

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____ /Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В ADOBE ANIMATE»**

Москва, 2024

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты обучения	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	6
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	1
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	1
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	7
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	7
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	8
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ- РЕСУРСЫ)	9
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	9
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	10
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	10
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ..	11
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	11
7.2. Кадровое обеспечение программы	11
Приложения.....	12
Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования.....	12
Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала	14

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы "Основы мультипликации в Adobe Animate".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Основы мультипликации в Adobe Animate" обучающиеся научатся создавать и анимировать собственных персонажей, проектировать игровые среды, начальные экраны и интерфейсы. Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Направленность (профиль) программы: техническая

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

В современном мире одними из самых прогрессивных направлений являются дизайн и векторная графика, работа в этих направлениях стала ценным и востребованным навыком, который все больше и больше ценится на рынке, особенно сегодня, в условиях ограниченных ресурсов и повышенных расходов. В результате прохождения обучения слушатель сформирует знания в области веб-дизайна и анимации, разовьет креативное мышление и творческий подход к решению задач, получит навыки на стыке программирования и дизайна. Обучающимся будут созданы оптимальные условия для всестороннего удовлетворения потребностей и развития их индивидуальных склонностей и способностей, появится мотивация личности к познанию и творчеству. Обучение по данной программе будет полезно для тех, кто интересуется созданием анимации, видеоигр, моушн-дизайна.

Отличительные особенности программы: по окончании обучения учащиеся с помощью полученных на курсе знаний и навыков создадут итоговое портфолио по мультипликации, а в конце обучения презентуют его и продемонстрируют выполненные за курс работы. В процессе освоения программы обучающиеся смогут в раннем возрасте получить профессиональную ориентацию.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 40 академических часов, 20 недель (5 месяцев).

Режим занятий: 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов. Для обучающихся в возрасте 16-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов: программа разработана для учащихся от 10 до 16 лет, которых интересуют современные технологии создания анимаций. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются: лица без предъявления требований к уровню образования.

По завершении реализации программы, как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

1.2. Цели и задачи программы

1. **Цель программы** – получение обучающимися знаний и навыков по работе в Adobe Animate и Adobe Photoshop.

Задачи программы:

1. Сформировать знания о пользовательском интерфейсе программы Adobe Animate
2. Сформировать навыки по работе с основными инструментами мультипликации
3. Предоставить специализированные практические навыки от разработки сценария и набросков до готового анимированного проекта.
4. Дать полное представление о профессии художника-аниматора.
5. Сформировать интерес к увлечению дизайном и раскрытию своих способностей в сфере IT-технологий.
6. Научить создавать свой проект и презентовать его.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Основы мультипликации в Adobe Animate" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Основные инструменты интерфейса Adobe Animate.
- Основы работы с Adobe Photoshop.
- Основы разработки концепции образа персонажа
- Методику поиска референсов для творческих проектов
- Инструменты для работы с кистями, градиентами и заливками
- Основы корректировки текста
- Инструменты для добавления звука, его применения к анимации
- Способы наложения различных звуков и голосов
- Назначение и функциональность основных инструментов рисования.
- Способы конвертации роликов из программы Adobe Animate
- Базовый функционал программы Wondershare Video Editor
- Структуру таймлайна и его роль в анимации.
- Понятие раскадровки
- Способы проработки персонажа на уровне общих форм
- Приемы выбора цветового решения, экстерьера и длительности анимации.

Уметь:

- Разрабатывать сюжеты мультфильмов с активно сменяющимися действиями, ракурсами и заставками
- Создавать анимации и набор нужного числа кадров в анимации.
- Работать с символами для эффективного многократного использования объектов.
- Организовывать слои и кадры для управления временем и последовательностью анимации.
- Структурировать анимационный проект.
- Реализовывать собственные идеи в анимационных проектах, используя полученные знания и навыки.
- Создавать анимации с использованием ключевых кадров.
- Интегрировать звук в анимацию и синхронизировать его с движением объектов.
- Использовать эффекты и фильтры для улучшения визуального восприятия анимации.
- Настраивать различные виды анимации на сайте
- Принимать и исполнять ТЗ от заказчика, работать на результат
- Применять творческий подход к решению задач
- Создавать и защищать свои проекты

Владеть навыками в области:

