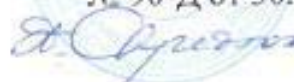


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №5

Принята
педагогическим советом
МАОУ СОШ № 5
Протокол № 1 от 30.08.2024

Утверждена
приказом директора МАОУ СОШ № 5
№ 90-Д от 30.08.2024

 Д.Е. Артюгин

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Карандаш и мышка»

Возраст обучающихся: 9-14 лет

Срок реализации: 2 года

**Автор-разработчик: Галактионова Анна Николаевна,
педагог дополнительного образования**

с. Николо-Павловское
2024

1. Пояснительная записка

Сегодня мультипликация является одной из самых быстрорастущих, развивающихся и прибыльных мировых индустрий. В связи с появлением новых технологий современному мультипликатору уже недостаточно уметь только хорошо рисовать. Ему нужно быть уверенным пользователем компьютера и ряда графических программ, с помощью которых и создается современный мультфильм. А основными задачами мультфильмов всегда были и остаются: донесение до своего зрителя ценности стремления к добру и справедливости, которые остаются незыблемыми в самые разные эпохи развития общества и мультипликации.

1.1. Основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Карандаш и мышка» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими деятельность по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- 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»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Уставом МАОУ СОШ №5;
- локальными нормативными актами МАОУ СОШ №5, регламентирующими образовательную деятельность.

1.2. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Направленность программы – техническая.

Программа разработана с учетом основных требований к программам дополнительного образования, несёт личностно-ориентированный характер, направлена на развитие у обучающихся мотивации к познанию, творчеству, на удовлетворение индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей каждого обучающегося.

Основными направлениями в содержании работы являются:

- обучение новым видам деятельности;
- подготовка и участие в конкурсных мероприятиях различного уровня;
- работа над индивидуальными и групповыми творческими и учебно-исследовательскими проектами.

1.3. Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Актуальность данной программы обусловлена информационным развитием современного общества, а компьютерная графика – одно из наиболее бурно развивающихся направлений информационных технологий в образовательном процессе. Компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Создание продукта, содержащего «коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления» составляют основу компьютерной графики и анимации. Мультимедиа - сумма технологий, позволяющих компьютерам вводить, обрабатывать, хранить, передавать и выводить такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные отображения, видео, звук, речь.

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Отличительная особенность программы заключается в том, что в содержание учебного материала включены разные виды анимационных технологий:

1. Рисованная перекладная анимация;
2. Компьютерная анимация.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника мультстудии.

Принципы учебного процесса:

- самостоятельность – обучающиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности;
- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения умениям и навыкам рационального учения;
- ответственность – развивает социальную зрелость личности;
- психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ученика и тем самым мотивацию учения;
- развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития;
- развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

1.5. Адресат дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 9 - 14 лет (основная группа). Набор в группы производится по результатам собеседования. Состав групп является постоянным, количество обучающихся в группе – до 15 человек.

Программа может быть скорректирована в зависимости от возраста и уровня подготовки обучающихся.

1.6. Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 45 минут) с перерывами между ними по 10 минут.

1.7. Объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Программа носит дифференцированный и вариативный характер, содержание программы распределяется по уровням освоения: базовый и продвинутый.

Продолжительность 1 года обучения – 136 часов (20 часов теория, 116 часов практика)

Продолжительность 2 года обучения – 136 часов (34 часов теория, 102 часов практика)

Год обучения	Количество часов в неделю	Количество недель	Всего часов в год
1 год обучения Приложение № 1. Рабочая программа модуля «Основы анимации: базовый уровень»	4	34	136
2 год обучения Приложение № 2. Рабочая программа модуля «Компьютерная анимация: продвинутый уровень».	4	34	136

1.8. Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1.9. Уровневость дополнительной общеразвивающей программы

В первый год обучения обучающиеся знакомятся с историей и видами мультипликации, изучают приемы и техники перекладной анимации, учатся самостоятельно создавать мультфильмы по сценарию и раскадровке.

Второй год обучения посвящен освоению компьютерной анимации. Обучающиеся углубленно изучают инструменты и приёмы в программе Adobe After Effect, применяют полученные знания в создании авторских анимационных роликов и мультфильмов.

