимационного дизайна» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Форма обучения – очная.

Режим занятий по программе

Реализация программы «Основы анимационного дизайна» осуществляется следующим образом: недельная нагрузка составляет 8 часов по учебному предмету: «Основы анимационного дизайна».

Рекомендуемая продолжительность занятия (академического часа) – 40 минут. Продолжительность использования компьютерной техники устанавливается на основании Таблицы 6.8 «Продолжительность использования ЭСО» к СанПиН 1.2.3685-21 (на уроке не более 35 мин. на персональном компьютере).

Занятия проходят 2 раза в неделю по 4 академических часа.

Режим занятий, в соответствии с утверждённым расписанием на начало учебного года.

Объем и срок реализации программы

При реализации программы «Основы анимационного дизайна» со сроком обучения 1 год, продолжительность учебных занятий составляет 34 недели в год. Общая трудоемкость программы «Основы анимационного дизайна» составляет 272 аудиторных часа. В связи с большой загруженностью учащихся в общеобразовательной организации самостоятельная работа программой предусмотрена минимально. Самостоятельные занятия, предполагают выполнение индивидуальной творческой работы учащегося при подготовке к выставкам в образовательной организации, а также для участия в городских, региональных, всероссийских и международных выставках.

Сведения о затратах учебного времени, графике промежуточной и итоговой аттестации

Предметы	Нагрузка в неделю	Годы обучения		Всего академических часов
		1-й год		
		1	2	
Основы графического дизайна				
Всего аудиторные занятия в часах:	8	126	146	272
Самостоятельная работа в часах:		4	4	8
Максимальная учебная нагрузка:		130	150	280

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу.

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

- 8 часов в неделю;

самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка):

- 8 часов в год.

2. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

В процессе обучения выпускники должны сформировать комплекс знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Основы анимационного дизайна»:

- знания :

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной;
- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- основ и законов цветоведения;
- особенностей, достоинств векторной графики;
- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- назначения и функций векторных графических программ;
- применения инструментария векторных программы в определенном алгоритме;
- назначения и функций программных продуктов для создания анимации и визуальных эффектов;
- основных правил анимации;
- о работе с кадром;
- визуальных эффектов;
- правилах видео монтажа;
- форматах видео файлов;

- умения:

- применять полученные знания о выразительных средствах композиции — в композиционных работах;
- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- составлять грамотную композицию с выразительным и оригинальным композиционным решением;

- обрабатывать графическую информацию с помощью векторных программ;
- работать с текстом;
- использовать главные инструменты векторных программ, а именно:
- создавать рисунки из примитивов (линий, прямоугольников, окружностей и т. д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- работать с контурами объектов и их цветом;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать визуальные эффекты;
- работать с кадром;
- анимировать объекты;
- работать с рендером;
- расширять функционал программы с помощью плагинов;
- создавать сложные клиентоориентированные композиции;

- навыки:

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения в векторном редакторе;
- работы с основными инструментами векторных программ (создание фигур, перо, примитивы, ластик, кисть, заливка, обводка и т. д.)
- работы с инструментом текст (параметры текстовой области, текст в области, текст вдоль кривой, установка шрифтов, панель символ и абзац, и т. д.);
- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения в программе анимации;
- работы со слоями в программе анимации (виды слоев, характеристики, способы создания слоев, их систематизация, понятие «прекомпозиция»)
- работы с панелью «таймлайн» (расстановка ключей, виды ключей, работа с графиками скорости, и т.д.)
- создания анимационной композиции
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- выполнения обмена графическими данными между различными программами;

Формы аттестации и оценочные материалы

Программа предусматривает текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию.

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Направлен на поддержание учебной дисциплины, на повышение уровня освоения текущего учебного материала; имеет воспитательные цели и учитывает индивидуальные психологические особенности учащихся. Текущий контроль проводится в виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в анимационной композиции; выставления оценок.

На основании результатов текущего контроля выводятся полугодовые и годовые оценки.

