

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ
ОБЛАСТИ «НОВОСИБИРСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ»

УТВЕРЖДАЮ
директор
ГАПОУ НСО «НОККиИ»
А.Б. Козиоров
«01» сентября 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«STOP-MOTION АНИМАЦИЯ»

Уровень: продвинутый

Направленность: техническая и художественная

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработчик программы: Кирсанова Л.И.

Новосибирск 2025

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	
1.1. Общая характеристика образовательной программы	3
1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы	4
1.3. Цель и задачи программы	5
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	
2.1. Учебный план	6
2.2. Планируемые результаты	19
2.3. Календарный учебный график	21
3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК	
3.1. Виды контроля	21
3.2. Система и критерии оценки	22
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	24
5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	26

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Stop-Motion анимация» **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09. 2021 г. № 2613-р);
- Концепцией развития креативных индустрий в Новосибирской области, (Постановление Правительства Новосибирской области от 08.06.2021 № 212-п).;
- «Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14 (постановление Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 № 41).

Программа имеет комбинированную направленность: **техническую и художественную**, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся с учетом их возможностей и мотивации.

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области аналоговой анимации, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

При приеме на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Stop-Motion анимация» проводится отбор с целью выявления творческих способностей. Отбор осуществляется на основе мультимедийного портфолио творческих работ.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс ДООП «Stop-Motion анимация». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Stop-Motion анимация».

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года.

Объем аудиторных часов:

1 год обучения – 288 часов

2 год обучения – 288 часов

1.3. Цель и задачи программы

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

Задачи:

Образовательные (предметные)

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

Метапредметные задачи:

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

Личностные задачи:

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

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теорети- ческое обучени- е	Практи- ческое обучени- е	Всего	
Раздел 1. Stop-motion анимация					
1.	Перспективы развития технологии Stop-motion	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2.	Виды анимации	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3.	Этапы создания анимации	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
4.	Рисованная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
5.	Предметная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6.	Пластилиновая анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
7.	Кукольная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
8.	Перекладка	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
9.	Ротоскопирование	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
10.	Пикселяция	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
11.	Живопись по стеклу	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
12.	Силуэтная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
13.	Сыпучая анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
14.	Анимадок	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
15.	Flash анимация (2D)	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
16.	Комбинированная анимация	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
17.	Самые необычные техники анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
18.	Движение - основа анимации. Фаза	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 2. Основы драматургии					
19.	Идея. Сценарий. Опорные точки в структуре сценария.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
20.	Раскадровка или сториборд	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

21.	Аниматик	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
22.	Основы драматургии	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 3. Изобразительная деятельность в анимации					
23.	Рисунок – основа анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
24.	Принципы анимации Диснея	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
25.	Анимационный персонаж	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
26.	Фон. Цветовое решение	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
27.	Титры и заставки	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 4. Звуковое оформление и монтаж					
28.	Типы звуков	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
29.	Основы озвучивания анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
30.	Основы и правила монтажа	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
31.	Система хранения материалов	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 5. Процесс съемки					
32.	Оборудование рабочего места для анимации. Программное обеспечение. Интерфейс.	8	16	24	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
33.	Виды съемки.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
34.	Тайминг и спейсинг в анимации.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
35.	Непрерывное движение в анимации. Фазы.	6	10	16	
36.	Основы съемки	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
37.	Работа над проектом	0	100	100	
	Итого (общее количество часов)	177	399	576	

Содержание учебного плана

Тема 1. История анимации. Введение.

1. Правила поведения и техника безопасности. StopMotion.

Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство с техникой в съёмочной мастерской. Знакомство с программой курса. StopMotion, видеоматериалом, полученным из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео. Самый привычный для всех образец stop-motion — это кукольные и пластилиновые мультфильмы. StopMotion может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или не свойственным. Основное отличие от игрового кинематографа – создание воображаемого мира. Понятия «анимация» и «мультипликация». История анимации. Основные вехи в истории анимации. Анимация в России и мире.

Просмотр лучших авторских фильмов в разных техниках.

2. Профессии в анимационном кино. Анимационная индустрия. Художественные навыки, понимание актерского мастерства, основ режиссуры, драматургии и монтажа – базовые умения профессии аниматора. Специалисты анимационной студии: продюсеры разного уровня, сценаристы, режиссёры, раскадровщики, художники, аниматоры, монтажеры, композиторы, аранжировщики и звукорежиссеры.

