

Министерство культуры Республики Карелия
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Карелия
«Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А. М. Лисицыной»

РАССМОТРЕНО
На заседании методического совета
Протокол № 4 от 09.04. 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ РК «Карельский колледж
культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А.М. Лисицыной»

С.Д. Медведева

Приказ № от 09.04. 2025 г.



Рабочая программа

«АНИМАЦИЯ»

Срок освоения программы: 2025 – 2026 учебный год

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности «Креативные индустрии»

г. Петрозаводск, 2025 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «АНИМАЦИЯ» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года/ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Рабочая программа «АНИМАЦИЯ» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии», содержание программы и сроки обучения по программе разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, — Государственном Бюджетном Профессиональном Образовательном Учреждении Республики Карелия «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной».

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей и взрослых) и имеет техническую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «АНИМАЦИЯ» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений возрастной категории 11–17 лет, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий, что позволит сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также поможет популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

Школа креативных индустрий в г. Петрозаводск является структурным подразделением ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной» и создана в рамках федерального проекта «Придумано в России». В Школе креативных индустрий реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации, фото и видео производства. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ / НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (анимация), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок освоения рабочей программы «АНИМАЦИЯ» составляет 1 год.

Объем – 288 академических часов, продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

Форма обучения – очная. График проведения занятий - 3 дня в неделю: 2 раза по 3 академических часа и 1 раз — по 2 академических часа.

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлению анимации путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- изучить историю анимации, виды анимации, техники создания анимационного фильма;
- изучить технологии 2D анимации, базовые принципы анимации, базовые законы движения;
- сформировать представление о профессии 2D художник;
- познакомить с основными этапами проектной деятельности;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе, следуя разработанному плану и идее;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные задачи:

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;
- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;
- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам;
- 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 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 применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Предметные:

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности;
- обучающийся знает историю анимации, базовые законы движения;
- обучающийся знает особенности и используемые инструменты 2D анимации, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся умеет организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;
- учащийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студий;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Студия анимации: студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы, столы ученические, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, программное обеспечение 2D-анимации, программное обеспечение трехмерной анимации.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также владеющие навыками интерактивной работы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение. Знакомство с предметом.	2	0	2	Обсуждение.
2.	Техники анимации. Классическая покадровая/рисованная анимация; техника «перекладки»; stop-motion.	5	2	7	Индивидуальное задание. Обсуждение
3.	Векторные формы. Растровые изображения.	2	3	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.	Кадровая частота. Временная шкала (таймлайн).	1	2	3	Устный опрос.
5.	Анимация простых векторных форм.	2	7	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.	Маски и их применение в программе	2	7	9	Индивидуальное задание. Защита работы.
7.	Скелетная анимация. Основы	2	7	9	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.	Короткая анимация «живого»	1	5	9	Индивидуальное задание. Защита работы.
9.	Работа с простым растровым персонажем.	1	9	10	Индивидуальное задание. Защита работы.
10.	Создание примитивного векторного персонажа.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
11.	Анимирование собственного векторного персонажа	1	3	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
12.	Анимирование растрового персонажа	2	2	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
13.	Принципы выражения динамики в физическом действии персонажа.	2	14	16	Индивидуальное задание. Защита работы.
14.	Проектная работа. Рефлексия.	1	29	30	Презентация проектов. Тест. Обсуждение.
15.	Анализ всемирно известных школ анимации (Япония, Франция, Америка, Советский союз)	3	0	3	Просмотр анимационных фильмов. Устный опрос.
16.	Понятие «оценка». Изучение реакции персонажа на событие.	3	0	3	Просмотр анимационных фильмов. Устный опрос.
17.	Упражнения на создание истории.	1	7	8	Обсуждение, практика в группе.
18.	Понятие «характер».	4	20	24	Индивидуальное задание. Защита работы.
19.	Липсинк в анимации	4	6	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.

20.	Изучение интерфейса программы: импорт, таймлайн, базовые резки	2	18	20	Индивидуальное задание. Защита работы.
21.	Создание 10–15 сек. композиций с появлением букв, линий, масок.	1	9	10	Индивидуальное задание. Защита работы.
22.	Создание тематического ролика до 2 минут	2	19	21	Индивидуальное задание. Обсуждение.
23.	Работа над междустудийным проектом	8	56	64	Индивидуальное задание. Обсуждение.
	ИТОГО	45	243	288	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Введение. Знакомство с предметом. Знакомство обучающихся с правилами проведения занятий, выполнения заданий, проверки навыков, умений и знаний. Значение и актуальные проблемы современной мультипликации. Применение анимации. История анимации.

Тема 2. Техники анимации. Классическая покадровая/рисованная анимация; техника «перекладки»; stop-motion. Применение принципов той или иной техники анимации в компьютерных программах для создания мультипликации.