1.10. Формы обучения

Формы обучения - индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

Фронтальная

- просмотр аналогов и презентаций разных видов и жанров анимации;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному;

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка);

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностей анимационных технологий;
- выполнение практических заданий по освоению навыков работы в программах.

Организация и проведение занятий может осуществляться дистанционно.

1.11. Виды занятий

Структура каждого занятия включает в себя теоретическую и практическую части, но доминирующей является практическая работа. Эффективными формами работы с детьми являются: лекция, беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, презентация.

Также обучающимся предоставляется возможность участия в конкурсах различных уровней: от местных до международных.

1.12. Формы подведения результатов

Возможные формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- демонстрационные занятия для сверстников;
- открытые занятия для родителей;
- защита творческих проектов;
- участие в научно-исследовательских конференциях;
- участие в кинофестивалях детского творчества;
- отчетные фестивали;
- публикации готовых фильмов в сети Интернет.

Все это позволит обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приведет к раскрытию их творческого потенциала.

2. Цель и задачи

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

2.1. Цель образовательной программы

Создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности обучающихся, способной к самоопределению и самореализации, через кинематографическое искусство посредством создания авторской мультипликации.

2.2. Задачи образовательной программы

2.2.1. Обучающие

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- ознакомление обучающихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, коллажная);
- знакомство с компьютерной анимацией и обучение основам работы в программах: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro;

2.2.2. Развивающие

- развитие внимания и наблюдательности через восприятие и анализ фильмов;
- развитие творческого воображения и фантазии, композиционного мышления; художественного вкуса;
- развитие эмоциональных, артистических качеств у детей средствами киноискусства;
- развитие отзывчивости, умения выражать свои мысли, коммуникабельности;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

2.2.3. Воспитательные

- создание у детей положительного настроения на занятия в творческом объединении;
- вызвать интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
- воспитание и развитие художественно-эстетического вкуса и уважения к основным видам и жанрам кинематографа;
- воспитание умственных и волевых качеств, концентрации внимания, логичности воображения.
- воспитание чувства товарищества, чувства личной ответственности.

**3. Содержание дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы**
3.3. Учебно-тематический план
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Карандаш и мышка»
1год обучения

№	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Введение в мультипликацию. История. Виды. Теория	4	4		Опрос
2	Сценарий мультфильма	12	4	8	Защита
3	Раскадровка	12	4	8	Защита
4	Основы рисунка и композиции	16	4	12	Опрос, практическое задание
5	Зарисовка, прорисовка сцен, героев	30		30	Практическое задание
6	Съемка	20	2	18	Практическое задание
7	Звукозапись, монтаж	8	2	6	Практическое задание
8	Создание работ к праздничным датам и конкурсам	34		34	Мультфильмы
Итого:		136	20	116	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в мультипликацию. Теория.

Теория: Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с видами анимации и этапами создания мультфильмов.

Практика: Съемка мультипликационных этюдов на мультстанке.

2. Работа над сценарием мультфильма.

Теория: Работа над сценарием мультфильма. Завязка, кульминация, развязка; тема, идея; три основных конфликта (спасти, добиться цели, изменить мировоззрение).

Практика: Составление сценария, определение темы и идеи фильма.

3. Работа над раскадровкой мультфильма.

Теория: Работа над отдельными сценами мультфильма. Определение характера и типа героев.

Практика: Прорисовка отдельных сцен, с учетом вектора движения и способа анимации.

4. Основы рисунка и композиции

Теория: Изучение основы композиции кадра, построения человека, основы перспективы

Практика: эскизирование и прорисовка персонажей и фонов, работа с цветом и формой по заданию.

5. Работа над прорисовкой сцен, героев.

Теория: Создание композиции и цветового решения сцен: фон, объекты, марионетки

Практика: Изготовление «Марионеток» героев серии. Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.

6. Съемка

Теория: Знакомство с цифровой фотосъемкой и покадровой съемки сюжета.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма. Закрепление операций за рабочим оборудованием с пошаговым действием.

