

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Директора № 19 от 21 июня 2023г.  
Автономной некоммерческой организации  
Национальный открытый чемпионат  
творческих компетенций «АртМастерс (Мастера Искусств)»

\_\_\_\_\_ / Володин Б.Б./



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**в сфере креативных индустрий для молодежи**

**ПО КУРСУ «ХУДОЖНИК - АНИМАТОР»**

**НА ТЕМУ «АНИМАЦИОННОЕ ПРОИЗВОДСТВО. ЦЕПЬ ПРОИЗВОДСТВА 2 D  
АНИМАЦИИ»**

**(реализуется частично/исключительно средствами ЭО и ДОТ)**

**Согласовано:**

Руководитель Отдела  
образовательных программ  
АНО «Артмастерс»

\_\_\_\_\_ Е.Н. Капура

Москва – 2023

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>3</b>
<b>2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.....</b>	<b>4</b>
<b>3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.....</b>	<b>5</b>
<b>4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>6</b>
<b>5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....</b>	<b>15</b>
<b>6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>19</b>
<b>7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>17</b>
<b>8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС.....</b>	<b>19-38</b>
<b>Приложение 1 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ     ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>19</b>
<b>Приложение 2 (ЛЕКЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ) .....</b>	<b>21</b>
<b>Приложение 3 (ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ) .....</b>	<b>34</b>
<b>Приложение 4 (МАТЕРИАЛ КОНТРОЛЬНОГО СРЕЗА ЗНАНИЙ) .....</b>	<b>35</b>

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

### **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.

### **2. Обоснование актуальности программы:**

Анимация - мультидисциплинарный 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.

### **3. Цели и задачи реализации программы.**

**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 в соответствии с требованиями ФГОС по специальности 55.02.02 «Анимация» (по видам).

#### **Задачи программы:**

##### **Обучающие:**

- овладеть базовыми навыками аниматора и художника по фонам 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.

#### **Предназначение программы:**

Настоящая программа предназначена для выпускников (и шире — старшеклассников) средних общеобразовательных учреждений, учащихся средних специальных учебных заведений, а также для абитуриентов вузов 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.

Направлена на создание условий для подготовки специалистов, способных к образованию и самообразованию, профессиональному росту в условиях информатизации общества, к продуктивной профессиональной деятельности в современных социально-экономических условиях.

Ориентирована на реализацию следующих принципов: деятельностный и практикоориентированный характер учебной деятельности в процессе освоения дополнительной профессиональной образовательной программы; приоритет самостоятельной деятельности студентов; ориентация при определении содержания образования на запросы работодателей; связь теоретической и практической подготовки, ориентация на формирование готовности к самостоятельному принятию профессиональных решений как в типичных, так в нетрадиционных ситуациях.

## 2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Планируемые результаты обучения:

Результатом освоения профессионального модуля является овладение слушателями видом профессиональной деятельности.

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

п/п	3	Направление подготовки «Анимационное производство» по специальности 55.02.02
		<b>Знать</b>
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
		<b>Уметь</b>
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, средне-профессиональное, высшее художественное, любой уровень подготовки в возрасте от 18 до 35 лет;

Сфера профессиональной деятельности: анимационное производство в сфере кино и мультипликации, авторской анимации, коммерческих и социальных анимационных роликах;

Должность: 0;

Опыт работы: от 0 и выше.

#### 3.4. Срок и трудоемкость обучения

Трудоемкость обучения 18 час. (7 модулей), из них: работа одного модуля (2 видео-лекции по 30 мин.) – час.; практической работы в четырех модулях - от 1 час., самостоятельной работы (домашнее задание) в каждом модуле - от 1 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**

### ***Основное содержание Программы:***

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. 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. Научиться создавать понятный проект анимационного ролика.
4. Выполнять практические работы и домашние задания.
5. 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.

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

1. Реализовывать художественно-постановочные проекты в театрах, кино- и телестудиях;
2. Решать композиционные задачи;
3. Создавать технологическую документацию по реализации творческих проектов;
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, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области создания творческих проектов.