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится на завершающих полугодие учебных занятиях в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный

предмет в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Промежуточная аттестация проводится в форме творческого просмотра (проводится в рамках аудиторного времени).

Итоговая аттестация проводится в конце года по окончании обучения в форме творческого просмотра работ и итоговой работы.

Форма итоговой аттестации - экзамен — творческий просмотр (проводится за рамками аудиторного времени). Тематика итоговых заданий в конце учебного года может быть связана с планом учебно-творческой работы, конкурсno-выставочной деятельностью образовательной организации и др. Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил анимационного дизайна.

Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в анимационном проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие *критерии*:

- Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.
- Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.
- Стилистическое единство (гармоничность) формoобразования композиционных элементов.
- Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней
- Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.
- Методическая последовательность работы над заданием.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы «Основы анимационного дизайна» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, выполнение упражнений и итоговых работ.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения.

Основным видом занятий программы «Основы анимационного дизайна» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ анимационного дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Программа предполагает также изучение основ анимационного дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Предложенные в содержании программы разделы имеют общую методическую структуру подачи учебного материала: объяснение, мастер-класс, выполнение учащимися упражнений, закрепление знаний в процессе выполнения творческих заданий в различных техниках.

Задания адаптированы и доступны для учащихся 14-17 лет, учитывают возрастные и психологические особенности данного возраста.

Формирование у учащихся умений и навыков происходит постепенно: от изучения простого материала – к более сложному, от упражнений – к творческим заданиям.

Содержание программы представлено в учебно-тематическом плане.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОГО ДИЗАЙНА

Кол-во часов за комп. в неделю – не более 6 часов. В день 2 часа

№	Перечень разделов, тем, заданий	Задачи	Кол-во часов	Теория	Практика
			4	4	
1.	Краткий обзор графических программ и их возможностей.	Программы: Adobe After Effects, Animate, Primer Pro, Photoshop, Illustrator	4	4	
2. Начало работы в Adobe After Effects			8	4	4
2.1	Знакомство с интерфейсом программы.	Горячие клавиши.			2
2.2	Настройка программы	Настройка рабочего пространства.			2
2.3	Работа с референсами.	Как изучать референсы и как это поможет в работе. Основные интернет-ресурсы для motion-дизайнера. Понятие «насмотренность».		4	
3.	Создание анимационной композиции		20	6	14
3.1	Работа со слоями	Создание слоев, виды слоев. Основные модификаторы слоя (положение, масштаб, прозрачность, поворот)		4	
3.2	Работа со слоями	Задание: создание абстрактных анимационных композиций, имитирующих движение объекта используя модификаторы слоя.			4
3.3	Панель timeline	Основные атрибуты и функции панели timeline. Работа со слоями на панели timeline.		2	2
3.4	Ключи анимации	Понятие ключа анимации. Структура ключа.			8

		Анимация модификаторов группы transform Задание: Создать короткий анимационный ролик, хронометраж 5-7 секунд, анимированная открытка, с применением основных модификатор группы transform.			
4.	Организация структуры проекта		24	10	14
4.1	Анимирование объекта.	Активация линейного ключа. Виды ключей. Задание: Анимация полета жука.		2	2
4.2	Эффекты и пресеты.	Виды эффектов, цели и задачи, которые решают эффекты. Настройки эффектов. Сторонние плагины. Задание: Создание анимированного фона.		4	4
4.3	Работа над проектом	Настройка композиции. Добавление элементов в проект, размещение элементов в композиции. Задание: Создание интро (заставки) для телевизионного развлекательного шоу.		4	8
5.	Работа с текстовым слоем		8	4	4
5.1	Значение шрифта в работе дизайнера.	История шрифта. Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов. Основные характеристики шрифта.		2	
5.2	Текст, как объект. Кинетическая типографика.	Текстовые скрипты и анимационные пресеты. Анимационные модификаторы. Задание: создание бесконечно движущегося текстового блока		2	4
6.	Событийный плакат.		12	2	10
6.1	Особенности композиции, стилизация, локальность и метафоричность.	Стиль и типографическая композиция плаката: общие закономерности.		2	
6.2	Создание событийного плаката	Задание: создание эскиза театральной афиши			2