3. Термины и понятия в анимационном производстве. Перспективы развития технологии Stop-motion анимации. Профессиональные термины, которые обязательно употребляются в работе. Их необходимо знать, чтобы понимать людей на разных этапах производства.

Основные этапы развития и становления Stop-motion, его значения и роли в современной жизни как одного из средств массовой коммуникации в развлекательной, рекламной, образовательной и других сферах. то есть с ее помощью создается реклама, музыкальные видеоклипы, мультфильмы, фильмы.

Тема 2. История кино. Виды анимации

1. История кино. Братья Люмьер, студия «Черная Мария», первый фильм «Прибытие поезда». Жорж Мельес «Путешествие на Луну». Этапы развития анимационного искусства. «Волшебный фонарь», стробоскоп, зоотроп (праксиноскоп). Изготовление анимационных исторических игрушек. Таумотроп.

2. Виды анимации. Рисованная (классическая), аналоговая (стопмоушен), флеш-анимация (2D) и компьютерная (3D) анимации, морфинг. История аналого-

вой анимации, ее особенности и используемые инструменты. Виды анимации — это то, в каком виде или форме демонстрируется мультфильм (рисованный, кукольный и т. д.). Методы анимации — это технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая анимация, программируемая анимация и т. д.). И наконец, стиль анимации — это художественный прием, который используется в анимации (реализм, аниме и т. д.). Все это вместе и есть технология анимации.

3. Этапы создания анимации. Пре-продакшен проекта - подготовка к производству - первая, начальная стадия производства анимационного фильма. Этот период начинается с момента рождения идеи и выбора технологии анимации, и включает в себя все подготовительные этапы перед началом самого производства фильма - сценарий, раскадровку, аниматик, скетчи, создание персонажей (марионеток), стилистика фонов, записи и подбор звука, шумов, музыки.

Продакшен проекта - основная, творческая и техническая работа, как по производству, так и по затратам и наиболее длительная стадия создания анимационного фильма. В переводе с английского буквально означает "производство". Это сам процесс покадровой съемки и записи и поиска аудио. Это работа, которой занимаются режиссер, операторы, ассистенты, актеры, осветители, звукорежиссер и другие специалисты.

Постпродакшен - финальный этап создания анимации. После завершения съемок, записи звуков, подбора музыки и спецэффектов подготовленный материал необходимо собрать в готовый продукт.

4. Рисованная анимация. Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Особенности техники. Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая. Сегодня существует множество компьютерных программ, с помощью которых можно воссоздавать данную технику и создавать мультфильмы, прорисовывая каждый кадр, как это делали мастера мультипликации. Альбомный прием. Образцы профессиональной анимации. Знакомство с аниматорами. Просмотры детских работ.

5. Предметная анимация. Особенности техники, образцы профессиональной анимации. Знакомство с аниматорами. Просмотры детских работ.

6. Пластилиновая анимация. Плоскостная, полуобъемная, объемная. Особенности техники, Пластилиновая анимация – вид анимации, где фильм изго-

товляется путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. В пластилиновой анимации существует несколько техник: – перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, находящихся друг над другом, камера закрепляется вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Такой вид анимации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят знаменитый анимационный фильм «Падал прошлогодний снег»; – объёмная анимация: классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией – объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять, иногда используя дополнительные опоры и подвески. Образцы профессиональной анимации. Знакомство с аниматорами. Просмотры детских работ.

7. Кукольная анимация. То же старинный вид анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации).

8. Перекладка. Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Особенности техники, образцы профессиональной анимации. Знакомство с аниматорами. Просмотры детских работ.

9. Ротоскопирование. Ротоскопирование – анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями. Термин ротомация (англ. rotomation, от rotoscoping (ротоскопирование) и animation (традиционная анимация)) используется в отношении полностью прорисованных поверх изображения актёра персонажей.

