

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХАБАРОВСКИЙ КРАЕВОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»
Школа креативных индустрий



З. О. утверждает

Н.О. директора КГБ ПОУ «ХККИ»

Л.А. Михайленко

2025 года

**Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Креативные технологии»**

Дисциплина: анимация

Второй год обучения

Возраст обучающихся: 12–17 лет

Хабаровск, 2025

Рабочая программа второго года обучения по дисциплине «Анимация» к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные технологии» составлена на основе корректировки ДООП «Креативные технологии», утвержденной 26.08.2025 г.

Корректировку подготовила:

Коршунова Ю.В., старший методист методического отдела «Ресурсный центр» КГБ ПОУ «ХККИ»

Разработчики:

Виноградова О.С.

Морозова С.Н.

Согласовано:

Начальник методического отдела
«Ресурсный центр» КГБ ПОУ «ХККИ»

 Смирнова М.Н.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

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.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Цель программы: развить у обучающихся профессиональные навыки и компетенции в выбранной дисциплине креативной индустрии: анимация, через углубленное изучение теории, практики и создание самостоятельных творческих проектов.

Задачи:

Обучающие:

- расширить знания по основным терминам и понятиям, используемым в анимационном производстве;
- углубить знания по истории и технологии аналоговой анимации, базовые законы движения;
- углубить знания по истории и технологии 2D анимации на примере Blender;

- углубить знания по истории и процессам анимационной режиссуры;
- освоить ПО Blender/ CapCut/ Movavi Video Editor (для задач аналоговой анимации, 2D анимации и анимационной режиссуры);
- освоить работу с подручными материалами, анимационными станками, съемочным и осветительным оборудованием.

Развивающие:

- осваивать последовательность действий и различные методы анализа задач и кейсов из индустрии;
- развивать навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применять полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- формировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлекать обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развивать умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитывать чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитывать самостоятельность и инициативу.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Аналоговые техники анимации.	22	83	105	
1.1	Аналоговые техники анимации.	1	0	1	Устный опрос
1.2	Тайминг в анимации. Непрерывное движение. Живая статика.	1	1	2	Анализ готовых анимаций
1.3	Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.	1	2	3	Анализ выполненных анимационных листов
1.4	Морфинг в анимации.	1	5	6	Анализ художественных и технических аспектов морфинга в профессиональных анимационных проектах
1.5	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг.	1	5	6	Аналитический разбор сцен из классических анимационных работ с выявлением принципов чередования статики и движения
1.6	Спецэффекты в аналоговой анимации. Вода и огонь в анимации. Рандомное рисование, дискретное движение.	1	5	6	Анализ выполненных работ
1.7	Монтаж. Виды монтажных склеек. Ритм и цикл в монтаже.	1	2	3	Устный опрос

1.8	Фон. Технические и эстетические задачи художника постановщика. Типы композиции.	1	2	3	Анализ выполненных композиций
1.9	Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.	1	5	6	Сравнительный анализ композиционных решений в комиксах и анимационных раскадровках
1.10	Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.	1	5	6	Теоретический коллоквиум. Презентация
1.11	Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.	1	5	6	Анализ сценарной структуры анимационного фильма/сериала с выделением ключевых элементов драматургии
1.12	Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.	1	5	6	Анализ кадров, тест по терминам
1.13	Виды звука в анимационном фильме.	1	2	3	Прослушивание с анализом
1.14	Анимация крупного плана	1	5	6	Разбор примеров, устный опрос
1.15	Крупный план. Артикуляция. Эмоции.	1	2	3	Анализ мимики
1.16	Изучение программы для съемки стоп-моушн анимации	1	2	3	Тестирование функций
1.17	Анимация общего плана.	1	5	6	Разбор сцен, анализ композиции

11.18	Конструктор перекладного персонажа, изготовление марионетки.	1	5	6	Демонстрация макета
11.19	Изготовление "крутки" персонажа в Blender.	1	5	6	Демонстрация модели
11.20	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	Разбор примеров
11.21	Настройка проекта в CapCut (Movavi Video Editor). Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	1	2	3	Проверка настроек, демонстрация навыков
11.22	Спецэффекты в CapCut /Movavi Video Editor цветокоррекция, переходы, рендер. Презентация работ.	1	2	3	Демонстрация эффектов
1.23	Ознакомление с индустрией анимации	0	6	6	Дискуссия
2	Модуль 2. 2D анимация.	21	78	99	
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	2	4	6	Сравнительный анализ, устный опрос
2.2	Композитинг.	2	0	2	Разбор примеров, тест по терминам
2.3	Способы организации фона.	1	3	4	Анализ решений
2.4	Подготовка и остаточное движение в фазовке. Кейфрэйминг в Blender.	1	5	6	Демонстрация анимации
2.5	Ускорение и замедление движение по дуге, отставание в Blender.	1	5	6	Разбор ошибок
2.6	Планировка сцены, панорамирование в Blender.	2	4	6	Демонстрация сцены, анализ ракурсов