6.3	Создание событийного плаката	Задание: создание анимированного плаката с использованием текстовых анимационных модификаторов. Длительность ролика 7-8 секунд.			8
7.	Шейповая анимация.		28	10	18
7.1	Шейповый слой и его структура.	Понятие шейпового слоя. Особенности создания и работы с шейповыми слоями.		2	
7.2	Модификаторы шейпового слоя.	Основные принципы анимации. Уровни абстракции. Регулирование тайминга и скорости. Достижение физической достоверности. Задание: Анимирование полета мяча или кусочка желе		2	4
7.3	Логотип. Понятие, история и современные тенденции. Логотип и фирменный знак.	Особенности и локальность знаков, стилизация объектов.		2	
7.4	Стилизация и упрощение.	Задание: - зарисовки животных и птиц с их стилизацией, упрощение или декоративность решения (15-20 минут) -быстрые наброски (15-30 секунд) животных и птиц;			2
7.5	Работа на совмещение программ	Задание: подготовка необходимого материала под анимацию в Adobe Illustrator. Работа с примитивами и инструментом перо.		4	4
7.6	Анимация логотипа	Задание: Создание анимированного логотипа, с использованием шейповых слоев и их модификаторов. Длительность ролика 7-8 секунд.			8
8.	Работа в 3D-пространстве		28	8	20
8.1	Средства работы в 3D-пространстве	Понятие сцены. Оптимизация сцены, добавление пространства в		4	

		сцену. Виды источников освещения. Настройка источников освещения.			
8.2	Паралакс эффект	Понятие паралакса. Что такое паралакс в анимации. Задание: подготовка референсной базы. Обтравка выбранных изображений в Adobe Photoshore. Подготовка слоев для дальнейшей анимации.		4	4
8.3	Настройка камеры	Настройка траектории камеры. Анимирование камеры. Регулирование таймигов камеры. Задание: Создание заставки к фильму или сериалу используя эффект паралакс. Длительность ролика 10- 20 секунд.			16
9.	Инфографика		28	8	20
9.1	Оперативная инфографика.	Понятие инфографика. Инфографика в анимации. Паи и столбцы. Диаграммы и карты.		2	
9.2	Портфолио дизайнера.	Структурированные и последовательные шаги на пути формирования собственного стиля. Основные сайты где можно размещать свое интернет-портфолио. Задание: Подобрать основную информацию, которую вы хотите разместить в своем портфолио, выбрать несколько лучших работ, продумать стиль и оформление.			4
9.3	Понятие прекомпозиции.	Что такое прекомпозиция. Как работать с прекомпозицией. Как готовить прекомпозиции внутри одного проекта. В чем сильные стороны		4	4

		прекомпозиции.			
9.4	Создание анимированного портфолио	Подбор референсной базы. Подготовка чернового варианта композиции. Задание: Создание анимированного портфолио, используя инфографику. Длительность ролика 20-30 секунд.		2	12
10.	Введение в анимацию		20	6	14
10.1	История анимации.	Изобретение Жозефа Плато, желатиновые пластины братьев Люмьер. Первый в мире анимационный фильм.		2	
10.2	Принципы анимации	Типы анимации: Классическая анимация, компьютерная, стоп-моушн, motion capture. Аниматор и мультипликатор в чем отличие? 12 основных принципов анимации.		4	
10.3	Введение в персонажную анимацию	Работа с масками слоя. Задание: Создание эскиза будущего персонажа.			6
10.4	Введение в персонажную анимацию	Задание: анимировать базовые позиции персонажа, используя основные принципы анимации			8
11	Персонажная анимация.		32	6	26
11.1	Цельный персонаж	Основные принципы персонажной иллюстрации. Как характер персонажа влияет на его внешний вид. Задание: Создать эскизы персонажа по заданным характеристикам: пол, возраст, род деятельности, черты характера и.д. Сделать быстрые наброски персонажа в динамике, чтобы понять механику его движений.		2	4
11.2	Работа в Adobe Illustrator	Отрисовка персонажа в AI. Распределение			2