7. Звукозапись, монтаж

Теория: Знакомство со звуковыми эффектами и основными приемами работы со звуком в мультипликации

Практика: упражнения по озвучиванию и созданию звуковых эффектов

8. Создание работ к праздничным датам и конкурсам

Практика: Работа над сценарием мультфильма, прорисовка героев и фонов, съемка мультфильмов на заданную тематику. А также подготовка работ и рисунков к конкурсам и выставкам.

Планируемые результаты реализации модуля

Метапредметные:

Регулятивные универсальные учебные действия:

самостоятельно определять цели;

самостоятельно оценивать ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;

определять пути достижения поставленной цели;

понимать критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;

сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной целью.

Познавательные универсальные учебные действия:

интерпретировать полученную информацию;

искать и находить способы решения образовательных задач;

выстраивать свою образовательную траекторию, учитывая ресурсные и иные ограничения.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

осуществлять коммуникацию со сверстниками и взрослыми;

убедительно излагать свою точку зрения с использованием устных и письменных языковых средств;

координировать и выполнять работу в условиях виртуального взаимодействия (или сочетания реального и виртуального);

представлять публично результаты индивидуальной и групповой деятельности.

Личностные:

способность ориентироваться на реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативность, готовность и способность к личностному самоопределению, постановке цели и выстраиванию жизненных планов;

умение формулировать собственную позицию по отношению к событиям прошлого и настоящего на основе осознания и осмысления истории науки, духовных ценностей и достижений в развитии мультипликации;

способность принимать и реализовывать ценности здорового и безопасного образа жизни, воспитывать бережное, ответственное и компетентное отношение к собственному физическому и психологическому здоровью;

способность формировать мировоззрение, владение достоверной информацией о современном развитии и важности анимационных технологий.

Предметные:

Обучающиеся будут знать предмет изучения мультипликационного искусства, познакомятся с основными видами технологии анимации (перекладной, пластилиновой, теневой, песчаной, коллажной); овладеют начальными навыками работы сценариста, режиссера, оператора, актеров в процессе работы над фильмом. Получат первый опыт в работе фото и видеосъемки, монтажа, озвучивания фильма.

3.2. Учебно-тематический план
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Карандаш и мышка»
2 год обучения

	Наименование темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
	Инструктаж по технике безопасности. Введение в мультипликацию. Теория	2	2		Опрос
	Основы анимации. Сценарий, идея мультфильма. Раскадровка мультфильма, работа с персонажем	10	5	5	Опрос, практическое задание
	Упражнения в программе After Effects	42	21	21	Практическое задание
	Работа над анимацией. Прорисовка сцен, героев, работа с эффектами	66		66	Мультфильмы
	Упражнения в программе Adobe Premier Звукозапись, монтаж	16	6	10	Практическое задание
Итого:		136	34	102	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в мультипликацию.

Теория: Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с видами анимации и этапами создания мультфильмов.

Практика: Съемка мультипликационных этюдов на мультстанке.

2. Основы анимации.

Теория: Работа над сценарием мультфильма. Завязка, кульминация, развязка; тема, идея; три основных конфликта (спасти, добиться цели, изменить мировоззрение). Определение характера и типа героев

Практика: Составление сценария, определение темы и идеи фильма. Прорисовка отдельных сцен, с учетом вектора движения и способа анимации.

Создание эскиза персонажей. Лицевая анимация

3. Работа в программе After Effects.

Теория: Повторение основных инструментов, горячих клавиш и интерфейса. Изучение расширенных возможностей и настроек анимации в программе.

Практика: практические задания по выполнению упражнений. Работа с основными действиями и настройками анимации объекта.

4. Работа над анимацией. Прорисовка сцен, героев

Практика: Прорисовка героев, объектов и фона. Проработка деталей, цвет и композиция в кадре. Подготовка сцен и объектов к анимации. Анимация прорисованных сцен. Закрепление операций с пошаговым действием

5. Упражнения в программе Adobe Premier. Звукозапись. Монтаж

Теория: Знакомство с монтажной программой Adobe Premiere.

Создание титров. Шумовое и музыкальное оформление. Упражнения на голос и дыхание.