2.7	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка в Blender.	1	5	6	Защита проекта, разбор техник
2.8	Человек. Анимация человека. Особенности построения кадра и передачи эмоций.	2	7	9	Разбор мимики, тест по анатомии
2.9	Проходка, особенности.. Ключевые фазы. Проходка на месте.	2	7	9	Разбор фаз движения, практическая демонстрация
2.10	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.	1	8	9	Разбор фаз движения, практическая демонстрация
2.11	Драпировки в анимации. Спецэффекты.	2	4	6	Анализ динамики, тест по эффектам
2.12	Монтаж в CapCut/ Movavi Video Editor	1	5	6	Разбор ошибок
2.13	Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.	1	5	6	Разбор примеров, тест по терминам
2.14	Спецэффекты, маски, форматы рендера в CapCut.	2	4	6	Демонстрация эффектов, анализ настроек
2.15	Презентация работ 2D анимации.	0	6	6	Анализ работ
2.16	Ознакомление с индустрией анимации	0	6	6	Дискуссия
3	Межстудийный проект	6	96	102	
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	2	4	6	Перечень идей, проектов
3.2	Планирование проекта.	0	6	6	План проекта
3..3	Работа над проектом под руководством преподавателя	0	78	78	Совместное обсуждение

					промежуточных результатов работы. Систематический сбор обратной связи
3.4	Презентация проектов	3	6	9	Итоговый контроль: защита итоговых проектов
3.5	Портфолио	1	2	3	Загруженные работы в портфолио детей на изученных площадках
Итого:		49	257	306	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Аналоговые техники анимации

Тема 1.1. Аналоговые техники анимации.

Теория: обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: Перекладка, кукольная анимация, stopmotion,, авторские нетрадиционные техники. История покадровой рисованной анимации, первый анимационный фильм, нарисованный на кальке. Технология. История анимационной режиссуры.

Тема 1.2. Тайминг в анимации. Непрерывное движение. Живая статика и цикл.

Теория: тайминг в анимации. Непрерывное и дискретное движение. живая статика и цикл. Примеры. Количество кадров в секунду: лимитированная анимация (12,5 кадров в секунду). *Практика:* плоский диск на ниточке с двумя ключевыми фазами движения, при вращении образует анимационный цикл.

Тема 1.3. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения.

Расчет времени.

Теория: 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 (работы студии Арменфильм), принцип.

Практика: рисование анимации трансформации на бумаге (12 фаз) «Преврати шарик в...».

Тема 1.5. Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг.

Теория: тайминг движения. Чередование статики и движения внутри сцены. Ритм. Композитинг – соединение слоев.

Практика: смонтировать «морфинг».

Тема 1.6. Спецэффекты в аналоговой анимации. Вода и огонь в анимации.

Рандомное рисование, дискретное движение.

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: покадровое рисование огня и воды на выбор в Blender или на бумаге под камерой.

Тема 1.7. Монтаж. Виды монтажных склеек. Ритм и цикл в монтаже.

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. Цикл.

Практика: работа со склейками и ритмом. Самостоятельный монтаж учениками их анимаций. Просмотр и обсуждение итоговой работы.

Тема 1.8. 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 анимированного персонажа с учетом его размера,

контрастности, предполагаемой анимации. Постановочный тест – как изображение выглядит в кадре.

Тема 1.9. 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: Проанализировать комикс на выбор – 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.

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

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

Практика: эскизная разработка анимационного персонажа, модельный лист, 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. 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. 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. 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 1.14. 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. Практика из упражнения.

Тема 1.15. Крупный план. Артикуляция. Эмоции.

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

Практика: Выбрать из фильма, мультика или записать самим на студии звукозаписи монолог. Отрисовать крупный план персонажа, основываясь на ракурсах, эмоциях и диалогах из выбранного материала. Самостоятельно свести звук и визуал в программе для монтажа. Выполнить совместный анализ выполненной работы. Игра: угадай эмоцию (на изготовленном крупном плане ведущий «выставляет» эмоцию, участники отгадывают, обсуждают почему выражение лица удалось, или наоборот было трудно отгадать).