- Создания динамичных визуальных эффектов.
- Самостоятельного создания сложных анимаций, включая персонажей, фоны и звуковые эффекты.
- Эффективного использования инструментов рисования и создания сложных объектов.
- Сочетания различных типов анимации для достижения более сложных эффектов.
- Обработки цифровых компьютерных изображений
- Оформления цифрового творческого портфолио
- Подготовки презентаций проектов и защиты проектов

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Основы мультипликации в Adobe Animate" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков создания анимации, креативных качеств и на поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

Формы организации образовательного процесса (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, круглые столы, мастер-классы, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Знакомство с пользовательским интерфейсом Adobe Animate	1	1	0	0	Практическое задание
2	Разработка сценария и персонажа первой мультипликации	2	1	1	0	Практическое задание
3	Колористика персонажа и его анимация в Adobe Animate	2	1	1	0	Практическое задание
4	Доработка дизайна персонажа и создание анимации	2	0,5	0,5	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Создание "реквизита" для анимации	2	1	1	0	Практическое задание
6	Написание диалогов и их внедрение в среду мультфильмов	2	1	1	0	Практическое задание
7	Создание мультипликации. Сюжет	2	1	1	0	Практическое задание
8	Создание мультипликации. Раскадровка	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Создание мультипликации. Завершение проекта мультфильм	2	0	1	1	Практическое задание

10	Создание анимации костей	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
11	Создание сложной мультипликации с детальной проработкой персонажа	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
12	Создание мультипликации. Стилизация	2	1	1	0	Практическое Задание, Контрольные вопросы.
13	Создание мультипликации. Доработка и завершение проекта сложной анимации	2	1	1	0	Практическое задание
14	Работа со звуком в анимации	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
15	Подготовка итоговой работы курса	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
16	Постобработка мультфильма	3	1	1	1	Практическое Задание, Контрольные вопросы.
17	Оформление портфолио работ. Описание	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
18	Оформление портфолио работ. Дизайн	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
19	Оформление портфолио работ. Доработка	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
20	Защита своего портфолио	2	0	0	2	Практическое Задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
	ИТОГО	40	15,5	14	10,5	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Итого часов	
1. Знакомство с пользовательским интерфейсом Adobe Animate	1																					1
2. Разработка сценария и персонажа первой мультипликации		2																				2
3. Колористика персонажа и его анимация в Adobe Animate			2																			2
4. Доработка дизайна персонажа и создание анимации				1,5																		1,5
Промежуточный контроль				0,5																		0,5
5. Создание "реквизита" для анимации					2																	2
6. Написание диалогов и их внедрение в среду мультфильмов						2																2
7. Создание мультипликации. Сюжет							2															2
8. Создание мультипликации. Раскадровка								1,5														1,5
Промежуточный контроль								0,5														0,5

ИТОГО	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	40
--------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Знакомство с пользовательским интерфейсом Adobe Animate

- Обзор элементов пользовательского интерфейса Adobe Animate;
- Изучение основных инструментов программы для создания анимаций;
- Создание и управление кадрами для анимаций.

Практическое задание: нарисовать простую анимацию геометрических тел, состоящую из 50-80 кадров.

2. Разработка сценария и персонажа первой мультипликации

- Обзор базовых принципов построения сцен и композиции кадров;
- Проработка персонажа на уровне общих форм;
- Разработка цветовой палитры для персонажа в соответствии с его характером и окружением;
- Проработка элементов экстерьера, которые могут повлиять на общую атмосферу мультфильма.

Практическое задание: отрисовать части тела персонажа и распределить их по слоям в Adobe Animate.

3. Колористика персонажа и его анимация в Adobe Animate

- Базовые принципы колористики в анимации;
- Изучение влияния цвета на восприятие персонажа и атмосферы сцены;
- Обзор инструментов Adobe Animate для эффективной работы с цветом;
- Выполнение покадровой анимации частей тела персонажа.

Практическое задание: раскрасить персонажа, уделяя внимание колористическим аспектам, начать процесс покадровой анимации отдельных частей тела персонажа.

4. Доработка дизайна персонажа и создание анимации

- Визуальное усовершенствование персонажа;
- Обеспечение плавного и логичного движения персонажа, уточнение анимационных переходов;
- Выравнивание действий персонажа в соответствии с предварительно утвержденным сценарием.