Практика: Настройка длительности кадров. Озвучение по ролям. Наложение титров, шума и музыки, голоса. Просмотр мультипликационных этюдов с анализом педагога.

Планируемые результаты реализации модуля

Метапредметные:

Регулятивные универсальные учебные действия:

самостоятельно оценивать ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
определять пути достижения поставленной цели;
понимать критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной целью.

Познавательные универсальные учебные действия:

интерпретировать полученную информацию;
искать и находить способы решения образовательных задач;
выстраивать свою образовательную траекторию, учитывая ресурсные и иные ограничения.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

осуществлять коммуникацию со сверстниками и взрослыми;
убедительно излагать свою точку зрения с использованием устных и письменных языковых средств;
координировать и выполнять работу в условиях виртуального взаимодействия (или сочетания реального и виртуального);
представлять публично результаты индивидуальной и групповой деятельности.

Личностные:

способность ориентироваться на реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативность, готовность и способность к личностному самоопределению, постановке цели и выстраиванию жизненных планов;
умение формулировать собственную позицию по отношению к событиям прошлого и настоящего на основе осознания и осмысления истории науки, духовных ценностей и достижений в развитии мультипликации;
способность принимать и реализовывать ценности здорового и безопасного образа жизни, воспитывать бережное, ответственное и компетентное отношение к собственному физическому и психологическому здоровью;
способность формировать мировоззрение, владение достоверной информацией о современном развитии и важности анимационных технологий.

Предметные:

Обучающиеся будут знать предмет изучения мультипликационного искусства, познакомятся с основными видами технологии анимации (перекладная, пластилиновая, теневая, коллажная, компьютерная);
овладеют начальными навыками работы сценариста, режиссера, оператора, актеров в процессе работы над фильмом;
освоят основные принципы работы с компьютерной анимацией в программе Adobe After Effects, Movie Maker;
получат начальные знания по обработке и монтажу видео в программах Adobe Premiere Pro.

4. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Карандаш и мышка»

4.1. Условия реализации программы:

Занятие проводится в зоне формирования цифровых и гуманитарных компетенций и зоне коворкинга Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ СОШ № 5 с. Николо-Павловского.

4.1.1. Материально-техническое обеспечение:

- отдельный кабинет с хорошей акустикой и вентиляцией, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами;

- столы модульные – для каждого обучающегося;
- стулья, регулируемые по высоте – на каждого обучающегося;
- доска учебная – 1 шт.;
- доска магнитная 1 шт.;
- стол для педагога;
- мультстанок – 1 шт.;
- видеокамера – 1 шт.;
- цифровые фотоаппараты – 2 шт.;
- компьютеры с комплектом программ по изучению компьютерной графики и анимации – 12 шт.;
- мультимедийная установка – 1 шт.;
- проектор – 2 шт.;
- экран – 2 шт.;
- сеть Интернет.

4.1.2. Информационное обеспечение:

Наличие программ: Adobe After Effects, Movie Maker, Adobe Premiere Pro, Blender 3D

4.1.3. Кадровое обеспечение педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории Галактионова Анна Николаевна, высшее образование, «Уральская государственная архитектурно-художественная академия», квалификация «Информатик в области социальных коммуникаций», специальность «Прикладная информатик в области социальных коммуникаций» (2008 г.)

4.1.4. Методические материалы

1. Картинки со схемами движения объектов.
2. Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
3. Настольная игра для создания сценария «Образно говоря».
4. Видеоматериалы.
5. Материалы из интернета на электронных носителях

4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита творческих проектов
- участие в научно-исследовательских конференциях
- участие в кинофестивалях детского творчества
- отчетные фестивали
- публикации готовых фильмов в сети Интернет

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приведёт к раскрытию их творческого потенциала.