#### 4.1. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования

№ 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	<b>Модуль 1. Введение в курс</b>	3	3	1	1	1	промежуточная	
1.1	Урок 1. Тема. «Профессии в анимационной индустрии»	-	-	20	-	-	-	-
1.2	Урок 2. Тема. «Этапы создания анимационного фильма»	-	-	20	-	-	-	получение навыков в создании анимационного фильма
1.3	Урок 3. Тема. «Единицы измерения мультфильма»	-	-	20	-	-	-	получение навыков в создании анимационного фильма
2	<b>Модуль 2. Аниматор. Законы Движения. От простого к сложному</b>	3	3	1	1	1	промежуточная	
2.1	Урок 1. Тема. «Тайминг и спэйсинг в анимации: неживые объекты: вес, объем,	-	-	30	-	-	-	получение базовых навыков работы в Adobe animate

	материал, воздействие среды»							
2.2	Урок 2. Тема. «Механическое и живое движение». Утрирование, сквош, стрейч»	-	-	30	-	-	-	получение базовых навыков создания анимационного движения
3.	<b>Модуль 3. Аниматор. Виды и техники</b>	3	3	1	1	1	промежуточная	
3.1	Урок 1. Тема. «Принцип стоп моушн и относящиеся к нему анимационные техники»	-	-	20	-	-	-	создание анимации в технике стоп-моушн
3.2	Урок 2. Тема. «Классическая рисованная анимация и цифровые инструменты ее создания»	-	-	20	-	-	-	получение технических навыков работы в Adobe Animate, базовых навыков создания анимационного движения
3.3	Урок 3. Тема. «Преимущества и неудобства, сходства и различия аналоговых и компьютерных 2D техник в индустриальном производстве»	-	-	20	-	-	-	Получение навыков в компьютерных 2D техник в индустриальном производстве
4	<b>Модуль 4. Лэйаутист. Компоновка. Поза.</b>	3	3	1	-	2	текущая	
4.1	Урок 1. Тема «Зачем нужен лэйаут в производственной цепочке»	-	-	15	-	-	-	получение знаний и навыков в профессии лэйаутист
4.2	Урок 2. Тема. «Какая фаза действительно крайняя?»	-	-	15	-	-	-	
4.3	Урок 3. Тема «Силуэтность. Action line (направления деятельности)».	-	-	15	-	-	-	получение знаний и навыков в профессии лэйаутист
4.4	Урок 4. Тема «Композиция, динамическая композиция»	-	-	15	-	-	-	получение знаний и навыков в профессии лэйаутист
5.	<b>Модуль 5. Профессия художник-постановщик, художник по фонам</b>	2	2	1	-	2	текущая	
5.1	Урок 1. Тема. «Художник-постановщик — главный художник на производстве»	-	-	15	-	-	-	формирование профессиональных компетенций



	анимационного фильма.»							
5.2	Урок 2. Тема «Типы изображения в мультфильме и техническое задание к ним»	-	-	10	-	-	-	формирование образного и пространственного мышления умение работать с технической документацией, умение работать в команде
5.3	Урок 4. Тема. «Режиссерский замысел и его воплощение».	-	-	20	-	-	-	понимание ролей и задач худ. постановки в предпродакшн анимационного фильма
5.4	Урок 5. Тема. «Художник по фонам»	-	-	10	-	-	-	формирование профессиональных компетенций
<b>6</b>	<b>Модуль 6. Профессия супервайзер (ведущий аниматор)</b>	3	3	1	-	2	текущая	-
6.1	Урок 1. Тема. «Что делает супервайзер (буфер обмена между режиссером и аниматором)	-	-	20	-	-	-	получение навыков работы в команде, получение навыков сборки монтажного проекта в Adobe Premiere
6.2	Урок 2. Тема. «Таблица организации хранения материалов, таблица серии, коэффициенты сложности сцен»	-	-	20	-	-	-	получение навыков работы в команде, организации процесса производства
6.3	Урок 3. Тема «Качество работы аниматора»	-	-	20	-	-	-	организации процесса производства
<b>7.</b>	<b>Модуль 7. Профессия режиссер</b>	3	3	1	1	1	промежуточная	
7.1	Урок 1. Тема «Литературный и режиссерский сценарий - отличия. Экспликация»	-	-	20	-	-	-	получение навыков и задач в работе режиссера, работе творческой документации
7.2	Урок 2. Тема. «Перевод сценарного нарратива на визуальный язык. Как правильно читать раскадровку»	-	-	20	-	-	-	получение навыков при создании анимационного фильма
7.3	Урок 3. Тема. «Аниматик - черновой мультфильм»	-	-	20	-	-	-	получение навыков при создании анимационного фильма
<b>8.</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	2	2	2	-	-	итоговая	оценка уровня образования студента
	<b>Итого часов</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	-	-