		изображения из AI на слои.			
11.3	Анимирование персонажа	Фазы походки. Задание: Анимировать походку персонажа.		2	4
11.4	Лицевая анимация	Как анимировать лицо, ка сделать лицо более выразительным и живым. Задание: Анимировать поворот головы, моргание глаз и открывание рта.		2	4
11.5	Сборка проекта	Задание: собрать проект целиком, чтобы получился сюжетный анимационный ролик.			12
12.	Работа с выражениями.		12	4	8
12.1	Работа с выражениями.	Что такое выражения и как их использовать. Перечень основных интернет- ресурсов для поиска необходимых выражений.		4	
12.2	Анимация объектов при помощи выражений	Задание: Доработать свое анимированное портфолио используя хотя бы два выражения.			8
13.	Работа с футажами.		20	4	16
13.1	Понятие футажа.	Что такое футаж. Типы футажей (простые, с альфа-каналом, с однородным фоном). Как применять футажи.		2	
13.2	Социальный плакат	Понятие и виды плакатов. Основные принципы создания социального плаката. Современный анимированный плакат.		2	
13.3	Создание социального плаката.	Задание: Подбор референсной базы. Создание эскиза плаката на выбранную тему. Подготовка необходимых компонентов в Adobe Illustrator или Adobe Photoshop.			4
13.4	Создание социального плаката.	Сборка и анимирование готового проекта в Adobe After Effects используя футажи.			12
14.	Итоговый практикум.		24	4	20
14.1	Кейинг и хромокей.	Понятия, принципы		4	

		работы, процесс кеинга.			
14.2	Кеинг и хромокей.	Задание: Заменить хромокей анимационной композицией.			4
14.3	Итоговое задание	Задание: создание анимационной композиции, используя все полученные знания на заданную тему.			16
15.	Подведение итогов работы в программе		4	2	2
15.1	Просмотр работ, обсуждение результатов.	Просмотр работ, обсуждение результатов.		2	
	ИТОГО				272

***Годовые требования.
Содержание разделов и тем выполняемых работ***

Раздел 1.

Краткий обзор графических программ и их возможностей.

Программы: Программы: Adobe After Effects, Animate, Premier Pro, Photoshop, Illustrator

Задачи: обзор графических редакторов, рассмотрение достоинств и недостатков, сходства и различия, возможности совмещения при работе в программах.

Раздел 2.

Начало работы в Adobe After Effects.

Программа: Adobe After Effects

2.1 Задачи: познакомиться с интерфейсом программы. Изучить сочетание горячих клавиш, настроить рабочее пространство.

2.2 Задачи: научиться настраивать рабочее пространство.

2.3 Задачи: познакомиться с понятием «референс», изучить основные интернет-ресурсы для motion-дизайнера. понятие «насмотренность».

Раздел 3.

Создание анимационной композиции.

Программа: Adobe After Effects

3.1 Задачи: научиться работать со слоями, познакомиться с панелью таймлайн и ключами анимации.

3.2 Задача: создать абстрактную анимационную композицию, имитирующую движение объекта используя модификаторы слоя.

3.3 Задачи: изучить основные атрибуты и функции панели timeline. Научить работать со слоями на панели timeline.

3.4 Задачи: разобрать понятие ключа анимации, структуру ключа. Создать короткий анимационный ролик, хронометраж 5-7 секунд, анимированная открытка, с применением основных модификатор группы transform.

Раздел 4.

Организация структуры проекта

Программа: Adobe After Effects

4.1 Задачи: научиться анимировать линейный ключ. Организовывать структуру композиции.

- 4.2 Задачи: изучить виды эффектов, цели и задачи, которые решают эффекты. Научиться настраивать эффекты. Задание: Создание анимированного фона.
- 4.3 Задачи: научиться настраивать композицию, добавлять элементы в проект, размещать элементы в композиции. Задание: Создать интро (заставку) для телевизионного развлекательного шоу.

