

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Директора № 35 от 25.04 2023г.
Автономной некоммерческой организации
Национальный открытый чемпионат
творческих компетенций «АртМастерс (Мастера Искусств)»
/ Володин Б.Б./

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В
СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

**ПО КУРСУ «ХУДОЖНИК-АНИМАТОР»
НА ТЕМУ «2 Д АНИМАЦИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИЛИ НИКОГДА НЕ
ПОВТОРЯЙСЯ»**

(реализуется частично/исключительно средствами ЭО и ДОТ)

Согласовано:

Руководитель Отдела
образовательных программ
АНО «Артмастерс»
_____ Е.Н. Капура

Москва – 2023

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
1.1 Область применения рабочей программы	3
1.2 Обоснование актуальности программы:	3
2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2.1 Планируемые результаты освоения:.....	4
2.2 Планируемые результаты обучения.....	5
3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ	5
3.1. Категория слушателей	5
3.4. Срок и трудоемкость обучения.....	5
3.5. Форма обучения.....	6
3.6. Режим обучения.....	6
4.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
4.1. Объем содержания программы и виды учебного модуля:	6
4.2. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования «2 Д анимация для начинающих или никогда не повторяться».....	7
4.3. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы ДО	11
5.ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	22
5.1. Текущая аттестация:	22
5.2. Промежуточная аттестация:	22
5.3. Итоговая аттестация	22
5.4. Оценочные материалы: Итоговый Тест.....	22
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	22
6.1. Материально-технические условия реализации программы требует:	22
6.2. Учебно-методический комплекс учебного модуля, систематизированный по компонентам	22
6.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	22
6.4. Кадровое обеспечение программы.....	22
7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ.....	23
Приложение 1.....	24
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	24
Приложение 2.....	26
ЛЕКЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ	26
Приложение 3.....	92
ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ	92
Приложение 4.....	97
МАТЕРИАЛЫ КОНТРОЛЬНОГО СРЕЗА ЗНАНИЙ.....	97

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Область применения рабочей программы

Программа по квалификации специалиста художник-аниматор составлена в соответствии с ФГОС по специальности 55.02.02 «Анимация (по видам)».

Программа учебной дисциплины может быть использована для оказания дополнительных образовательных услуг по учебной дисциплине с целью углубления теоретических знаний и практических умений.

1.2 Обоснование актуальности программы:

Анимация – мульти дисциплинарный вид искусства, соединяющий в себе рисунок, актерское мастерство, физику, музыку. Помимо этого, современное производство требует свободного владения цифровыми инструментами создания анимации.

Анимационный фильма с нуля - это поэтапная работа множества разных специалистов экранных искусств или одного автора, владеющего всеми этими специальностями. Наиболее востребованный в индустрии человек - универсальный профессионал, владеющий полной цепочкой производства от сценария до мастеринга.

Молодая аудитория увлечена просмотром анимэ и компьютерными играми - участвовать в таком продакшне или самостоятельно создавать авторские продукты - актуальный мотив для молодых людей сегодня. Кроме того, анимация - это востребованная профессия и постоянный стабильный доход.

Целью программы является развитие у обучающихся творческих способностей, личностных качеств, формирование целостного представления о мультипликации посредством создания анимационных фильмов, а также формирование общекультурных и профессиональных компетенций.

Задачи программы:

Обучающие:

- овладеть базовыми навыками аниматора, сценариста, художника по фонемам на производстве при создании фильма;
- знать полную производственную цепь создания анимационного фильма, роли и взаимосвязи на анимационной студии

Развивающие:

- развивать потребностно-мотивационную и эмоционально-волевую сферы;
- раскрывать творческий потенциал;
- развивать образное мышление;
- активизировать механизмы социальной адаптации молодежи в условиях полифункционального коллектива;
- способствовать самоопределению молодежи в условиях коллективного творческого процесса;
- создавать оптимальные условия для успешной социальной адаптации личности в коллективе.

Воспитательные:

- развивать коммуникативные умения и навыки;
 - воспитывать навыки самоорганизации;
 - воспитывать чувство коллективной и личной ответственности;
- развивать мотивацию к трудовой деятельности

Настоящая программа предназначена для школьников средних общеобразовательных учреждений, учащихся средних специальных учебных заведений и всех желающих обучиться профессии художник - аниматор.

Курс программы предусматривает разные уровни подготовки (что в том числе зависит от местоположения слушателя, возможности приобретения тех или иных материалов), в нем будут указаны и продемонстрированы вариативные техники работы.

Курс программы позиционируется как обучающий и ознакомительный материал для освоения основных этапов в производстве анимации; получение практического опыта для обучающихся.

Курс программы предполагает:

1. Порядок модулей построен в виде игры живого действия. По мере прохождения курса участник осваивает новые навыки, получает более ответственные производственные задачи и осуществляет профессиональный рост на воображаемой студии. Занятия включают лекцию по установленной теме, демонстрационные материалы по работе с программным обеспечением, практическое задание.
2. Базовое знакомство с наиболее востребованными анимационными техниками и программным обеспечением.
3. Базовые навыки создания и организации изображения для анимации и непосредственно анимационного движения.
4. Ознакомить обучающегося с новыми навыками, научить выполнять более ответственные производственные задачи и осуществлять профессиональный рост на воображаемой студии.
5. Получить представление об устройстве работы на студии, ролях, задачах и взаимосвязях сотрудников на этапе продакшн
6. Поднять высокий интерес к искусству анимации, владения графическими редакторами и анимационными программами.
7. Сможет самостоятельно находить, формулировать и анализировать идею для анимационного фильма, осуществлять редакторские функции, препродакшн, производство и монтаж в рамках короткометражных проектов, создавать авторскую анимацию.
8. Выполнение самостоятельных работ: практические и домашние задания.