#### 4.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы дополнительного образования

Наименование модуля	Виды учебных занятий, учебных работ)	Содержание	Уровень освоения (баллы)
<b>Модуль 1. Профессии в индустрии. Этапы создания анимационного фильма</b>			
Тема. «Профессии в анимационной индустрии»	<b>Видео-лекция</b>	Этап предпродакшн и специалисты, которые его реализуют: Сценарист. Художники по фонам. Лэйаутисты. Аниматоры. Звукорежиссер. Композер.	3-5
Тема. «Этапы создания анимационного фильма»	<b>Видео-лекция</b>	Процесс создания мультфильма разделяют на три части: пре-продакшн (pre-production), продакшн (production), пост-продакшн (post-production). • Препродакшн: сценарий, раскадровка, аниматик • Продакшн: Создание фонов и персонажей, лэйауты, анимация • Постпродакшн: ошумление, композитинг, спецэффекты	3-5
Тема. «Единицы измерения мультфильма»	<b>Видео-лекция</b>	• кадр как пространство и время (дискретное и неразрывное движение, фпс, лимитированная анимация) • шот - внутренний ритм сцены, действие и пауза монтажная фраза	3-5
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: взять любимый анимационный фильм, продолжительностью до 2х минут. Сосчитать количество анимационных сцен в нем.	от 70% до 100%
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задания по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 2. Профессия аниматор. Законы движения от простого к сложному</b>			
Тема. «Тайминг и спэйсинг в анимации: неживые объекты: вес, объем, материал, воздействие среды»	<b>Видео-лекция</b>	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	3-5

		одушевления. Анимация складывается из рисунков, не имеющих ни веса, ни сил, воздействующих на них	
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: разбор образца: анимационный цикл маятник	выполнение от 70% до 100%
Тема. «Механическое и живое движение». Утрирование, сквош, стрейч»	<b>Видео-лекция</b>	Механическое движение: <ul style="list-style-type: none"> <li>• равномерное движение</li> <li>• разгон</li> <li>• замедление</li> </ul> Живое движение: <ul style="list-style-type: none"> <li>• подготовка</li> <li>• остаточное</li> <li>• захлест</li> <li>• доводка</li> <li>• утрирование</li> <li>• сквош</li> <li>• стрейч.</li> </ul>	3-5
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: анимационный цикл маятник с кисточкой, продолжение работы с заданием урока 1	выполнение от 70% до 100%
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 3. Профессия аниматор. Виды и техники.</b>			
Тема. «Принцип стоп моушн и относящиеся к нему анимационные техники»	<b>Видео-лекция</b>	Принцип stop motion - покадровая съемка. бумажная перекладка, пластилин кукольная анимация пиксиляция	3-5
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: воссоздать анимационный цикл маятник с перышком в технике бумажной перекладки, снять стоп-моушн на любое имеющееся устройство	выполнение от 70% до 100%
Тема. «Классическая рисованная анимация и цифровые инструменты ее создания»	<b>Видео-лекция</b>	Классическая рисованная анимация и цифровые инструменты ее создания: фазовка по крайним этапам производства композитинг. Преимущества и неудобства, сходства и различия аналоговых и компьютерных 2D техник в индустриальном производстве.	3-5