4. Список литературы

1. Кирьянов, Д.В. Видеоанимация: After Effects, Premiere Pro, Flash: самоучитель + Видеокурс (CD) (+ CD-ROM) / Д.В. Кирьянов. - М.: БХВ-Петербург, 2007. - 584 с.
2. Шуляева, Н. Г. 100% самоучитель. Видеомонтаж на ПК. Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effects CS3 (+ CD-ROM) / Н.Г. Шуляева. - М.: Технолоджи-3000, Триумф, 2008. - 304 с.
3. Медведев, Г. С. Adobe After Effects CS3 с нуля! (+ CD-ROM) / Г.С. Медведев, В.С. Пташинский. - М.: Лучшие книги, 2008. - 272 с.
4. Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
5. Мелкоозёрва Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
6. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
7. Черных Е. Анимация – искусство иносказания. -Ж. Искусство в школе №3, 2006

Учебно-тематический план на 1 год обучения (4 часа в неделю)

№	Дата	Тема занятия	Кол. часов
1.		Введение в мультипликацию История, виды.	2
2.		Современная мультипликация. Виды.	2
3.		Введение в мультипликацию. Практическое задание. Линейная анимация	2
4.		Основы перекладной анимации. (Теория. Упражнение)	2
5.		Перекладная анимация. Движение предмета по прямой	2
6.		Перекладная анимация. Вращение предмета	2
7.		Работа со слоями. (фон, герой)	2
8.		Создание персонажа.	2
9.		Простая анимация персонажа	2
10		Основы перекладной анимации. Теория: Сценарий.	2
11		Создание собственного сценария.	2
12		Основы перекладной анимации. Теория: Раскадровка.	2
13		Создание собственной раскадровки.	2
14		Основы перекладной анимации. Практика: Создание героя.	2
15		Создание собственного героя (кукла марионетка)	2
16		Создание собственного героя (кукла марионетка)	2
17		Съемка куклы-марионетки отработка плавных движений.	2
18		Композиция в кадре. Золотое сечение.	2
19		Практика. Распределение объектов композиции в кадре	2
20		Создание раскадровки по правилам композиции.	2
21		Создание раскадровки по правилам композиции. Детальная отрисовка.	2
22		Динамика в кадре. Перемещение объекта и самого кадра.	2
23		Динамика в кадре. Создание динамических сцен	2
24		Динамика кадра. Вектор движения на раскадровке.	2
25		Распределение динамики на раскадровке	2
26		Анимация движения путем перекладки в три позиции	2
27		Отрисовка персонажа в разных позициях	2
28		Анимация движения в трех ракурсах.	2

29	Стилизация героя. Как рисовать в мультяшном стиле.	2
30	Герои, характер, образ. Теория	2
31	Стилизация своего героя в двух вариантах	2
32	Анимация героя.	2
33	Создание эмоций героя. Лицевая анимация.	2
34	Лицевая анимация. Работа над деталями.	2
35	Анимация движения лица.	2
36	Прорисовка героев. Цветовые сочетания, детали	2
37	Сборка героя. Создание марионетки.	2
38	Анимация марионетки.	2
39	Анимация коротких сцен.	2
40	Анимация коротких сцен.	2
41	Звуковые эффекты в мультипликации	2
42	Практическое занятие по созданию звука в мультфильме	2
43	Озвучивание мультфильма. Работа с голосом	2
44	Фокусы анимации. Поделка	2
45	Пластилиновая анимация. Виды. Теория. Просмотры мультфильмов.	2
46	Пластилиновая анимация. Плоскостная. Принцип работы	2
47	Пластилиновая анимация. Упражнение за станком	2
48	Основы лепки героя на картоне	2
49	Лепка героев по замыслу	2
50	Лепка декораций	2
51	Лепка декораций	2
52	Пластилиновая анимация. Съёмка	2
53	Пластилиновая анимация Съёмка	2
54	Продумывания собственного сюжета	2
55	Сценарий	2
56	Раскадровка, композиция кадра	2
57	Эскиз героя, образ	2
58	Эскиз героя, цветовое решение	2
59	Создание героев мультфильма	2
60	Создание героев мультфильма	2
61	Создание фонов сцен	2
62	Создание фонов сцен	2
63	Проработка движущихся деталей	2
64	Съёмка сцен мультфильмов	2
65	Съёмка сцен мультфильмов	2
66	Съёмка сцен мультфильмов	2
67	Просмотр отснятого материала.	2
68	Праздник «Здравствуй Лето» Итоговый просмотр	2