2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Планируемые результаты освоения:

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п. 1.1:

№ п/п	Направление подготовки «2 Д анимация для начинающих или никогда не повторяйся» по специальности 55.02.02
	<i>Знать</i>
1.	Процесс разработки и создания анимационного продукта
2.	Сценарную структуру короткометражного анимационного фильма
3.	Базовые законы механического и живого анимационного движения
4.	Многообразие анимационных техник, механику их создания
5.	Законы композиции и тонально-цветовых отношений

6.	Типы изображения в анимации
7.	Ориентироваться в пайплайне производства мультфильма
8.	Устройство работы на студии, роли, задачи и взаимосвязи сотрудников на этапе продакшн
	Уметь
1.	Создавать скетчи
2.	Создавать фоны и персонажей для анимации
3.	Создавать рисованную анимацию неантропоморфных объектов
4.	Создавать компановки антропоморфных персонажей
5.	Владеть инструментами создания ручной и цифровой графики
6.	Владеть инструментами создания 2 D анимации
7.	Монтировать анимационные шоты в Adobe Premiere
5.	Работать с растровым и векторным изображением, видеоформатами
8.	Создавать анимационные ролики

При контроле качества выполняемых заданий особое внимание уделяется следующим критериям: самостоятельность выполнения работы, полнота и логичность изложения материала, фактическая грамотность, нестандартность и оригинальность решений.

Обучение будет считаться пройденным успешно, если участник прошел курс до конца и выполнил от 70 до 100 % самостоятельных заданий.

2.2 Планируемые результаты обучения

по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям в соответствии с профессиональным стандартом

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Обеспечение применения современных технологий в производстве анимационного кино	Технологическое сопровождение этапа производства анимационного кино	A/01.5	Контроль соблюдения исполнителями технологической цепочки этапа работ по производству анимационного кино
	Организация технологического сопровождения этапа производства анимационного кино	B/01.6	Выбор и формирование технологической цепочки производства анимационного кино
	Управление технологическим сопровождением производства анимационного кино	C/01.6	Планирование процесса технологического сопровождения производства анимационного кино

3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ

3.1. Категория слушателей

Уровень образования начальный или любой уровень подготовки;

Должность: 0;

Опыт работы: от 0 и выше.

3.4. Срок и трудоемкость обучения

Трудоемкость **обучения 25 час.** (7 модулей), из них: работа одного модуля – 1 час, всего 7 час.; практической работы по всем модулям - от 1 час. , всего 11 час., самостоятельной работы (домашнее задание) в шести модулях от 1 час - 6 час. 1 итоговый тест (дифференцированный зачет) – 2 час.

3.5. Форма обучения

Онлайн. Дистанционная.

3.6. Режим обучения

Теоретические занятия и учебная практика реализуется с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с учебным (учебно-тематическим) планом Программы.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Объем содержания программы и виды учебного модуля:

Курс программы позиционируется как обучающий и в большей степени это ознакомительный материал; получение практического опыта для слушателей.

Основной упор курса будет сфокусирован на киномузыке, в качестве профессионального ядра. Вот несколько важных шагов, которые предстоит сделать слушателю.

Курс программы предполагает:

1. Порядок модулей построен в виде игры живого действия. По мере прохождения курса участник осваивает новые навыки, получает более ответственные производственные задачи и осуществляет профессиональный рост на воображаемой студии. Занятия включают лекцию по установленной теме, демонстрационные материалы по работе с программным обеспечением, практическое задание.
2. Базовое знакомство с наиболее востребованными анимационными техниками и программным обеспечением.
3. Базовые навыки создания и организации изображения для анимации и непосредственно анимационного движения.
4. Ознакомить обучающегося с новыми навыками, научить выполнять более ответственные производственные задачи и осуществлять профессиональный рост на воображаемой студии.
5. Получить представление об устройстве работы на студии, ролях, задачах и взаимосвязях сотрудников на этапе продакшн
6. Поднять высокий интерес к искусству анимации, владения графическими редакторами и анимационными программами.
7. Выполнение самостоятельных работ: практические и домашние задания.

В результате обучения слушатель должен:

1. Понять принцип (план) для реализации анимационного процесса.
2. Научиться базовым законам механического и живого анимационного движения.
3. Знать всю производственную цепочку и сможет воссоздать ее в рамках собственного мини-проекта
4. Научаться применять законы анимационного движения
5. Научиться создавать понятный проект анимационного ролика.
6. Выполнять практические работы и домашние задания.
7. У слушателя должно появиться желание продолжать обучение по направлению в специализированном учебном учреждении, на курсах, поучаствовать в конкурсе, собрать свое портфолио для поиска потенциальных клиентов и работодателей.
8. Научиться самостоятельно оформлять идею для анимационного фильма в питчинг-проект, создавать короткометражные авторские анимационные фильмы, а также продолжать обучение по специальности.

В процессе освоения программы слушатель формирует/совершенствует следующие профессиональные компетенции:

1. Реализовывать художественно-постановочные проекты в театрах, кино- и телестудиях;
2. Решать композиционные задачи;

4. Применять навыки логического и пространственного мышления при создании творческих проектов;
5. Получить опыт в анимационной деятельности (начальный уровень);
6. Владеть компьютерными программами.
7. Расширить знания о профессиях;
8. Реализовать творческие способности;
9. Заниматься самообразованием и повышением квалификации в области анимации;
10. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области создания творческих проектов;
11. Формирует навыки сценариста, режиссера короткометражного анимационного фильма, лэйаутиста, художника по фонам, аниматора, монтажера.