	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: 1.создать одноклеточного неантропоморфного живого персонажа. в дизайне использовать только пятно одного цвета, три линии и две точки. 2.задать и прописать телу персонажа физические свойства: вес, объем, скорость, характер движения 3.создать анимацию перемещения персонажа из одной точки кадра в другую в соответствии с заданными свойствами, используя законы живого анимационного движения из урока 1	выполнение от 70% до 100%
Тема. «Преимущества и неудобства, сходства и различия аналоговых и компьютерных 2D техник в индустриальном производстве»	<b>Видео-лекция</b>	В любой переключной стоп-моушн технике анимация создается в один этап.	3-5
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 4.Профессия лэйаутист.</b>			
Тема «Зачем нужен лэйаут в производственной цепочке.»	<b>Видео-лекция</b>	Лэйауты - это ключевые <u>компоновки</u> (ярко выраженные и динамичные моменты движения), которые создает художник мультипликатор (аниматор) для изменения поз объектов и персонажей, по которым ясно какое событие, действие, эмоция наиболее важны в сцене	3-5
Тема «Какая фаза действительно крайняя?»	<b>Видео-лекция</b>	Максимально утрированная. Если суть сцены - прыжок, то крайняя фаза та, выше которой персонаж не поднимется.	3-5
Тема Силуэтность. Action line (направления деятельности).	<b>Видео-лекция</b>	Силуэтность – как требование к лейауту	3-5
Тема «Композиция, динамическая композиция»	<b>Видео-лекция</b>	Каждая компоновка (лэйаут) обозначает новое изменение в движении персонажа по сцене. Лэйаутов должно быть достаточно, чтобы отобразить всю	3-5

		последовательность действий персонажей в каждой сцене.	
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	-
<b>Модуль 5. Профессия художник-постановщик</b>			
Тема. «Художник-постановщик — главный художник на производстве анимационного фильма.»	<b>Видео-лекция</b>	Художник-постановщик занимается дизайном фильма, создает его визуальный стиль.	3-5
Тема «Типы изображения в мультфильме и техническое задание к ним»	<b>Видео-лекция</b>	Типы изображения в мультфильме: персонаж вещь (пропс) фон Техническое требование к персонажам, вещам (пропс) и фонам	3-5
Тема. «Режиссерский замысел и его воплощение».	<b>Видео-лекция</b>	Роль и задачи худ. поста в препродакшн анимационного фильма. Связь режиссерского замысла и художественной постановки. Режиссерский замысел. Основные приемы в режиссуре	3-5
Тема. «Художник по фонам»	<b>Видео-лекция</b>	Задачи художника по фонам на производстве	3-5
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 6. Профессия супервайзер (ведущий аниматор)</b>			
Тема. «Что делает супервайзер (буфер обмена между режиссером и аниматором)	<b>Видео-лекция</b>	Ознакомление с профессией супервайзера в индустрии анимационного фильма. Выдача сцены.	3-5
Тема. «Таблица организации хранения материалов, таблица серии, коэффициенты сложности сцен»	<b>Видео-лекция</b>	1. Организация работы коллектива над мультфильмом: • Таблица серии. • Коэффициенты сложности сцен. • Порядок хранения материалов.	3-5
Тема «Качество работы аниматора»	<b>Видео-лекция</b>	Выполнение аниматорами базовых законов анимационного движения, правильным таймингом	3-5

		сцены относительно аниматика и соседних сцен.	
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: Поместить в проект Adobe Premiere фон из модуля 6 на нижний слой и лэйауты из модуля 4 в формате png на верхний слой. Разместить лэйауты таким образом, чтобы восстановился тайминг задуманного вами движения. Найдите шум, соответствующий движению или среде, воспользовавшись любой интернет-библиотекой звуков или запишите голосовое ошумление самостоятельно. Подставьте звук таким образом, чтобы ритмически он совпал с движением и подчеркнул его.	
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по теме (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 7. Профессия режиссер</b>			
Тема «Литературный и режиссерский сценарий - отличия. Экспликация»	<b>Видео-лекция</b>	Препродакшн - что входит в задачи режиссера, режиссерский сценарий - отличия. Экспликация	3-5
Тема. «Перевод сценарного нарратива на визуальный язык. Как правильно читать раскадровку»	<b>Видео-лекция</b>	Перевод сценарного нарратива на визуальный язык. Как правильно читать раскадровку: плановость, условные обозначения, движение камеры.	3-5
Тема. «Аниматик - черновой мультфильм»	<b>Видео-лекция</b>	Аниматик - черновой мультфильм, темпоритм внутренний тайминг анимационного движения в сценах монтажные склейки	3-5
	<b>Практическая работа</b>	выполнение тестов, заданий, упражнений: Возьмите анимационный фильм, с которым работали в модуле 1. Последовательно перерисуйте каждую его сцену в раскадровку, соблюдая нумерацию и расставляя условные обозначения.	от 70% до 100%

	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>Дифференцированный тест</b>	Задания из 30 вопросов по темам курса.	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 во время видео-лекции, предоставленных дистанционно.