Тема 3. Векторные формы. Растровые изображения. Построение структуры слоёв. Использование порядка форм на слое. Отличия растровой графики от векторной, специфика работы с каждым видом.

Тема 4. Кадровая частота. Временная шкала (таймлайн). Принцип ключевых кадров. Интерполяция.

Тема 5. Анимация простых векторных форм. Трансформации (анимация формы). Анимация движения. Дуга. Принцип растяжения и сжатия. Циклы. Анимация формы и анимация слоя.

Тема 6. Маски и их применение. Выполнение упражнений по маскированию: объект перемещается сначала впереди, а потом позади другого объекта - требуется выполнить данную анимацию тремя способами: без анимации порядка слоёв, с анимацией порядка слоёв, с использованием маски.

Тема 7. Скелетная анимация. Puppet tool. Свойства костей. Принципы управления костями.

Тема 8. Короткая анимация «живого». Ученики познакомятся с основами покадровой анимации и создадут короткий сюжет, в котором привычный предмет оживает и выполняет действие.

Тема 9. Работа с простым растровым персонажем. Риггинг полученного персонажа и создание элементарной анимации (с этим персонажем).

Тема 10. Создание примитивного векторного персонажа (на основе форм с заливкой). Прокладка костей и привязка костей к точкам. Инверсная кинематика. Создание анимации полученного персонажа (ходьба; принципы создания идущего мультипликационного персонажа, «привязка к земле», динамика персонажа при ходьбе). Теоретические сведения о связи характера, возраста, самочувствия, типажа персонажа и его походки.

Тема 11. Анимация своего векторного персонажа. Анимация относительно физики и характера персонажа.

Тема 12. Анимация своего векторного персонажа. Анимация относительно физики и характера персонажа.

Тема 13. Принципы выражения динамики в физическом действии персонажа. Элементарная анимация полученного ранее персонажа (персонаж поднимает тяжёлый предмет [камень], немного проносит вперёд, ставит [кладёт] или подобные упражнения).

Тема 14. Проектная работа. Рефлексия. Разработка небольших анимационных этюдов в программе на выбор.

Тема 15. Анализ всемирно известных школ анимации (Япония, Франция, Америка, Советский союз). Специфика, драматургия и техника самых известных школ анимации.

Тема 16. Понятие «оценка». Изучение реакции персонажа на событие. Этюды.

Тема 17. Упражнения на создание истории. Упражнение «икебана». Упражнения на создание истории: воссоздание сюжета и ряда событий на основе статического изображения и так далее. Упражнение «икебана»: освоение привнесения задачи в создаваемую учащимися статическую композицию и подобные.

Тема 18. Понятие «характер». Создание персонажа (на основе простых предметов [карандаш, ластик и так далее]) вне компьютерной программы – эскизы. Вид персонажа с разных ракурсов. Решения внешней выразительности персонажа (мимика и прочие внешние характеристики). Создание второго персонажа по пройденному плану. Определение вероятного конфликта между персонажами (подразумевается «найти» второго персонажа, исходя из сути будущего конфликта).

Тема 19. Липсинк в анимации. Синхронизация движения рта персонажа с аудио

Тема 20. Изучение программного обеспечения: импорт, таймлайн, базовые резки. Изучение программы, основные инструменты и возможности.

Тема 21. Создание 10–15 сек. композиций с появлением букв, линий, масок. Основы анимации в моушн дизайне.

Тема 22. Создание тематического ролика до 2 минут. Отработка изученного материала в любой из изученных программ.

Тема 23. Межстудийный проект.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Лемов, Д. Мастерство учителя / Д. Лемов. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014.— 404 с.
2. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – СПб.: СЕАНС, 2017. – 304 с.
4. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
5. Вильяр, О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей / О. Вильяр; [перевод с английского М. А. Райтмана]. – Москва: Эксмо, 2023. – 464 с.
6. Серова, М.Н. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн / М.Н. Серова. – М.: СОЛОН-Пресс, 2022. – 272 с.: ил.
7. Воган, У. Цифровое моделирование / У. Воган; перевод с английского И.Л. Люско; науч. Ред. Я.Е. Гурин. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.: ил.
8. Тарантино, К. Цифровая фотография. Компьютерная обработка изображений / К. Тарантино. – М.: Омега-пресс, 2006. – 144 с.
9. Соловьев, А. И. Современные технологии массмедиа: учебное пособие / А. И. Соловьев. — Минск: БГУ, 2018. — 279 с.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж. / Ф. Хэсс. – М.: СОЛОН-Пресс, 2022. – 300 с.: ил.
2. Непряхин, Н. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни / Н. Непряхин, Т. Пащенко. — М.: Альпина Паблишер, 2020. - 192 с.
3. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / И. М. Намаконов. - М.: Альпина Дети, 2023. – 216 с.