10. Пикселяция. Создание сюжета в технике пикселяция, в которой анимируются не персонажи, а люди и предметы комнаты. Работа с настройками фотокамеры

11. Живопись по стеклу. Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Суть метода в использовании медленно сохнущей масляной краски на стеклянной поверхности. Иногда используется гуашь, смешанная с кремом. Технология, позволяющая мазок за мазком менять изображение таким образом, что появляется ощущение, что живопись оживает. Основы работы в технике «Ожившая живопись». Знакомство с творчеством Александра Петрова, ярким примером такой анимации является его произведение "Старик и море", которое было удостоено премией "Оскар"

12. Силуэтная анимация. Технология работы на съёмочном станке "на просвет". Силуэтная анимация (её ещё называют "теневая") - плоскостной вид анимации, такой же как в перекладке. Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные, как бы теневые. Это отличие сближает силуэтную анимацию с Теневым театром. Для создания фона в силуэтном мультфильме следует использовать дополнительные материалы, (кружева, прозрачные ткани, калька, ветки, нитки, крупы, песок, чай и т.д).

13. Сыпучая анимация. Песочная анимация, сыпучая анимация или техника порошка (англ. Sand animation, Powder animation) – направление изобразительного искусства, а также технология создания анимационных сюжетов. Метод позволяет делать не только мультипликационные фильмы, но и шоу-номера для «живого» зрительного зала. В песочной анимации используется лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, а также соль, кофе или что-то подобное), который тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Изображение, полученное путём работы с сыпучим материалом на светящейся поверхности, обладает высокой драматической выразительностью даже при минимуме деталей, допускает быстрое воспроизведение и легко трансформируется. При этом художник, имеющий большой арсенал приёмов и привычный к работе с песком, способен добиться самых разных эффектов (подчас недоступных другим видам графики) и тщательно детализировать работу.

14. Flash анимация (2D). Компьютерную 2D анимацию принято называть Flash анимацией. Flash — это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2D анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2D анимацией занимаются почти все

студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.

3D анимация - вид мультипликации, созданный на базе компьютерных 3D программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2D анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3D в обычную картинку).

15. Комбинированная анимация. Комбинированная анимация — это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Одним из таких проектов стал фильм по мотивам стихотворения С. Есенина — Песнь о собаке. Все декорации данного фильма были выполнены в макете, а потом уже отсняты на видео. Материал был обработан в программе монтажа и была выполнена общая цветокоррекция отснятого и смонтированного материала с анимацией. Натуральные съемки видео комбинировались с рисунками акварели.

16. Анимадок. Документальная анимация в контексте современной киноиндустрии является относительно новым направлением в исследованиях визуального искусства и ежегодно количество научных работ, связанных с ее изучением, растет, как и количество выпускаемых «анимадоков». Первой документально-анимационной лентой стала «Гибель “Лузитании”» (The Sinking of the Lusitania, 1918) американского иллюстратора и аниматора Уинзора Маккея. Эта лента о трагедии в Атлантическом океане, когда пассажирский лайнер, следовавший из Нью-Йорка в Ливерпуль, был без всякого предупреждения атакован немецкими подводными лодками и затоплен. Жертвами катастрофы стали 1197 человек. Первой анимационной лентой, номинированной на премию Оскар, стала работа «Вальс с Баширом» 2008 г. израильского режиссера Ари Фольмана. В ней рассказывается о

Ливанской войне 1982 года. Первым в истории смотром анимадока стал Лондонский Фестиваль документальной анимации FAFF (2014 г.). С 2020 года фестиваль проводится и в онлайн формате. Документальная анимация — это особый жанр, который часто принимает личный характер. Она может быть представлена в виде эго-документа, который содержит исторические свидетельства, носящие личный оттенок. Анимадок часто основан на личном опыте режиссера или человека, с которым он работает. Сочетание анимации и документального кино позволяет авторам метафорически представить вещи, ситуации, воспоминания или травмирующий опыт. Благодаря неограниченным возможностям анимации художники получают свободу для творчества и выражения своих идей. Важно отметить, что в документальной анимации внешний вид, текстура и символика художественных образов, хотя и имеют свое значение, уступают место передаче информации и эмоций. Тем не менее, это не умаляет важности разнообразия стилей анимации, которые играют ключевую роль в формировании восприятия зрителя относительно истории и переживаний героев. В этом контексте анимация становится мощным инструментом для выражения уникальных идей и взглядов на действительность.