В курсе подготовлены для слушателей: полезная информация, справочные материалы и практические задания.

Практические задания включают:

- деконструкция и анализ образцов анимации,
- самостоятельное выполнение классических анимационных упражнений,
- разработка собственной идеи в соответствии с требованиями 2D производства.

4.2. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования «2D анимация для начинающих или никогда не повторяйся»

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Трудоёмкость программы					Формы аттестации (текущая/промежуточная)	Формируем. компетенции
		Общая трудоёмкость	Всего час. в СДО*	из общей трудоёмкости				
				Занятия		Самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)		
				Видео-лекция	Практическая работа (выполнение тестов, заданий, упражнений)			
час.		всего, ч/мин. в СДО	всего, ч СДО, ч.	всего, ч СДО				
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	МОДУЛЬ 1 «Сценарный практикум»	3	3	1	1	1	текущая	
1.1	Урок 1. Тема "Что такое идея, где ее взять и как с ней поступить?"			15				Ка придумать идею и объединить в пре-продакши, этап творческой разработки мультфильма.
1.2	Урок 2. Тема "Нарративная и			15				основы сценария к фильму

	ненарративная форма”							
1.3	Урок 3. Тема “От идеи к сценарной разработке”			15				сценарной разработке и описанию характера героя
1.4	Урок 4. Тема “Логлайн-синопсис-сценарий-библия проекта-питчинг”			15				Ка применяется логлайн, синопсис, сценарий в анимационном процессе
2.	МОДУЛЬ № 2. Азы анимационной режиссуры	3	3	1	1	1	текущая	
2.1.	Урок 1. Тема “Комикс и раскадровка - рассказы историю картинками”			15				умение рассказать историю картинками и действием
2.2	Урок 2. Тема “Воображаемая камера и куда ее поставить - плановость в раскадровке			15				как правильно понимать в кино и анимации слова “кадр” и “сцена
2.3	Урок 3. Тема “Движение камеры - распорядись вниманием зрителя”			15				что означает монтажная фраза и как создать монтажный эффект
2.4.	Урок 4. Тема “Как оформлять раскадровку»			15				Требования к раскадровке
3.	МОДУЛЬ № 3. Изображение в мультфильме	4	4	1	2	1	промежуточная	
3.1	Урок 1. Тема “Художественная постановка - создать мир, которого до тебя не было”			15				поиск и нахождение новых художественных приемов, которые помогут разные состояния передавать. Через композицию, цвет, текстуры, тон, форму, характер контура, степень детализации.
3.2	Урок 2. Тема “Персонаж. От сценарной разработки к точному образу”			15				создание персонажа : что первично и какие применяются технические требования
3.3	Урок 3. Тема “Фон - отношения и законы мира через композицию, цвет, мизансцену”			15				виды фонов и постановочные решения фонов
3.4	Урок 4. Тема “Пропс - соединительное звено между фоном и персонажем”			15				как определить как будут выглядеть фон, персонаж и пропсы, собрать все три типа изображения в одном кадре и получить

								первый чистовой кадр мультфильма.
4.	МОДУЛЬ № 4. Анимационное движение	5	5	1	3	1	промежуточная	
4.1.	Урок 1. Тема "Анимация - скорости жизни"			15				основной навык аниматора - работа со временем и скоростями движения и соединением этого всего в пространстве кадра.
4.2	Урок 2. Тема "Принципы движения в анимации"			15				два разных принципа создания движения,
4.3	Урок 3. Тема "Живое движение"			15				превращение одной формы в другую.
4.4	Урок 4. Тема "Оживить и усилить - приемы создания анимационного движения"			15				приемы передачи утрированного живого движения:
5.	МОДУЛЬ № 5 Анимационные техники	4	4	1	2	1	промежуточная	
5.1	Урок 1. Тема "Анимация - из чего только сделано всё?"			15				основы авторской анимации
5.2	Урок 2. Тема "Анимационные техники"			15				техники анимации: кукольная, пластилиновая, песочная, лего
5.3	Урок 3. Тема "Плоскостная перекладка"			15				техники в ее полной доступности
5.4	Урок 4. Тема "Классическая рисованная анимация по крайним"			15				классическая рисованная анимации и принцип так называемой фазовки по крайним.
6.	МОДУЛЬ № 6. Персонажная анимация	3	3	1	2	0	промежуточная	
6.1	Урок 1. Тема "Layout, компоновка, выразительная крайняя"			15				что такое лейаут и какая фаза действительно крайняя
6.2	Урок 2. Тема "Гэг. Юмор в анимации"			15				комедийный приём
6.3	Урок 3. Тема "Анимация человека. Ходьба и бег"			15				анимация походки - базовый навык аниматора

6.4	Урок 4. Тема "Игровая анимация. Эмоции. Липсинк"			15				как передать эмоции персонажу
7.	МОДУЛЬ № 7 Основы теории и практики монтажа	3	3	1	1	1	текущая	
7.1	Урок 1. Тема "Виды монтажа"			20				виды монтажа и их применение
7.2	Урок 2. Тема "Монтаж - твоя личная аудиовизуальная речь"			20				ресурс, которым принято пользоваться максимально экономично (из-за сложности производства)
7.3	Урок 3. Тема "Работа со звуком"			20				три уровня звука в монтаже
8	Итоговая аттестация	2	2				итоговая	оценка уровня знаний
	Итого часов	25	25	7	12	7	-	-