Тема 1.16. Изучение программы для съемки стоп-моушн анимации

Теория: Изучение и запись основных функций программы, горячих клавиш и интерфейса.

Практика: самостоятельная работа в программе. Съемка шотов с марионеткой.

Тема 1.17. Анимация общего плана.

Теория: Анализ примеров и изучение построения общего плана.

Практика: анимация с консультациями педагога.

Тема 1.18. Конструктор перекладного персонажа, изготовление марионетки.

Теория: конструктор перекладного персонажа с учетом анимационного движения. Сменные части для фазовки бумажной перекладки. Пропорции персонажа, изготовление марионетки.
Практика: Изготовить марионетку персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию. Придумать и отснять несколько шотов с изготовленной марионеткой.

Тема 1.19. Изготовление "крутки" персонажа в Blender.

Теория: просмотр и изучение примеров крутки модели разных персонажей, их изучение.
Практика: самостоятельно создать прокрутку персонажа в программе Blender. Проанализировать полученный результат.

Тема 1.20. 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 1.21. Настройка проекта в CapCut. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.

Теория: настройки проекта в CapCut. 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 CapCut : цветокоррекция, переходы, рендер. Презентация работ.

Теория: спецэффекты в CapCut: цветокоррекция, маски, переходы. Заходной и финальный титры. Рендер.
Практика: досъемка и дозапись недостающего материала. Монтаж. Презентация эпизодов «Встреча», обсуждение, вопросы авторам.

Тема 1.23. Ознакомление с индустрией анимации.

Практика: посещение анимационных студий с целью ознакомления с организацией рабочего процесса. Участие в мастер-классах по различным техникам анимации. Встречи с профессионалами анимационной индустрии.

Модуль 2. 2D анимация

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

Теория: аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. История 2D анимации. 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.

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

Тема 2.2. Композитинг.

Теория: композитинг. Композитинг как художественный прием. Примеры.

Тема 2.3. Способы организации фона.

Теория: способы организации фона. Многослойность, дальний и передний план.

Практика: анимированный движущийся фон для этюда. Изготовление склеивающих фрагментов между персонажами и фонами разных участников.

Тема 2.4. Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке .Кейфрэйминг в Blender.

Теория: подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Кейфрейминг.

Практика: рисование анимационного шота по теме.

Тема 2.5 Ускорение и замедление движение по дуге, отставание в Blender.

Теория: ускорение и замедление, движение по дуге, отставание.

Практика: упражнение «Маятник».

Тема 2.6. Планировка сцены, панорамирование в Blender.

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

Практика: ритмический фигуративный этюд «Время». Анимация в ритм. Работа со звуком. Домашнее задание: снять 30 секундный видео-автопортрет.

Тема 2.7. Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка в Blender.

Теория: коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.

Практика: покадровая дорисовка анимационных спецэффектов на видео.

Тема 2.8. Человек. Анимация человека. Особенности построения кадра и передачи эмоций.

Теория: Человек. Особенности построения кадра, стилизация, упрощение. Передача эмоций.

Практика: анимационное упражнение с человеком на усмотрение преподавателя.

Тема 2.9. Проходка, особенности. Ключевые фазы. Проходка на месте.

Теория: проходка. Ключевые фазы. Проходка на месте.

Практика: анимация проходки персонажа- человека.

Тема 2.10. Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

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

Практика: анимация бега персонажа- человека.

Тема 2.11. Драпировки в анимации. Спецэффекты.

Теория: драпировки в анимации. Спецэффекты.

Практика: этюд ходьба персонажа-человека в разной одежде (минимум 2 образа).

Тема 2.12. Монтаж в CapCut.

Практика: просмотр коллективных тематических этюдов курса материала для монтажа. Обучающийся индивидуально или в соавторстве монтирует анимационный клип из своих этюдов, созданных за время курса.

Тема 2.13. 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 2.14. Спецэффекты, маски, форматы рендера в CapCut.

Теория: спецэффекты, маски, форматы рендера в CapCut.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса, композитинг.

Тема 2.15. Презентация работ 2D анимации.

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

Тема 2.16. Ознакомление с индустрией анимации.

Практика: посещение анимационных студий с целью ознакомления с организацией рабочего процесса. Участие в мастер-классах по различным техникам анимации. Встречи с профессионалами анимационной индустрии.