17. Самые необычные техники анимации в Stop-motion. Многогранность техники стоп-моушен в возможности анимирования чего угодно: лего, игрушек, рисунков, предметов, еды и даже люди, если снимать их движения покадрово. Анимационные технологии в стоп-моушен (Stop-motion). Обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: перекладка, кукольная анимация, сыпучая, пикселяция, коллажная, авторские нетрадиционные техники. Особенности анимационных техник. Непривычные материалы и способы создавать изображение и анимацию в стоп-моушен. Авторская анимация. Просмотр анимационных фильмов в необычных техниках.

18. Движение - основа анимации. Морфинг и ликвид в анимации.

Морфинг (анимация трансформации формы), как ключевой прием в анимации. Превращение одного в радикально другое – примеры, принцип. Этот вид анимации следует реализовывать тогда, когда один графический объект анимации должен плавно видоизмениться в другой. Она подходит для создания событий, связанных с равномерным изменением координат объекта, его размеров, окраски, прозрачности и поворота.

Liquid анимация — это стиль анимации, который имитирует движение жидкости, создавая мягкие, плавные и органические движения объектов на экране. Liquid анимация - это стиль анимации, который имитирует движение жидкости, создавая мягкие, плавные и органические движения объектов на экране. Она может быть использована для анимации логотипов и брендинга, создания

уникальных и интерактивных элементов интерфейса веб-сайта, рекламных видеороликов, визуальных эффектов и т. д. Лучше использовать этот стиль, когда нужно добавить оригинальности, эффект органичности и плавности в проекте или улучшить пользовательский опыт. Однако, ее использование требует навыков и опыта в моушн-дизайне, и не стоит злоупотреблять им, чтобы избежать перегруженности дизайна и ухудшения пользовательского опыта.

19. Методика обучения видам и истории анимации.

Тема 3. Основы драматургии

1.Идея. Сценарий. Опорные точки в структуре сценария. Написание логлайна (краткого содержания) своего фильма, не более 4 предложений. Трёхактная структура сценария. Драматургия в литературном сценарии мультфильма можно условно разделить на части: завязку — первое событие, где герой или герои попадают в ту или иную ситуацию, которую ему предстоит решить, здесь возникает конфликт; основная часть — это испытания, то есть события, которые происходят с героем; кульминацию — самая высокая точка развития сюжета, когда с героем что-то случается; развязка — разрешение драматической ситуации.

2. Раскадровка или сториборд. Раскадровка – это, неотъемлемый этап производства анимационного ролика. Наряду с написанием сценария, является важной частью работы над любым визуальным произведением. Раскадровка помогает понять еще до начала создания анимации, как примерно будет выглядеть мультфильм. Суть раскадровки проста - это отрисовка основных сцен мультфильма в статике. Из раскадровки можно понять, как будут выглядеть сцены в мультфильме, их последовательность, продолжительность (если раскадровка с таймкодом), расположение основных предметов на фоне и, также, расположение персонажей относительно фона. Раскадровка может быть черно-белой в виде скетча карандашом, может быть и цветной. Детализация и прорисовка тоже может быть разной - всё зависит от сложности мультфильма и задач. Обычно, раскадровки достаточно для понимания, как будет все выглядеть в мультфильме.

Раскадровка (сториборд - "история на доске") - серия рисунков, иллюстрирующих итоговый вид анимации. Главной целью сторибордов является визуализация кадров от начала до конца производства. Создание раскадровки - шанс изучить заранее, чтобы оценить их успешность. Преимущества раскадровки: наглядность успешности смысла отдельных сцен и истории анимации в целом; иллюстрация действия персонажей; наличие дополнительной информации на полях рисунков с диалогами и комментариями о происходящем в кадре; наличие примечаний о временных рамках (длительность конкретной сцены или промежутки между

кадрами); отображение плана съемок: панорамы, отъезда и наезда камеры, поворота.