Практическое задание: создание классической анимации движения персонажа в соответствии с утвержденным сценарием и раскадровкой.

5. Создание "реквизита" для анимации

- Обзор программы Adobe Photoshop и ее роли в создании анимации;
- Изучение интерфейса программы, понимание основных инструментов и панелей;
- Изучение методов коррекции цвета;
- Практика работы со слоями для лучшего управления элементами дизайна.

Практическое задание: создать задний фон и необходимые для мультипликации объекты.

6. Написание диалогов и их внедрение в среду мультфильмов

- Изучение инструментов для написания и корректировки текста в среде мультфильмов.;
- Работа над выразительностью и соответствием диалогов персонажам;
- Роль диалогов в анимационных произведениях.

Практическое задание: создать диалоги, соответствующие контексту сценария.

7. Создание мультипликации. Сюжет

- Обзор различных форматов создания мультфильмов;
- Выбор наиболее подходящего формата для конкретного проекта;
- Создание сюжета с учетом динамичных элементов и поворотов.

Практическое задание: создание сценария, соответствующего заданным требованиям.

8. Создание мультипликации. Раскадровка мультфильма

- Обзор различных техник анимации движения персонажей;
- Освоение создания раскадровок для передачи разнообразных движений;
- Изучение процесса создания анимации.

Практическое задание: создать сложную анимацию персонажа.

9. Создание мультипликации. Завершение проекта “мультфильм”

- Создание ключевых кадров для улучшения анимации;
- Задание анимации движения, придание ей естественности и плавности;
- Практическое применение знаний о работе с реквизитами в мультфильмах.

Практическое задание: провести финальную доработку мультфильма.

10. Создание анимации костей

- Знакомство с процессом анимации костей персонажа;
- Разбор понятия "преобразование в символ" и его роли в анимации;
- Практические примеры использования костей для создания более естественных и живых движений;
- Преобразование элементов анимации в символы.

Практическое задание: внедрение костей персонажу.

11. Создание сложной мультипликации с детальной проработкой персонажа

- Поиск референсов для вдохновения и создания уникального облика персонажа;
- Разработка концепции образа персонажа;
- Обсуждение ключевых аспектов сюжета.

Практическое задание: внедрение детально проработанного персонажа в разработанный сюжет.

12. Создание мультипликации. Стилизация

- Повторение основных инструментов, использованных в предыдущих занятиях;
- Работа с ранее изученными приемами и техниками рисования;
- Изучение новых приемов для более детальной и выразительной проработки персонажей.

Практическое задание: применение изученных и новых инструментов для создания анимации с активно сменяющимися действиями.

13. Создание мультипликации. Доработка и завершение проекта сложной анимации

- Добавление дополнительных движений и деталей для придания анимации естественности;
- Выделение важных моментов в анимации для создания ключевых кадров;
- Определение траектории и характера движения персонажа;
- Работа с реквизитом для усиления выразительности анимации.

Практическое задание: использование полученных знаний для улучшения и завершения созданных анимаций.

14. Работа со звуком в анимации

- Обзор возможностей инструмента добавления звука в анимацию;
- Ознакомление с интерфейсом и основными настройками работы со звуковыми файлами;
- Обучение синхронизации звука с движениями персонажа;
- Методы наложения фоновых звуков, звуковых эффектов и диалоговых голосов.

Практическое задание: добавление аудиоэффектов, соответствующих движениям и действиям персонажа.

15. Подготовка итоговой работы курса

- Обзор возможных форматов экспорта в Adobe Animate;
- Изучение параметров конвертации для достижения оптимального качества и размера файлов.

Практическое задание: экспорт нескольких вариантов итогового проекта для адаптации под разные платформы и требования.

16. Постобработка мультфильма

- Изучение базового функционала программы Wondershare Video Editor;
- Наложение видеоэффектов для улучшения визуального восприятия мультфильма;
- Применение переходов между сценами для создания плавных переходов.

Практическое задание: создание финальной версии мультфильма.

17. Оформление портфолио работ. Описание

- Изучение подходов к созданию портфолио;
- Разработка текстов, представляющих характеристики проектов;
- Применение стилей и шрифтов для создания привлекательного дизайна.