Раздел 5.

Работа с текстовым слоем

Программа: Adobe After Effects

- 5.1 Задачи: познакомиться с историей шрифта, классификацией шрифтов. Изучить анимационные модификаторы текстового слоя.
- 5.2 Задачи: изучить текстовые скрипты и анимационные пресеты, анимационные модификаторы. Создать бесконечно движущийся текстовый блок.

Раздел 6.

Событийный плакат.

Программа: Adobe After Effects

- 6.1 Задачи: изучить особенности композиции событийного плаката. Создать эскиз и анимировать афишу мероприятия.
- 6.2 Задача: создать эскиз театральной афиши.
- 6.3 Задача: создать анимированный плакат с использованием текстовых анимационных модификаторов. Длительность ролика 7-8 секунд.

Раздел 7.

Шейповая анимация.

Программа: Adobe After Effects, Illustrator

- 7.1 Задачи: изучить понятие шейпового слоя, модификаторы шейпового слоя, историю и особенности создания фирменных знаков. Разработать логотип, подготовить необходимые элементы в Adobe Illustrator, анимировать логотип.
- 7.2 Задачи: изучить основные принципы анимации. Научиться регулировать тайминг и скорости, научиться достигать физической достоверности. Анимировать полет мяча или кусочка желе.
- 7.3 Задачи: изучить понятие, историю и современные тенденции в создании фирменных знаков. Понятия - логотип и фирменный знак.
- 7.4 Задачи: изучить понятия «стилизация» и «упрощение». Создать быстрые зарисовки животных и птиц с их стилизацией, упрощением (15-20 минут).
- 7.5 Задача: научиться совмещать работу в программах. Подготовить необходимый материал под анимацию в Adobe Illustrator. Научиться работать с примитивами и инструментом перо.
- 7.6 Задача: создать анимированный логотип, с использованием шейповых слоев и их модификаторов. Длительность ролика 7-8 секунд.

Раздел 8.

Работа в 3D-пространстве.

Программа: Adobe After Effects, Adobe Photoshop

- 8.1 Задачи: изучить понятие сцены, виды источников освещения. Научится настраивать камеру, анимировать камеру. Создать заставку к фильму или сериалу с эффектом «параллакс».
- 8.2 Задачи: изучить понятие параллакса. Что такое параллакс в анимации. Подготовить референсную базу. Подготовить выбранные изображения в Adobe Photoshop. Подготовить слои для дальнейшей анимации.
- 8.3 Задачи: научиться настраивать траекторию движения камеры. Научиться анимировать камеру. Научиться регулировать тайминги камеры. Создать заставку к фильму или сериалу используя эффект параллакс. Длительность ролика 10-20 секунд.

Раздел 9.

Инфографика.

Программа: Adobe After Effects

9.1 Задачи: изучить понятие инфографика. Подобрать работы для портфолио, структурировать ключевую информацию, которую необходимо разместить в портфолио.

Создать анимированное портфолио, используя инфографику.

9.2 Задачи: изучить структурированные и последовательные шаги на пути формирования собственного стиля, основные сайты где можно размещать свое интернет-портфолио.

Подобрать основную информацию, которую вы хотите разместить в своем портфолио, выбрать несколько лучших работ, продумать стиль и оформление.

9.3 Задачи: изучить понятие «прекомпозиция». Как работать с прекомпозицией. Как готовить прекомпозиции внутри одного проекта. В чем сильные стороны прекомпозиции.

9.4 Задачи: подобрать референсную базу. Подготовить черновой вариант композиции. Создать анимированное портфолио, используя инфографику.

Длительность ролика 20-30 секунд.

Раздел 10.

Введение в анимацию.

Программа: Adobe After Effects

10.1 Задачи: изучить историю анимации.

10.2 Задачи: изучить типы анимации: классическая анимация, компьютерная, стоп-моушн, motion capture. Понять в чем отличие аниматора от мультипликатора.