Модуль 3. Межстудийный проект.

В рамках межстудийного проекта обучающиеся под руководством педагога создают собственные анимационные проекты для участия в профессиональных конкурсах и для формирования портфолио. Рекомендована разработка не менее двух проектов в рамках реализации данного модуля.

Тема 3.1. Поиск идей. Питчинг проектов.

Теория: как искать идеи для проектов. Способы развития креативного мышления.

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

Тема 3.2. Планирование проекта.

Практика: определение этапов работы: разделение проекта на отдельные этапы (подготовка, съемка/запись, обработка, презентация и т.д.) с определением задач для каждого этапа. Составление графика: разработка графика выполнения работ с указанием сроков для каждого этапа и задач. Учитываются возможные риски и резерв времени. Распределение ресурсов: определение необходимых ресурсов (оборудование, материалы, программное обеспечение, участники) и их распределение между этапами проекта. Разработка сметы: оценка стоимости проекта, включая затраты на материалы, оборудование, услуги и другие необходимые расходы. Определение критериев успеха: формулирование конкретных и измеримых критериев, по которым будет оцениваться успешность реализации проекта. Разработка перечня необходимой проектной документации: разработка необходимых документов (техническое задание, сценарий, раскадровка, план съемок/записи и т.д.), обеспечивающих эффективное управление проектом. Анализ рисков.

Тема 3.3 Работа над проектом в студии под руководством преподавателя.

Практика: Индивидуальная работа в студиях: непосредственная работа каждого участника над своей частью проекта под руководством преподавателя, с применением изученных технологий и техник. Синхронизация и интеграция: Регулярная синхронизация результатов работы разных студий, обеспечение совместимости и соответствия требованиям общего проекта. Совместная работа над сложными задачами: Решение возникающих проблем и задач, требующих совместных усилий участников из разных студий. Тестирование и отладка: проведение промежуточного тестирования отдельных элементов проекта и их интеграция в общую систему, выявление и устранение ошибок и несовместимостей. Совместная доработка: внесение изменений и доработок на основе обратной связи и результатов тестирования. Подготовка финального продукта: сборка всех элементов проекта в единое целое, проверка соответствия требованиям, оптимизация для конечного использования.

Тема 3.4. Презентация проектов.

Теория: особенности подготовки к публичным выступлениям.

Практика: презентация проектов. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года.

Тема 3.5. Портфолио.

Теория: подготовка портфолио. Любительские и профессиональные платформы для размещения портфолио.

Практика: подготовка портфолио. Поиск платформ для размещения. Добавление работ на платформы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные

- обучающийся знает специфические термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает углубленно 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 CapCut/ Movavi Video Editor;
- обучающийся знает углубленно историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся знает углубленно историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно на продвинутом уровне осуществить процесс анимационной режиссуры: идея, раскадровка, аниматик на основе раскадровки;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: художественная постановка, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать постпродакшн анимационного фильма в CapCut/ Movavi Video Editor : монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

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 специфику этапов создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, преподавателям и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и преподавателями;
- обучающийся организует 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.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий 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.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе посредством защиты итоговых проектов.

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

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

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций проектов, отзывы (обучающихся и родителей), портфолио обучающихся, ведомость защиты итоговых проектов.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-методическая документация:

- Рабочая программа дополнительной общеразвивающей программы "Креативные технологии" (утверждена 26.08.2025 г.)

Информационное обеспечение:

Рекомендуемая 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. 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.

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

Интернет-ресурсы:

1. https://vk.com/wall-52526415_17774 - Цикл передач об истории советской анимации, зарубежных авторах и событиях. Истории создания фильмов, рассказы о жизни режиссеров.
2. souzmult.ru - Официальный сайт "Союзмультфильма": классика анимации, закулисы, обучающие материалы.
3. <https://blog.parovoz.tv/razbor-poletov-ili-tipichnye-oshibki-animatorov/> - Типичные ошибки аниматоров.
4. <http://www.multazbuka.ru/> - курс по анимации от ведущих представителей отрасли.

Электронные образовательные ресурсы:

<https://rfartcenter.ru/metodicheskaya-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/> - каталог образовательных и просветительских интернет ресурсов в сфере культуры и искусства.

<https://mult-goroy-kurs.ru/> - образовательная платформа по обучению анимации родителей, детей и педагогов. Методическая копилка.