4.3. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы ДО

Наименование модуля	Виды учебных занятий, учебных работ)	Содержание	Уровень освоения
Модуль 1 Сценарный практикум			
Урок 1. Тема” Что такое идея, где ее взять и как с ней поступить?	Видео-лекция	Идея возникает в момент встречи нашего с вами сознания и окружающей действительности в том месте, где мы сами сталкиваемся с каким-то новым опытом, впечатлением, наблюдением, событием, то есть, буквально везде.	3-5
Урок 2. Тема “Нарративная и ненарративная форма”	Видео-лекция	Нарратив (англ. и фр. <i>narrative</i> ← лат. <i>narrare</i> «рассказывать, повествовать») — самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов.	3-5
Урок 3. Тема “ От идеи к сценарной разработке”	Видео-лекция	В сценарной разработке существует два равнозначных направления мысли: -Что происходит (см предыдущий урок) -и кто наш герой. В идеале на берегу, перед началом истории мы должны знать о нем всё: внешнее и внутреннее, социальный контекст, сильные и обязательно слабые стороны, хотя бы один изъян, а главное - цель. Сценарий — это подробный текст, по которому можно дословно представить, что произойдет на экране.	3-5
Урок 4. Тема “Логлайн-синопсис-сценарий-библия проекта-питчинг”	Видео-лекция	Логлайн — это самое краткое описание вашего фильма. Синопсис — это более развернутая форма описания фильма или книги, в которой больше внимания уделяется сюжету.	3-5
	Практическая работа	1.Задание в скетчбук - паспорт персонажа: на правой странице разворота опишите разработанного героя. Пусть описание содержит ответы на следующие вопросы: 1. Как зовут героя и сколько ему лет? 2. Из какой он семьи и чем занимается? 3. Что любит ваш герой? 4. Какие у него сильные черты характера? (не менее 5) 5. А какие слабости (хотя бы 1) 6. Есть ли у него слова-паразиты? 7. А характерный повторяемый жест? 8. О чем мечтает ваш герой?	выполнение от 70% до 100%

		<p>На левой странице нарисуйте эскиз персонажа. Придумайте ему внешность, одежду, аксессуары, характерное выражение лица. Закончив персонажа, покажите рисунок другу, не открывая описания. Проверьте какие черты характера и описания ваш собеседник сможет угадать по внешнему облику. Чем больше придуманной вами информации угадает ваш зритель, тем точнее вам удалось разработать образ героя.</p> <p>Через деконструкцию любого художественного или анимационного фильма отвечайте себе на вопросы: какая у героя цель? Каков герой? Как он изменился в результате всего, что с ним произошло?</p> <p>2.Задание выполните, пожалуйста, на основе поэтического текста. Прочтите второй сон Татьяны Лариной из Поэмы Евгений Онегин. Представьте, что вам необходимо экранизировать его.</p> <p>-Опишите характер Татьяны -Назовите ее цель. Насколько важна ей эта цель и на что она готова во имя ее достижения? -Опираясь на описание характера, подумайте, как она будет реагировать на обстоятельства сна. Будет ли пугаться, если будет, то как именно. Помните, что разные темпераменты по-разному реагируют на стресс.</p> <p>Распределите по тексту опорные точки сценария. Напишите сценарный текст, пересказывающий обстоятельства сна, действия Татьяны, события, которые разворачиваются перед ней, ее реакции. Помните, что больше всего нас как зрителя интересует эмоциональное состояние Татьяны, ведь она наш главный герой. Используйте такие формы передачи состояний, которые можно рассмотреть через экран - не “душа ушла в пятки”, а поблелела.</p>	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 2. Азы анимационной режиссуры			
Урок 1. Тема “Комикс и раскадровка - расскажи историю картинками”	Видео-лекция	В контексте индустрии анимационная режиссура — это умение рассказать историю картинками и действием. Рассказать так, чтобы зритель не моргнул ни разу. Режиссер-мультипликатор — это человек, чьими глазами мы смотрим мультфильм и одновременно в чьей голове мы его смотрим.	3-5
Урок 2. Тема “Воображаемая камера и куда ее поставить - плановость в раскадровке	Видео-лекция	В анимации “кадр” — это одно изображение, содержащее в себе фазу движения	3-5

		Сцена в анимации — это часть истории, которая разворачивается на одном и том же фоне, в зависимости от количества информации на экране сцена может длиться от 15 кадров до нескольких секунд.	
Урок 3. Тема “Движение камеры - распорядись вниманием зрителя”	Видео-лекция	Соединение нескольких предложений даёт нам связанный абзац текста. Соединение нескольких планов - МОНТАЖНУЮ ФРАЗУ. В современной 3D - анимации и индустрии анимэ движение камеры уже почти перестало быть приемом, а стало постоянно присутствующим элементом. Этому способствуют объёмные пространства 3D локаций, и искушение показывать непрерывность этих пространств. Но первоначально у каждого движения камеры, как и движения взгляда есть своя задача, эффект, которого мы добиваемся.	3-5
Урок 4. Тема “ Как оформлять раскадровку		На студиях и производствах раскадровка - документ, с которым имеет дело много людей, поэтому первое требование к ней — это читаемость. Существуют общепринятые условные обозначения, которые понимают все анимационные и кинорежиссеры, супервайзеры, художники аниматоры.	3-5