3. Аниматик. Аниматик — это набор статичных изображений или эскизов, созданных для представления движения и композиции сцены. Он может включать рисунки, схемы или даже небольшие анимации, созданные с помощью программного обеспечения. Аниматик является прототипом анимированной сцены и представляет собой первоначальную визуализацию идеи. Аниматик, как важный инструмент в индустрии анимации, позволяющий создателям анимации оценить и проверить композицию, движение персонажей и общий поток работы. Он помогает визуализировать идеи и концепции до фактического создания полноценной анимации, визуализировать идеи, проверить композицию и движение сцены, а также получить обратную связь от клиентов или команды проекта. Аниматик может быть создан с помощью различных методов и инструментов. Некоторые аниматоры предпочитают рисовать эскизы на бумаге и создавать анимацию путем последовательного перекладывания их страниц. Другие используют программное обеспечение для создания цифровых эскизов и анимации. Важно, чтобы аниматик передавал общую идею и настроение сцены, даже если он не имеет полной детализации и сложности финальной анимации. Существует несколько видов аниматика, которые могут быть использованы в зависимости от нужд и целей проекта. Первоначальный аниматик представляет базовую композицию и движение сцены, обычно в виде грубых эскизов или простых анимаций. Полированный аниматик добавляет больше деталей и реалистичности. Он может включать более точные эскизы, цветовую палитру и некоторые специальные эффекты.

4. Методика обучения основам драматургии.

Тема 4. Изобразительная деятельность в анимации

1.Рисунок – основа анимации. Рисованная анимация. Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая). Сегодня существует множество компьютерных программ, с помощью которых можно воссоздавать данную технику и создавать мультфильмы, прорисовывая каждый кадр, как это делали мастера мультипликации. Описание техники и демонстрация мультфильмов.

2. Принципы анимации Диснея. Изучение принципов анимации. Появление принципов анимации в работе диснеевских художников-аниматоров. Форму-

лирование принципов аниматорами Френком Томасом и Олли Джонстаном. Значение 12 принципов в мировой анимации.

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. Примеры использования принципов анимации в различных мультфильмах.

3. Анимационный персонаж. Персонаж — действующее лицо фильма. Персонажем является персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства. Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. В анимации персонажем могут быть люди, животные, сверхъестественное, природное или вымышленное явление, предмет и многое другое.

Разработка анимационного персонажа и художественного решения фильма. Понятие «персонаж», главные и второстепенные персонажи. Пропорции и этапы создания персонажа. Анкета персонажа. Линейка персонажей. Поиск референсов. Работа художника с образом. Характер персонажа. Изображение эмоций. Проработка образов и изготовление персонажей. Технология изготовления плоского персонажа. Техники изготовления персонажей в полубъемной технике. Анализ внешних особенностей персонажей. Анализ их характеров и возможностей (злой, добрый, веселый, грустный, завистливый, храбрый, волшебный). Создание персонажа и фонов в технике «бумажная перекладка» или другого материала по желанию. Изготовление персонажа-марионетки (с разными вариантами крепления).

4. Фон. Цветовое решение. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность. Выбор материалов. Понятие Лэйаут (компановка) — сочетание фона и персонажа в пространстве кадра. Технические и эстетические требования.

5. Титры и заставки. Понятие «титры» их назначение. Основные типы анимации текста. Способы изготовления надписей в общей технике мультфильма. Появления титров на экране. Вступительные титры — то же самое, что обложка для книги. Правила оформления титров. Подход к их созданию изменялся по мере взросления индустрии. Титры считаются отдельным видом искусства.

Вступительная заставка — художественный метод, посредством которого представляется название произведения, имена создателей. В основном вступление

отражает визуальное содержимое, знакомит с персонажами и в некотором смысле кратко передает концепцию сюжета, используя при этом художественные приёмы и стиль произведения.

Название произведения обычно стилизовано, в основном отражая суть передаваемого содержимого.

Тема 5. Звуковое оформление фильма

1. Типы звуков. Основные типы звуков - голос, музыка и шумы. Подбор звукового сопровождения. Значение звука в фильме. Разнообразие звуков и способов их извлечения. Разбор звуковых планов фильма. Запись звука, подбор шумов и музыки. Просмотр и обсуждение выполненной работы.

Тема 6. Процесс съемки

1. Оборудование рабочего места для анимации. Программное обеспечение. Интерфейс. Съёмочный процесс. Движение камеры панорама, наезд, отъезд. Композиция кадра.

2. Виды съемки. Система хранения материалов. Съемка плоскостной, полубъемной и объемной анимации. Монтажные планы: дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.