Познакомиться с 12-ю основными принципами анимации.

10.3 Задачи: научиться Работать с масками слоя. Создать эскиза будущего персонажа.

10.4 Задачи: анимировать базовые позиции персонажа, используя основные принципы анимации.

Раздел 11.

Персонажная анимация.

Программа: Adobe After Effects, Illustrator

11.1 Задачи: изучить основы персонажной иллюстрации, как характер влияет на внешний облик персонажа. Отрисовать персонажа в Adobe Illustrator, собрать готовый проект в Adobe After Effects.

11.2 Задачи: отрисовать персонажа в AI. Распределение изображения из AI на слои.

11.3 Задачи: изучить фазы походки. Анимировать походку персонажа.

11.4 Задачи: изучить основы лицевой анимации. Как анимировать лицо, как сделать лицо более выразительным и живым. Анимировать поворот головы, моргание глаз и открывание рта.

11.5 Задачи: Итоговая сборка проекта. Создать сюжетный анимационный ролик.

Раздел 12.

Работа с выражениями.

Программа: Adobe After Effects

12.1 Задачи: изучить, что такое выражения и как их использовать,

12.2 Задачи: доработать портфолио, используя выражения.

Раздел 13.

Работа с футажами.

Программа: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

13.1 Задачи: изучить понятие футажа, типы футажей.

13.2 Задачи: изучить основные принципы создания социального плаката.

13.3 Задачи: подготовить эскиз плаката и необходимые компоненты в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

13.4 Задачи: собрать проект в Adobe After Effects.

Раздел 14.

Итоговый практикум.

Программа: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

14.1 Задачи: изучить, что такое кеинг и хромокей.

14.2 Задачи: заменить хромокей анимационной композицией.

14.3 Задачи: создать итоговую анимационную композицию, используя все полученные знания.

Раздел 15.

Подведение итогов работы в программе.

Задачи: просмотр работ, обсуждение результатов.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические и информационные условия реализации программы

Материально-техническая база школы соответствует санитарным и противопожарным нормам и нормам охраны труда. В школе соблюдаются установленные сроки текущего ремонта. В школе созданы условия для содержания, своевременного использования и ремонта компьютерной техники.

Необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения соответствует профилю программы и включает в себя:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- графические планшеты;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации.

Для реализации программы необходимо дидактическое обеспечение:

- а) наглядные пособия, образцы работ, сделанные учащимися;
- б) видео-аудио пособия;
- в) иллюстрации произведений живописи, графики и декоративно-прикладного искусства;
- г) схемы, технологические карты;
- д) индивидуальные карточки.

Занятия по программе «Основы анимационного дизайна» проводятся в учебной аудитории, специально оборудованном компьютерном классе, оснащенном учебной мебелью (столами, стульями, шкафами, стеллажами и т.д.). Учебная аудитория оформлена наглядными пособиями.

Каждый учащийся обеспечивается доступом к ПК, подключенным к сети Интернет, сканеру, графическим планшетам, а также – библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Занятия по программе «Основы анимационного дизайна» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель проходит специальный инструктаж по технике безопасности в начале каждого учебного года.

Учебно-методическое обеспечение учебного процесса

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными, электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по специфике предмета, в объеме, соответствующем требованиям программы.

Основное учебное время программы отводится для выполнения учащимися творческих заданий. Весь учебный материал преподаватель обязан преподносить учащимся в доступной форме, наглядно иллюстрируя его. Обучение проходит наиболее плодотворно при чередовании теоретических и практических знаний, мастер-классов, индивидуальной работе с каждым учеником.

Задания направлены на формирование базовых знаний в освоении графических редакторов, их возможностей. Программа знакомит учащихся с различными материалами и техниками, что способствует стимулированию интереса и творческой активности учащихся.

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.
2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.
3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.
4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.
5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.
6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.
7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.
8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

Интерес учащихся к образовательному процессу поддерживается творческими и культурно-просветительскими мероприятиями, такими как: проведение школьных конкурсов; участие в муниципальных, региональных, всероссийских и международных конкурсах; организация посещений учащимися учреждений культуры (выставочных залов, музеев, других творческих площадок) и мн. др.