	Практическая работа	<p>1. Еще раз посмотрите мультфильм, по которому нарисовали раскадровку. Делайте паузы в местах смены сцен и анализируйте посредством чего состоялась монтажная склейка, какое правило здесь работает, если какое-то работает, вообще. Чаще всего склейка происходит не по одному параметру.</p> <p>2. Выберите один абзац сценария по заданию “Сон Татьяны”, опишите словами состояние Татьяны и атмосферу вокруг нее, которую хотите передать. Нарисуйте монтажную фразу, используя не менее 5 сцен. Подберите подходящий тип монтажной фразы, планы, придумайте движение камеры, если оно нужно. Нарисуйте раскадровку и оформите ее условными обозначениями.</p> <p>3. Практическое задание в скетчбук. Возьмите ваш любимый 2-D мультфильм, продолжительностью до 2-х минут. Перерисуйте его в раскадровку. Определите и подпишите крупность для каждого плана, попробуйте объяснить, почему режиссеру потребовалась именно эта крупность. Не удивляйтесь, если где-то вы не найдете этому логичного объяснения, но в большей части случаев оно точно есть.</p>	выполнение от 70% до 100%
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 3. Изображение в мультфильме			
Урок 1. Тема “Художественная постановка - создать мир, которого до тебя не было”	Видео-лекция	Художник-постановщик - это художник, который создает мир мультфильма и всех его обитателей.	3-5
Урок 2. Тема “Персонаж. От сценарной разработки к точному образу”	Видео-лекция	Образ персонажа зависит от множества разных вещей, но первичны среди них совершенно технические требования - контрастность, силуэтность, запоминающаяся форма. В вашем мультфильме, в целом, есть три типа изображений. Неподвижные — это фоны и подвижные - это персонажи и пропсы (предметы, которые будут анимироваться, с которыми персонаж будет взаимодействовать).	3-5
Урок 3. Тема “Фон - отношения и законы мира через композицию, цвет, мизансцену”	Видео-лекция	Второй тип изображения, неподвижный, но очень значимый в кадре - это фон. все разработки фона могут происходить, только когда на них стоит готовый персонаж и демонстрирует, достаточно ли он заметен в контексте этого изображения.	3-5
Урок 4. Тема “Пропс - соединительное звено между фоном и персонажем”	Видео-лекция	Сделать полную художественную постановку мультфильма - это определить как будут выглядеть фон, персонаж и пропсы, собрать все три типа изображения в одном кадре и получить первый чистовой кадр вашего мультфильма.	3-5
	Практическая работа	1. Придумайте несложный механизм, что-нибудь вроде насоса или часов с	выполнение от 70%

		<p>маятником, или вещь. Пусть это будет предмет или аксессуар, который рассказывает о вашем герое что-то дополнительное, подходит ему по сценарной разработке. Нарисуйте его по частям, старайтесь выдерживать пропорции предмета относительно персонажа и пропорции всех в контексте фона. Соберите механизм на липучку, расположи все элементы на фоне, а фон закрепи бумажным скотчем на столе, потому что неподвижная часть изображения не должна двигаться.</p> <p>Установи на смартфон бесплатное приложение stormolín studio и посмотри короткий простой tutorial как им пользоваться. Самым сложным в домашних условиях может оказаться закрепление телефона с камерой горизонтально над фоном. Сильно помогает наличие штатива, но и без него можно собрать подставку из книг, линейки, скотча. Короче, придумай способ как закрепить телефон горизонтально прямо над фоном и с помощью приложения сфотографируй несколько кадров действия механизма и относительного бездействия героя. Приложение самостоятельно смонтирует последовательность фотографий в видео.</p> <p>2. Практическое задание в скетчбук. Подумайте над таким вопросом: если бы я сама была архитектурной формой, а они бывают всевозможные - от жилых кварталов до стэлл и храмовых строений. Так вот если бы вы были архитектурной формой, то какой?</p> <p>Создайте эту архитектурную форму в коллажной технике. Для этого выберите 4 любых цвета, которые вам сейчас покажутся красивыми и подходящими. Возьмите акварельную бумагу, кальку, крафт, любую другую тонированную бумагу, в качестве материала, имитирующего стекло можно использовать пластик или светофильтры, железо - фольга, можно использовать тонкую металлическую проволоку, нитки. Соберите вашу постройку на клей-карандаш в скетчбук.</p> <p>Опишите вашу архитектурную форму, что это, где, предположительно, она может или должна быть размещена. И самое главное, опишите, пожалуйста, правила ее посещения. Как посторонний посетитель может попасть туда? Существуют ли какие-то правила? Что происходит внутри этой конструкции?</p> <p>3. Практическое задание в скетчбук. Вернись к паспорту персонажа из первого модуля. На основе своего описания и эскиза сделай марионетку</p>	до 100%
--	--	--	---------

		<p>в технике бумажной перекладки: нарисуй по отдельности, вырежи и соедини липучкой все элементы его тела, которые будут подвижны. Пусть он будет размером примерно с ладонь, это крупность, подходящая для общего плана и разных активных действий, а ракурс 3.4 Помни, что перекладка накладывает некоторые ограничения на характер анимационного движения. Как и у человеческого тела, у марионетки есть предел возможностей и позы, которые она физически не сможет принять.</p> <p>Вставка - плоская марионетка.</p> <p>Задание 4. Внимательно посмотрите на вашего персонажа и решите какой фон, цвета, материалы и атмосфера ему подойдут. Это могут быть любые художественные материалы: краски, карандаши, фломастеры, бумага для коллажа, линеры, тушь.</p> <p>Не стесняйтесь поискать референсы в других мультфильмах, посмотрите ваши любимые - проговорите сами себе какими материалами и приемами пользовались художники этих мультфильмов, чтобы получить эту атмосферу.</p> <p>Придумайте несколько приемов для собственной атмосферы будущих фонов. Создайте 3 или 4 изображения, применяя разные приемы, разные цвета, текстуры, штриховку.</p> <p>Когда все изображения будут готовы, разместите вашего персонажа по очереди на каждом из фонов и решите, где он наиболее органично выглядит. Возможно, вам понравится несколько находок из разных фонов, их нужно будет запомнить и соединить в одно изображение, общее художественное решение вашего будущего проекта.</p>	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 4. Анимационное движение			
Урок 1. Тема "Анимация - скорости жизни"	Видео-лекция	Все предметы имеют вес, конструкцию, степень упругости. Поэтому каждый из них по-своему реагирует на внешние силы. Это поведение — комбинация из отдельных положений, положенная на тайминг, — составляет основу одушевления. Анимация складывается из рисунков, не имеющих ни веса, ни сил, воздействующих на них.	3-5
Урок 2. Тема "Принципы движения в анимации"	Видео-лекция	Первый это стопмоушн - передвижение объекта от начала к концу движения, в режиме воссоздания того порядка, в котором на самом деле в жизни происходит действие. Второй принцип - анимация по крайним фазам, когда в первую очередь мы создаем начало движения, его конец и	3-5