3. Тайминг и спейсинг в анимации. Непрерывное движение в анимации (дискретность). Фазы. Спидлайны. Тайминг (Timing) — это расчёт времени в анимации. Он определяет скорость движения и его продолжительность. С помощью тайминга можно показать вес, размер и даже характер персонажа. Тайминг (от английского time — время), это время, за которое происходят действия в анимации. В свою очередь спейсинг (от англ. space — пространство) это интервалы между ключевыми кадрами. Если в анимации длительностью (то есть с таймингом) в 1 секунду, поменять расположение кадров (то есть спейсинг), то ее восприятие полностью измениться. Понаблюдать за этим можно на примере передвижения мячика. Дискретность (от лат. discretus – разделённый, прерывистый), противопоставление непрерывности. Например, дискретное изменение какой-либо величины во времени – изменение, происходящее через некоторые промежутки времени (скачками). Разбивка движения фазы (чем больше фаз, тем плавнее получится движение), затем делаете снимок (кадр), допустим руки в каждой фазе движения и соединяете кадры.

Спидлайны — это лёгкие мазки, нанесённые сухой кистью или мягким карандашом. Они имитируют эффект размытости фотографии при съёмке быстро движущихся предметов. Спидлайны рисуются всегда вслед за движущимся пред-

метом. Четкие в непосредственной близости от объекта, они по мере удаления тают.

Не нужно злоупотреблять спидлайнами: они уместны только в очень динамичном действии. В противном случае они производят впечатление грязи.

Тема 7. Монтаж

1.Монтаж. Правила монтажа. Понятие монтажа — творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей (монтажных кадров) получить единое, композиционно целое произведение. Приступая к монтажу эпизодов фильма, надо в первую очередь уметь оценить снятый материал, увязать один монтажный кадр с другим, чтобы зритель мог понять содержание. При этом как бы ни был мал монтируемый кусок (кадр), зритель должен увидеть в нем то, основное, ради чего данный кадр показывают в ходе монтажных сопоставлений. Важно показать непрерывность действия и привлечь внимание зрителя к содержанию эпизода или сцены.

Технологии монтажа. Планы в монтаже (общий, средний, крупный и деталь). Понятие кадра и эпизода. Монтаж по направлению движения. Монтаж по крупности. Монтаж по ориентации в пространстве. Монтаж по композиции (смещение центра внимания). Монтаж по свету и цвету. Волшебное средство – «Перебивка». Основы нелинейного монтажа. Монтаж материалов.

Значение тайминга при монтаже фильма для создания ритма повествования. Правила монтажа кадров. Длина кадра. Правильное использование переходов, видеоэффектов и звукового оформления. Стык кадров. Правила монтажа кадров. Учет ориентации в пространстве (монтаж по взгляду). Учет освещенности или монтаж по свету. Плавность кадров. Целесообразность эффектов.

Тема 8. Авторский анимационный проект. Применение уже имеющихся теоретических знаний на практике.

1. Препродакшен. Обсуждение и выбор темы проекта. Сценарная разработка. Сценарий. Драматургия. Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета.

2. Препродакшен. Создание персонажей и фонов. Выполнение эскизов, раскадровки, аниматик. Отрисовка персонажей и фонов.

3. Продакшн. Постановочный тест «фон-персонаж».

4. Постпродакшн. Озвучивание. Запись звуковых планов фильма: шумового, речевого, музыкального.

5. Постпродакшн. Съёмка. Работа в программе для съёмки.

6. Постпродакшн. Монтаж. Работа в программе для монтажа.

2.2. Планируемые результаты

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съёмки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;

- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать 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

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

2.3 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий в неделю
1	01.09.	30.05	36	108	288	2-3 раза в нед.
2	01.09	30.05	36	108	288	2-3 раза в нед.

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1. Виды контроля

Оценка качества реализации рабочей программы «Фото и видеопроизводство» включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы: проверка домашней (самостоятельной) работы, проведение контрольных работ, устных опросов, тестирований. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года преподавателем на уроках. Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений. При выставлении оценок учитываются качество выполнения заданий, установок и пожеланий преподавателя, творческая инициативность и самостоятельность при выполнении домашних заданий, темпы освоения теоретического материала и наработки умений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных уроков и зачётов. Контрольные уроки и зачёты проходят в форме устных опросов и практических заданий. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной

аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Оценки учащимся выставляются и по окончании каждой четверти.

Программой предполагается создание по итогу каждого года обучения с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основой оценки на контрольном уроке. Также учитывается знание изученного материала.

Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

3.2. Система и критерии оценки

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям.

Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к учащемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Для аттестации учащихся используется дифференцированная 5-балльная система оценок с градацией:

5 (пять) - обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы; точное использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы; выраженная способность самостоятельно и творчески решать поставленные задачи; полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание. Обучающийся показал систематизированные глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной

литературы.

4 - обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

Обучающийся показал систематизированные и полные знания по всем разделам образовательной программы; достаточное использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы; усвоение только основной литературы; умение ориентироваться в базовых теориях, концепциях и направлениях предмета, но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

Обучающийся показал достаточно полные знания по всем разделам образовательной программы; частичное использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы; усвоение основной литературы; но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

3 - обучающийся показал достаточно полные знания по всем разделам учебной программы; усвоение только основной литературы; при ответе допускающему более существенные ошибки, выполнил программу практики, но допустил ряд существенных ошибок, формально относился к использованию практических навыков и выполнению заданий.

Обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание.

Обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объёме.

2 - обучающийся показал только фрагментарные знания в рамках образовательной программы; неумение использовать специальную терминологию, наличие в ответе грубых ошибок; не выполнил программу, не выполнил задание, получил отрицательный отзыв о работе.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия реализации учебного предмета Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам ГАПОУ НСО «НОККиИ» Также обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

Учебные аудитории, в которых проводятся занятия, оснащаются акустическими, электронными и цифровыми инструментами, а также звукотехническим и компьютерным оборудованием, учебной мебелью (столами, стульями, стеллажами, шкафами). Учебные аудитории имеют звукоизоляцию. Оснащение занятий.

ПК (i9 12900, GIGABYTE Z690 UD, Kingston DIMM 32 GB 3200MHz DDR4, Samsung SSD 1TB 980, Samsung SSD 2TB 870, 700 ватт, 3070 Ti, Noctua NH-D15, Win 10 Pro, Creative Cloud, Autodesk 3ds Max, Movavi, V-Ray Education Collection,

ЭВМ MultiScatter, LG 27UL650, Beyerdynamic DT 770 PRO, Клавиатура+мышь,
ИБП Ippon Innova G2 1000 Euro)

Ноутбук 15.6", IPS, Intel Core i7 10875H 2.3ГГц, 32ГБ, 1ТБ SSD, NVIDIA GeForce
RTX 2080 8192 Мб, Windows 10 Pro, черный, Creative Cloud, Autodesk 3ds Max,
Movavi, V-Ray Education Collection, ЭВМ MultiScatter

Мультстудия (Мобильный мультстанок для перекладной анимации)

Прожектор 50W 6400K 220V

Фотоаппарат Canon

Диктофон Philips

Фотофон (хромакей) размером не менее 2х2 метра

Световой планшет

Мультстудия (Мобильный мультстанок для перекладной анимации)

Прожектор 50W 6400K 220V

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеев, А. Г. Проектирование: Предметный дизайн : учебное пособие / А. Г. Алексеев. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/105256> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Дрозд, А. Н. Декоративная графика : учебное пособие / А. Н. Дрозд. — Кемерово : КемГИК, 2018. — 60 с. — ISBN 978-5-8154-0418-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/121893> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Еремин, И. Е. Имитационное моделирование линейных динамических систем : учебное пособие / И. Е. Еремин, В. В. Еремина, О. В. Жилиндина. — Благовещенск : АмГУ, 2017. — 132 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156493> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Компьютерное моделирование инновационной деятельности промышленных предприятий : учебное пособие / Ю. А. Антохина, А. Г. Варжапетян, Е. Г. Семенова, М. С. Смирнова. — Санкт-Петербург : ГУАП, 2021. — 189 с. — ISBN 978-5-8088-1598-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/216482> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
5. Титов, А. К. Численное моделирование механического движения : учебное пособие / А. К. Титов. — Архангельск : САФУ, 2017. — 120 с. — ISBN 978-5-261-01162-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/161725> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Хроники кинопроцесса / составитель Н. А. Цыркун. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2017 — Выпуск 10 : (фильмы 2016 года) — 2017. — 260 с. — ISBN 978-5-87149-207-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181282> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Цифровые технологии в культуре и искусстве : материалы конференции / составитель Н. Ю. Сероштанова. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2021. — 170 с. — ISBN 978-5-904440-73-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/183982> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.