Методическая работа школы направлена на развитие творческого потенциала педагога и совершенствование образовательного процесса (в том числе образовательных программ, образовательных технологий, форм и методов обучения).

Методическая и культурно-просветительская деятельность осуществляется в соответствии с годовым планом работы учреждения, который утверждается ежегодно приказом директора на новый учебный год.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы – объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач программы и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Средства обучения

- *материальные*: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, специальным оборудованием - учебные приборы и техника (ПК, графические планшеты);
- *наглядно-плоскостные*: наглядные методические пособия, карты, схемы, плакаты, настенные иллюстрации, фонд работ учащихся, магнитные доски;
- *демонстрационные*: демонстрационные модели, макеты, стенды, модели;
- *печатные* (учебники и учебные пособия, книги для чтения, раздаточный материал);
- *электронные образовательные ресурсы*: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- *аудиовизуальные*: слайд-фильмы, видео-аудио пособия, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудио-записи.

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом, оригинальностью идеи.

4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) - учащийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки, работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно. Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

По окончании освоения программы «Основы графического дизайна» выдается документ об окончании обучения, форма которого разрабатывается школой самостоятельно.

Фонд оценочных средств

Фонды оценочных средств создаются для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации учащихся.

При помощи фонда оценочных средств осуществляется контроль и управление процессом освоения учащимися необходимых знаний, умений и навыков, накопления практического опыта и выявления уровня приобретенных компетенций по соответствующей учебной программе.

Фонды оценочных средств разрабатываются по каждому конкретному предмету.

Школа располагает фондом оценочных средств, который представляет собой перечень контрольно-измерительных материалов, типовых заданий для практических занятий, контрольных работ, зачетов, экзаменов, тестов, а так же, иных форм контроля, позволяющих оценить степень обученности и качество знаний учащихся.

Кадровое обеспечение учебного процесса

Реализация программы «Основы анимационного дизайна» обеспечивается педагогическими работниками, имеющими среднее или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Методическая литература

1. В. Устин. Композиция в дизайне. – М.: АСТ, 2006.
2. Б. Флеминг, Д. Доббс. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция. - Rockland: Charles river media, 2002.
3. О. Голубева. Основы композиции. – М.: Изобразительное искусство, 2008.
4. Э. Кимберли. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. –СПб.: Питер, 2011.
5. Ф. Хитрук. Профессия аниматор. - М.: Гаятри, 2007, т.1, т. 2

Учебная литература

1. А. Королькова. Живая типографика. – М.: IndexMarket, 2007.
2. А. Хёрдбет. Сетка. Модульная система конструирования и производства газет, журналов и книг. – М.: Книга, 1984.
3. Б.Е. Ефимов. Вехи Победы: Великая Отечественная Война в плакатах и рисунках. – М.: Голден-Би, 2004.
4. Г. Уайтэкер, Д. Халас. Тайминг в анимации. - М.: АСТ, 2000.
5. Г. Смолянов. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. - М.: Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, 2005
6. С. Асенин. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. М.: Искусство, 1986
7. К. Хохнстад. Книга с искоркой по рисованию поз персонажа. Вдохни жизнь в свои рисунки. М: группа «Дизайн персонажей», 2013.
8. Л. Проненко. Каллиграфия для всех. – М., 1989.
9. М. Гика. Эстетика пропорций в природе и искусстве. – М.: ИАА, 1936.
10. М.В. Большаков, Г.В. Гречихо, А.Г. Шицгал. Книжный шрифт. – М.: Книга, 1964.
11. Н. Дмитриева. Изображение и слово. – М., 1962.