		его самую яркую фазу, рассчитываем примерный тайминг движения и рисуем столько промежуточных фаз, сколько, нам кажется, подойдет для максимальной достоверности.	
Урок 3. Тема “ Живое движение”	Видео-лекция	Самый простой и важный принцип - движение по дуге. Падающий лист, брошенный камень, голова в повороте, бег и ходьба - все живые существа и немеханические объекты рисуют в воздухе во время движения невидимые дуги. В основе расчета скоростей лежит время воспроизведения анимации. В стандарте это 25 кадров в секунду. Но учиться мы будем на так называемой лимитированной анимации - 12, а если надо, то 10 даже 8 кадров, сменяемых за одну секунду.	3-5
Урок 4. Тема “Оживить и усилить - приемы создания анимационного движения”	Видео-лекция	Рисованный фильм оперирует средствами карикатуры. Характер любого персонажа и его движения гиперболизированы. Задача аниматора — синтезировать движение, придав ему ту меру преувеличения, которая делает рисованное движение убедительным.	3-5
	Практическая работа	1. Работу выполнить можно в Adobe Animate или в технике бумажной перекладки с использованием приложения stopmotion studio. Нарисуйте воображаемый или настоящий пейзаж, который можно наблюдать из окна любого транспорта - поезда, парохода, звездолета. Длина пейзажа должна составлять не менее 4 кадровых фонов. Элементы пейзажа должны располагаться на разных слоях. Верхний слой в программе или ближний слой в бумажной перекладке – это объекты, которые мы видим на переднем плане - например дорожные столбы, провода, ограждения. Они будут самыми крупными и будут двигаться быстрее всего, так быстро, что трудно рассмотреть. Следующий слой – средний план и его объекты, то, что находится от нас на расстоянии нескольких десятков метров, мы можем успеть рассмотреть их, пока они проезжают мимо рамки нашего глаза/кадра/видеоискателя. Затем слой, с самыми дальними объектами, горы, лес, море, любые элементы пейзажа. Этот слой будет двигаться медленнее всего. отдельный слой – небо и его светила — это то, что не будет двигаться вовсе. Поверх всех слоев разместите рамку окна, или иллюминатора — это рамка вашего взгляда - она вообще не будет двигаться. Создайте панораму движения пейзажа мимо вашего взгляда слева направо. Подберите достоверные скорости движения близких и удаленных объектов.	выполнение от 70% до 100%

		<p>Если вы работаете в Adobe Animate, то создайте проект в формате 1920 на 1080, 25 кадров fps. Разместите ближний, средний и дальний планы на отдельных слоях. Верхним неподвижным слоем разместите рамку окна.</p> <p>-При помощи функции F8 объедините содержание каждого слоя в символ.</p> <p>-При помощи функции classic motion запустите панорамы слоев в соответствии с их скоростями в жизни. Передний план будет проноситься быстро, средний медленнее, дальний – двигаться лишь слегка.</p> <p>-Подберите скорости движения слоев так, чтобы пейзаж походил на вид из окна транспорта во время движения.</p> <p>2. Задание можно выполнить в приложении Flipaclip, Adobe animate, или на кальках.</p> <p>Способом прямой фазовки от первой фазы движения к каждой следующей нарисуйте анимацию падения капли от источника ее накопления до поверхности, о которую она ударяется. Внимательно посмотрите, как меняется форма по мере падения, в какой момент она станет достаточно тяжелой, чтобы оторваться, какой будет в этот момент ее форма. Когда она превратится в абсолютную водяную сферу. Как произойдет удар о поверхность. Возьмите референс из интернета или самостоятельно снимите на видео и рассмотрите покадрово.</p> <p>На какое-то время изучение реального движения по кадрам должно стать вашим хобби.</p> <p>Референс: Падающие капли на сверхзамедленной скорости drops in slow motion</p> <p>3. Задание можно выполнять на кальках или в приложениях Flipaclip или pro create. Делайте практическое задание из расчета 12 кадров в секунду.</p> <p>На первом листе нарисуйте предмет, пусть это будет что-то приятное. На втором листе нарисуйте предмет, который мог бы стать полным антиподом первого, противоположность, антоним. Скрепите первый, второй лист с предметами и чистый лист кальки.</p> <p>Всмотритесь в две различные на первый взгляд формы и проложите воображаемую линию, которая будет ровно посередине между первой и второй. Нарисуйте ее, вы получите среднюю фазу морфинга, превращения одной формы в другую. Теперь отложите лист с последним предметом, добавьте чистую кальку сверху и проложите еще одну промежуточную форму между изначальной и средней фазой. Создавайте между вновь появившимися формами новые промежуточные фазы. Каждый рисунок — это кадр, то есть единицы времени.</p>
--	--	--