### **5.2. Промежуточная аттестация:**

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

### **5.3. Итоговая аттестация**

Тест из 30 вопросов в соответствии с темами курса, предоставленный дистанционно.

**5.4. Оценочные материалы:** итоговый тест в форме дифференцированного зачета.

## **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 модуля поможет изучение общепрофессиональных дисциплин (общекультурных) в качестве рекомендованных.

В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии.

#### **6.3.3. Основная литература:**

1. Ричард Уильямс. Аниматор. Набор для выживания. Изд. Эксмо. 2022
2. Уайтэккер Г. Галас Д. Тайминг в анимации,
3. Хитрук Ф. Профессия аниматор, том 1 Изд. Клуб 36'6. 2007
4. Маклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. Изд. Белое яблоко, 2019

5.Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Изд. Сеанс 2017

6.Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. Изд. Сеанс 2019

7.Маклеод Г, Маклеод М, “Создай свою вселенную”, изд. Манн, Иванов и Фербер, 2018

8.Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма, Изд.

Дединского 1895.ю 2018.

#### 6.3.4. Интернет-ресурсы (при наличии):

<https://pandia.ru/text/80/336/39643.php>

<http://multazbuka.ru/>

#### 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.	Профессии в индустрии. Этапы создания анимационного фильма	Алена Оятьева  Мария Дубровина	-	Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной Анимационной премии «Икар». 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».
2.	Профессия аниматор. Законы движения от простого к сложному	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».



3.	<b>Профессия аниматор. Виды и техники.</b>	<b>Мария Дубровина</b>	-	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».
4.	<b>Профессия лэйаутист</b>	<b>Мария Дубровина</b>	-	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».
5.	<b>Профессия художник-постановщик</b>	<b>Алена Оятьева</b>	-	Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной Анимационной премии «Икар».
6.	<b>Профессия супервайзер (ведущий аниматор)</b>	<b>Мария Дубровина</b>	-	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».
7.	<b>Профессия режиссер</b>	<b>Алена Оятьева</b>	-	Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной

				Анимационной премии «Икар».
--	--	--	--	-----------------------------

## 7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ

**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».

**Алена Оятьева.** Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной Анимационной премии «Икар».

### Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Наименование программы: Цепь производства 2 D анимации

Шифр: по специальности 55.02.02 «Анимация (по видам).

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
	<b>Профессии в индустрии. Этапы создания анимационного фильма</b>	<b>Алена Ояьева Мария Дубровина</b>	-	. Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной Анимационной премии «Икар».
	<b>Профессия аниматор. Законы движения от простого к сложному</b>	<b>Мария Дубровина</b>	-	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»
	<b>Профессия аниматор. Виды и техники.</b>			
	<b>Профессия лэйаутист.</b>			
	<b>Профессия супервайзер (ведущий аниматор)</b>			
	<b>Профессия художник-постановщик Профессия режиссер</b>	<b>Алена Ояьева</b>	-	Режиссёр, сценарист, креативный продюсер анимационного кино. Креативный продюсер киностудии «Союзмультфильм» и Национальной Анимационной премии «Икар».

Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Вид учебной работы согласно рабочей программе	Объём по видам работ, часы	Наименование используемых ЭОР* в СДО* (тип ЭОР)	Описание результативных видов деятельности обучающихся (фиксируемые результаты выполнения работ)
Профессии в индустрии. Этапы создания анимационного фильма	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	По окончании курса слушателю необходимо будет пройти итоговый тест в 30 вопросов. Обучение будет считаться пройденным успешно, если участник прошел курс до конца и выполнил от 70 до
Профессия аниматор. Законы движения от простого к сложному	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	
Профессия аниматор. Виды и техники	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	

Профессия лэйаутист	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/2	-	100 % практических работ в течении курса и итогового теста.
Профессия супервайзер (ведущий аниматор)	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/2	-	
Профессия художник-постановщик	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/2	-	
Профессия режиссер	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	
Дифференцированный зачет	итоговый тест	2	-	
Общая трудоемкость дисциплины с ЭО и ДОТ, часы		21 час.		

**АНО "АРТМАСТЕРС"**

Подписано цифровой  
подписью: АНО "АРТМАСТЕРС"  
Дата: 2023.07.31 18:43:17 +03'00'