12. Н. Ратковски. Профессия — иллюстратор. Учимся мыслить творчески. — М.: МИФ, 2014.
12. Н. Ратковски. Разрешите себе творить. — М.: МИФ, 2014.
13. Наглядная агитация: В помощь художнику оформителю и организатору наглядной агитации. — М.: Плакат, 1984.
14. О. Снарский. Шрифт в наглядной агитации. — М., 1978.
15. П. Рэнд. Дизайн. Форма и хаос. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013.
16. П. Блэр. Продвинутое анимация.
17. Р. Бринхерст. Основы стиля в типографике. — М.: Издатель Д. Аронов, 2006.
18. Р. Уильямс. Аниматор: набор для выживания. - М.: Эксмо, 2019.
19. С. Смирнов. Шрифт в наглядной агитации. — М., 1987.
20. Советский зрелищный плакат: 1917-1972 гг. — М., 1990.
21. Советский рекламный плакат и рекламная графика: 1933 — 1973 гг. — М., 1977.
22. Ф. Томас, О. Джонстон. Иллюзия жизни: анимация Диснея. - Нью Йорк: Disney Edition, 1995.
23. Ю. Герчук. Об искусстве шрифта: Работы московских художников. — М., 1977.
24. Ю. Урманцев. Симметрия природы и природа симметрии. — М., 1974.
25. Я. Франк. Муза и чудовище. Как организовать творческий труд. - М.: МИФ, 2015.
26. Я. Франк. Тайные знания коммерческих иллюстраторов. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012.
27. Я. Чернихов, Н. Соболев. Построение шрифтов. — М., 1957.
28. Я. Чихольд. Новая типографика: руководство для современного дизайнера. — М.: ИЗДАЛ, 2011.
29. Я. Чихольд. Образцы шрифтов. — М.: ИЗДАЛ, 2012.
30. Я.А. Тугенхольд. Плакат на Западе. Из истории западноевропейского, русского и советского искусства. — М., 1987.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
по дополнительной общеразвивающей программе
в области изобразительного искусства
«Основы анимационного дизайна»
(срок обучения – 1 год)

№ п/п	Наименование предмета	Количество уроков в неделю	Промежуточная аттестация (по пол-м)*	Итоговая аттестация
1.	Основы графического дизайна	8	1	2
ВСЕГО:		8		

ПРИМЕЧАНИЕ

1. Программа рассчитана на учащихся 14-18 лет.
2. Количественный состав групп от 4 до 10 человек.
3. Реализация дополнительной общеразвивающей программы в области изобразительного искусства «Основы анимационного дизайна» осуществляется следующим образом:
 - недельная нагрузка составляет 8 часов по предмету: основы анимационного дизайна (8 часов). Рекомендуемая продолжительность урока – 40 минут;
 - продолжительность учебных занятий составляет 34 недели в год;
 - срок реализации программы «Основы анимационного дизайна» - один год.

* Указываются полугодия за весь период обучения, в которых проводится аттестация обучающихся.
Номера полугодий обозначают полный цикл обучения – 2 полугодия за 1 год.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Срок реализации программы 1 год. Продолжительность учебного года с 01 сентября по 31 мая составляет 39 недель, продолжительность учебных занятий – 34 недели. В учебном году предусматриваются осенние, зимние, весенние каникулы общим объемом 4 недели.

1 полугодие			2 полугодие			Промежут. аттестация	Итоговая аттестация
Учебный период		Каникулы	Учебный период		Каникулы		
с 01.09.2025 по 30.10.2025*	с 09.11.2025 по 29.12.2025*	с 31.10.2025 по 08.11.2025* <i>- осенние каникулы</i> 30.12.2025 по 10.01.2026* <i>- зимние каникулы</i>	с 11.01.2026 по 24.03.2026*	с 01.04.2026 по 31.05.2026*	с 25.03.2026 по 31.03.2026* <i>- весенние каникулы</i> с 01.06.2026 по 31.08.2026* <i>- летние каникулы</i>	с 18.05.2026 по 30.05.2026*	с 17.05.2026 по 22.05.2026*

*Даты могут варьироваться

Годовой график учебного процесса утверждается ежегодно приказом директора и размещается на официальном сайте в сети интернет учреждения и на информационных стендах учреждения.