		<p>Задание 4. Практическое задание в скетчбук. Пусть на какое то время предметом вашей коллекции станут, например, походки. Пусть вас интересуют не только походки людей разного возраста и комплекции, но и походка одного и того же человека в разном настроении. Смотрите на прохожих на улице, В каждом движущемся теле вы найдете моторчик, источник, движок, который несет это тело вперед. Он может находиться, в грудной клетке, голове, бедрах, коленях, он всегда будет немного впереди, а остальные части тела будут его догонять.</p> <p>Попробуйте зарисовать самые яркие фазы походок прохожих.</p>	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 5. Анимационные техники			
Урок 1. Тема “Анимация - из чего только сделано всё?”	Видео-лекция	Самая экспериментальная среда для развития анимации как искусства — это авторская анимация. У каждой анимационной техники есть свои преимущества и неудобства.	3-5
Урок 2. Тема “Анимационные техники”	Видео-лекция	Кукольная, пластилиновая, песочная, леги - анимацию, действительно делают из всего.	3-5
Урок 3. Тема “Плоскостная перекладка”	Видео-лекция	Основное преимущество этой техники в ее полной доступности, поэтому я покажу часть процесса, который можно и нужно воспроизвести самостоятельно дома	3-5
Урок 4. Тема “Классическая рисованная анимация по крайним”	Видео-лекция	Единицей передачи информации в мультфильме можно назвать фазу движения. Количество фаз между компоновками определяет время движения от компоновки к компоновке. Представлены схемы расчета времени в композиционном листе.	3-5
	Практическая работа	<p>1. С помощью приложения stopmotion studio снимите анимационную сцену в технике пикселизации, пусть главным героем ее будет кто-то из близких вам людей. Придумайте короткое действие, здорово, если в нем будет заложена какая-то бытовая магия. Помните, что стопмоушн позволяет не только двигать предметы, но и подменять их другими, прятать и появлять в новых внезапных местах. Помните, что кроме твердых предметов, существуют мягкие, те, которым можно придавать форму.</p> <p>Снимая сцену, помните про разгон, замедления, что самые большие изменения в кадре происходят на самой высокой скорости движения объекта.</p> <p>2. Автопортрет с дорисовкой. Сделай его с помощью приложения flipaclip или Adobe Animate. выбери место, ракурс, крупность плана, свое собственное положение в пространстве. Попроси друга снять тебя на телефон из</p>	выполнение от 70% до 100%

		той точки (напомни снимающему, что держать телефон нужно горизонтально, потому что ты будешь работать с горизонтальным кадром). Придумай цикл анимационных спецэффектов или любой другой дорисовки, которая разворачивается в пространстве вокруг тебя. Цикл — это серия фаз движения, замкнутая сама на себя. Он начинается и заканчивается соседними друг от друга фазами, поэтому бесконечно воспроизводит одно и то же движение. Задание 3. Сделать этюд с персонажем и фоном.	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 6. Персонажная анимация			
Урок 1. Тема “Layout, компоновка, выразительная крайняя”	Видео-лекция	Лэйаут — это та поза героя в сцене, через которую лучше всего видно, что делает и чувствует сейчас герой. Хороший лэйаут — это способ эмоционально присоединиться к персонажу, испытать эмпатию к нему. Это значит, что основной профессиональный навык лэйаутиста передавать эмоцию через позу. . Какая фаза действительно крайняя?	3-5
Урок 2. Тема “Гэг. Юмор в анимации”	Видео-лекция	Гэг (от англ. <i>gag</i> — шутка, комический эпизод) — комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость.	3-5
Урок 3. Тема “Анимация человека. Ходьба и бег”	Видео-лекция	Анимация ходьбы антропоморфного персонажа - то, что вам неизбежно придется делать, независимо от того в какой сфере анимационной индустрии вы работаете, циклы ходьбы и бега в видеоиграх, персонажи сериалов и авторских фильмов - в пространстве перемещаются абсолютно все, поэтому анимация походки - базовый навык аниматора.	3-5
Урок 4. Тема “Игровая анимация. Эмоции. Липсинк”	Видео-лекция	Тэйк - очень сильная эмоциональная реакция, подразумевающая движение всем телом. Липсинк или артикуляция тоже зависит от меры условности движения, которую вы выбрали.	3-5
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 7. Основы теории и практики монтажа			
Урок 1. Тема “Виды монтажа”	Видео-лекция	Линейный монтаж - этот вид характерен для репортажной съемки, которая стремится дословно передать последовательность событий во времени Перекрестный монтаж - можно передать речевой конструкцией “А в это время”. Это две и более линии действия развиваются одновременно друг с другом в разных местах, на экране нам показывают то одну, то другую, монтажно сохраняя единство	3-5