Учебно-тематический план на 2 год обучения (4 часа в неделю)

№	Дата	тема	Кол. часов
1.		Введение в компьютерную анимацию. Виды компьютерной анимации.	2
2.		Основы анимации. Сценарий.	2
3.		Основы анимации. Практика: Создание сюжета, раскадровки.	2
4.		Основы анимации. Динамика кадра.	2
5.		Основы анимации. Композиция кадра.	2
6.		Основы анимации. Лицевая анимация.	2
7.		Ознакомительный урок с программой Афтер Эффект. Интерфейс программы.	2
8.		Ознакомительный урок с программой Афтер Эффект. Работа с настройками	2
9.		Ознакомительный урок с программой Афтер Эффект. Работа с панелью инструментов	2
10.		Ознакомительный урок с программой Афтер Эффект. Работа с панелью Тайм Лайн	2
11.		Выполнение упражнения: Работа с фигурами	2
12.		Выполнение упражнения: Работа со слоями	2
13.		Выполнение упражнения: Работа со слоями	2
14.		Работа с инструментом Перо. Создание простых объектов	2
15.		Создание кривых изогнутых линий и объектов с помощью инструмента Перо	2
16.		Выполнение упражнения: Работа с масками 1 вид	2
17.		Выполнение упражнения: Работа с масками 2 вид	2
18.		Выполнение упражнения: Простая линейная анимация.	2
19.		Выполнение упражнения: Простая анимация (поворот, прозрачность, масштаб)	2
20.		Выполнение упражнения: анимация по заданному пути.	2
21.		Интерполяция в анимации	2
22.		Выполнение упражнения: Оживление предмета инструмент Pater Pin	2
23.		Выполнение упражнения: Оживление предмета инструмент Pater Pin	2
24.		Создание многофигурной анимации.	2
25.		Работа с предварительными композициями. Упражнение 1	2
26.		Работа с предварительными композициями. Упражнение 2	2
27.		Создание зацикленного видео	2
28.		Сценарий мультфильма по замыслу	2
29.		Раскадровка, распределение ролей	2
30.		Прорисовка деталей героя. Подготовка композиции к анимации	2

31.		Прорисовка деталей героя. Подготовка композиции к анимации	2
32.		Прорисовка деталей героя. Подготовка композиции к анимации	2
33.		Создание фона сцены	2
34.		Создание фона сцены	2
35.		Подготовка композиции: слоев и объектов к анимации,	2
36.		Анимация всей композиции с применением всех способов анимации	2
37.		Анимация всей композиции с применением всех способов анимации.	2
38.		Рендер готовой работы	2
39.		Создание конкурсного мультфильма. Идеи	2
40.		Сценарий раскадровка	2
41.		Динамика, композиция кадра	2
42.		Распределите ролей, прорисовка героев	2
43.		Прорисовка героев	2
44.		Прорисовка героев	2
45.		Анимация деталей героев	2
46.		Анимация героев, Лицевая анимация	2
47.		Прорисовка фона композиции	2
48.		Прорисовка деталей композиции	2
49.		Анимация всей композиции	2
50.		Анимация всей композиции	2
51.		Основы работы в программе Адоб Премьер. Работа с панелью инструментов и настройками	2
52.		Основы монтажа Адоб Премьер.	2
53.		Запись Звукового сопровождения.	2
54.		Работа со звуком. Фоновый и общий звук	2
55.		Подбор звуковых эффектов	2
56.		Монтаж видео Адоб Премьер	2
57.		Монтаж видео Адоб Премьер	2
58.		Рендер готового видео. Просмотр. Работа над ошибками	2
59.		Создание авторской гиф-анимации. Изучение аналогов	2
60.		Создание зацикленной анимации	2
61.		Разработка эскиза	2
62.		Прорисовка главного объекта	2
63.		Прорисовка главного объекта	2
64.		Прорисовка фона	2
65.		Прорисовка фона	2
66.		Анимация ролика	2
67.		Анимация ролика	2
68.		Заключительный праздник «Здравствуй лето» итоговый просмотр	2