		момента. Вероятнее всего в какой-то момент истории эти линии действия соединятся в одну. Параллельный монтаж - две и более линии действия развиваются в разных местах и в разное время, между ними есть читаемая связь, она может быть ассоциативной, являться флэшбэком или предысторией. Эти линии точно связаны, но в моменте могут никогда не пересечься.	
Урок 2. Тема “Монтаж - твоя личная аудиовизуальная речь”	Видео-лекция	Время в анимации - очень важный ресурс, которым принято пользоваться максимально экономично (из-за сложности производства) и точно - по той же причине. Тренировать чувство времени можно самостоятельно. Необходимо тренировать чувство времени на каждой своей раскадровке.	3-5
Урок 3. Тема “Работа со звуком”	Видео-лекция	В работе на В работе над мультфильмом мы имеем дело с тремя уровнями звука в монтаже. Эти уровни: 1. актерские реплики, речь героев 2. интершумы 3. музыка	
	Практическая работа	1. найдите примеры линейного, перекрестного и параллельного монтажа из кинематографа и анимации. Рассмотрите, как осуществлены склейки, попробуйте понять, что именно в них дает нам знать об одновременности происходящего, о разных местах действия, о паузе в одной сюжетной линии и продолжении другой. 2. Собери в монтажный проект всю анимацию, которую тебе удалось снять в течение курса. Смодируй каждую отдельную сцену, выбери последовательность, в которой они встанут на таймлайн. Ты монтируешь шоурил, в котором демонстрируешь навыки того, как умеешь анимировать, монтировать материал, работать с ритмом, шумами и музыкой. Чаще всего шоурил делается под динамичный трэк, в котором есть ускорения и паузы. Выбери такой трэк, под который тебе самом будет задорно работать. Собери сцены таким образом, чтобы склейки хотя бы отчасти приходились на ритмические акценты музыки. В некоторых местах сделай паузы в трэке и вставь в эти паузы сцены с репликами, гурами или шумами.	выполнение от 70% до 100%
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Итоговая аттестация	Дифференцированный тест	Задания из 9 вопросов по темам курса	выполнение от 70% до 100%

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:
1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Текущая аттестация:

Проводится в виде выполнения специальных заданий по теме.

5.2. Промежуточная аттестация:

Промежуточная аттестация проводится в виде практических работ, предоставленных дистанционно. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

5.3. Итоговая аттестация

Тест из 9 вопросов, предоставленный дистанционно.

5.4. Оценочные материалы: Итоговый Тест.

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1. Материально-технические условия реализации программы требует:

- техническое обеспечение (компьютер)
- учебно-методический комплекс по профессиональному модулю

6.2. Учебно-методический комплекс учебного модуля, систематизированный по компонентам

- ФГОС среднего профессионального образования;
- рабочая программа;
- календарно-тематическое планирование;
- тематическое планирование;
- материалы текущего рубежного контроля.

6.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Программа предполагает использование разнообразных форм работы: элементы лекционных занятий по теоретическому блоку, практические работы с заданиями разной сложности, самостоятельная работа обучающихся, проведение контрольных срезов в формате промежуточных аттестаций в формате дистанционного зачета и практических работ. Освоению данного модуля поможет изучение общепрофессиональных дисциплин в качестве рекомендованных.

В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии.

6.4. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП (учебный план)	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание/звания	Занимаемая должность
1.	Модуль 1 Сценарный практикум	Мария Дубровина	-	Сценарист и режиссер авторской и коммерческой анимации (“Летающие звери”, “Малыши”, “Машинки”). Автор образовательной программы по анимации для Школ Креативных Индустрий при Балтийской и Сибирской
2.	Модуль 2. Азы анимационной режиссуры			
3.	Модуль 3. Изображение в мультфильме			
4.	Модуль 4. Анимационное движение			
5.	Модуль 5. Анимационные техники			
6.				

7.	Модуль 6. Персонажная анимация Модуль 7. Основы теории и практики монтажа			школе искусств филиалов РГИСИ. Режиссер-педагог социальной студии детской анимации «Да»
----	--	--	--	---

7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ

1. Мария Дубровина. Сценарист и режиссер авторской и коммерческой анимации (“Летающие звери”, “Мальши”, “Машинки”). Автор образовательной программы по анимации для Школ Креативных Индустрий при Балтийской и Сибирской школе искусств филиалов РГИСИ. Режиссер-педагог социальной студии детской анимации «Да»

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Наименование программы: ХУДОЖНИК-АНИМАТОР.

Шифр: 55.02.02

Ф.И.О. преподавателя(ей), реализующего(их) дисциплину с ЭО и ДОТ:

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание	Занимаемая должность
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	Модуль 1. Сценарный практикум Модуль 2. Азы анимационной режиссуры Модуль 3. Изображение в мультфильме Модуль 4. Анимационное движение Модуль 5. Анимационные техники Модуль 6. Персонажная анимация Модуль 7. Основы теории и практики монтажа	Мария Дубровина	-	Сценарист и режиссер авторской и коммерческой анимации ("Летающие звери", "Мальши", "Машинки"). Автор образовательной программы по анимации для Школ Креативных Индустрий при Балтийской и Сибирской школе искусств филиалов РГИСИ. Режиссер-педагог социальной студии детской анимации «Да»

Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Вид учебной работы согласно рабочей программе (лекция, практика и т.п.)	Объем по видам работ, часы	Наименование используемых ЭОР* в СДО* (тип ЭОР)	Описание результативных видов деятельности обучающихся (фиксируемые результаты выполнения работ)
Сценарный практикум	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	видео	По окончании курса слушателю необходимо будет пройти итоговый тест в 10 вопросов. Обучение будет считаться пройденным успешно, если участник прошел курс до конца и выполнил от 70 до 100 % практических работ в течение курса и итогового теста.
Азы анимационной режиссуры	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	видео	
Изображение в мультфильме	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/2/1	видео	
Анимационное движение	лекция/практическая ра-	1/3/1	видео	

	бота/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)			
Анимационные техники	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/2/1	видео	
Персонажная анимация	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/2/0	видео	
Основы теории и практики монтажа	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	видео	
Итоговая аттестация	дифференцированный тест	2		
Общая трудоемкость дисциплины с ЭО и ДОТ, часы		25 час.		

АНО "АРТМАСТЕРС"

Подписано цифровой
подписью: АНО "АРТМАСТЕРС"
Дата: 2023.07.01 16:11:33 +03'00'