Практическое задание: генерация идей для уникального оформления списка выполненных работ, проработка визуальных и текстовых элементов портфолио.

18. Оформление портфолио работ. Дизайн

- Ознакомление с ключевыми элементами дизайна, привлекающими внимание рекрутеров и клиентов;
- Применение инструментов Adobe Photoshop для создания графических элементов.

Практическое задание: отрисовка графических элементов и разработка макета с учетом индивидуальных особенностей работ в портфолио.

19. Оформление портфолио работ. Доработка

- Проведение анализа элементов портфолио и выявление возможных улучшений;
- Редактирование текстовых описаний работ и других деталей;
- Сборка портфолио, правильное распределение страниц и работ.

Практическое задание: сборка всех созданных элементов в единый документ.

20. Итоговое занятия. Защита портфолио

- Защита портфолио;
- Тренировка навыков самопрезентации;
- Обсуждение преимуществ и недостатков разных подходов в анимации.

Практическое задание: освоенный курс по созданию полноценных 2 D мультфильмов с выполненным портфолио.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Основы мультипликации в Adobe Animate" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

Виды текущего контроля:

- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

Виды промежуточного контроля:

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов по итогам учебного модуля

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты портфолио с демонстрацией результатов, которая сопровождается демонстрацией проекта и презентацией. Презентация – это электронный документ, предназначенный для визуальной демонстрации выполненной работы. Как правило, презентация имеет сюжет, сценарий и структуру, созданную для удобного восприятия информации.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
70% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 70% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты создания анимаций, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов создания проекта на итоговой аттестации

Критерии оценки цифрового портфолио	БАЛЛЫ
Полнота содержания портфолио	0-3 балла
Участие в командных проектах	0-2 балла
Инновационность решений	0-4 балла
Композиционные решения	0-2 балла
Техника исполнения	0-3 балла
Коммуникативные навыки	0-3 балла
Самостоятельность работы над проектом	0-2 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-11 баллов 12-21 баллов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)

6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы

Учебно-методический комплект

Для реализации целей и задач обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе "Основы мультипликации в Adobe Animate" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Раздаточный материал для учащихся - описание дополнительной самостоятельной работы учащихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
4. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
5. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты проектов.
6. Дополнительные материалы – презентации по тематике занятий, материалы по работе с дополнительными источниками.
7. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

6.2. Рекомендованная литература для обучающихся

Основная:

1. Леонов К.А. Основы компьютерной анимации. 10-11 классы. Учебное пособие. ФГОС. М: Просвещение, 2021. 112 с.
2. Основы цифрового рисунка в Photoshop. Гайд для начинающих/ пер.: Семенова Д.К. Санкт-Петербург: Питер, 2022. 288 с.
3. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М: Эксмо, 2022. 392 с.
4. Кэттиш А., Смирнов И., Че Т. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. Санкт-Петербург: Питер, 2021. 272 с.

Дополнительная:

1. Студия Ghibli. Все, что нужно знать о колыбели анимационных шедевров/ пер.: Ефимова В. В. М: Бомбора, 2023. 136 с.
2. Андреева Е., Алексеева О., Карасик И. Современное российское искусство - языком анимации. Санкт-Петербург: ФГБУК Государственный русский музей, 2019. 120 с.
3. Гинсильд, Б., Фридсма, Л. Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 Release). Adobe Press/Pearson Education, 2023. 480 с.
4. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. М: ВГИК, 2010. 200 с.
5. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. М: ДМК Пресс, 2019. 164 с.
6. Молтин Л. О мышах и магии. – М.: Издательство Дединского, 2018. 640 с.
7. Бородин Г. Государство и анимация. 1926–1962. М.: Киностудия, 2022. 423 с.

6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы

- <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/animate> - Образовательный журнал платформы Adobe
- <https://colorscheme.ru/> - профессиональное онлайн приложение для подбора цветов и генерации цветовых схем.
- <https://podcast.adobe.com/Enhance> - сервис Adobe Podcast для для производства и экспорта высококачественного аудиоконтента.
- <https://chat.openai.com/?model=text-davinci-002-render-sha> – бесплатная нейросеть для создания текстов.

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Материально-техническая и ресурсная база

Для реализации программы предполагается использование учебных аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
- Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
- Специальное программное обеспечение для веб-разработки, необходимое для реализации образовательных задач курса.
- Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
- Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.

Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

7.2. Кадровое обеспечение программы

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

Приложения

Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования

- 1. Вы увеличиваете масштаб отображения фотографии и в определённый момент видите пиксельную сетку. Как её отключить?**
 - Edit - Preference -Interface
 - View - Zoom Out
 - View - Show - Pixel Grid
 - File - File Info

- 2. Вы сделали выделение и хотите растушевать его границы. Как это сделать?**
 - Поставить в настройках инструмента в значении Feather нужное количество пикселей
 - Включить Refine Edge и поставить в значении Smooth требуемое количество пикселей
 - Выполнить команду Select – Modify – Feather
 - Выполнить команду Select – Glow

- 3. В чем измеряется качество изображения?**
 - Количество мегапикселей
 - Ширина и высота в сантиметрах
 - Resolution
 - Ширина и высота в дюймах

- 4. У вас есть слой и вы хотите склеить его с нижестоящим. Как это сделать?**
 - Image – Merge Down
 - Layer – Group Layers
 - Layer – Link Layers
 - Layer – Merge Down

- 5. Какая панель отвечает за изменение настроек шрифтов (символы, стиль, размер)?**
 - Paragraph
 - Layer
 - Character
 - Type

- 6. Что произойдёт, если нажать комбинацию клавиш CTRL+A?**
 - Снимется выделение
 - Отменится действие
 - Выделится все
 - Включится трансформация

- 7. Как расшифровывается ppi?**
 - pixels per inch
 - percent per index
 - picas per inch
 - producer price index

8. Вы хотите создать документ под стандартный размер экрана планшетного компьютера. Как это сделать?

- При создании нового документа выбрать Preset – Mobile & Device
- На сайте производителя выяснить разрешение экрана
- Померить линейкой экран устройства
- При создании нового документа выбрать Preset – Web

9. За что отвечает параметр Roundness в параметрах кисти?

- Поворот отпечатка
- Наклон отпечатка
- Интервал отпечатка
- Жесткость отпечатка

10. Какой режим наложения используется при отображении теней?

- Screen
- Overlay
- Color
- Multiply

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

Задание 1. Создание простой анимации.

Используя Adobe Animate, создайте короткую анимацию продолжительностью 10-15 секунд. Выберите тему для анимации (например, движение персонажа, изменение цветов, переход между сценами). Используйте основные инструменты программы для создания кадров и временных интервалов. Экспериментируйте с эффектами и добавьте звуковые эффекты, если необходимо.

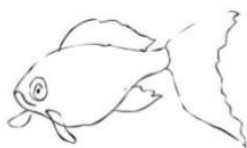

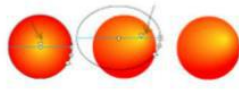
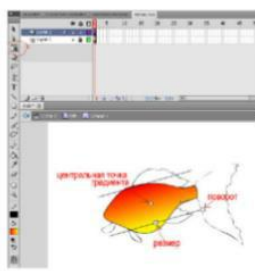
Задание 2. Анимация текста и букв:

Создайте анимацию, в которой основной акцент будет на тексте и буквах. Используйте различные стили текста, анимируйте появление и изменение текстовых блоков. Добавьте эффекты переходов между разными частями текста.

Задание 3. Эксперименты с 3D-эффектами.

Попробуйте добавить трехмерные элементы в вашу анимацию с использованием 3D-эффектов в Adobe Animate. Создайте глубину и перспективу, анимируйте объекты,двигающиеся в трехмерном пространстве.

Задание 4. Верстка анимированной рыбки

<p>Задание № 1 Создание анимированной рыбки</p> <p>1. Создайте новый документ. Action Screenshot 3. Выберите инструмент Brush Tool и нарисуйте схематично вашу рыбку. (рис.1)</p> <p>2. Выделите изображение и создайте Символ (F8), назовите его «fish». После того как изображение перевели в Movie Clip (Фрагмент ролика), щелкните по нему два раза. Вы окажетесь внутри Movie Clip. (рис.2)</p> <p>3. Теперь начинаем отрисовывать рыбу, тело на одном слое и каждый плавник на отдельных слоях. Сначала нарисуйте контур инструментом Pen Tool (P). Затем воспользуйтесь градиентной заливкой. Тип градиента выбирается во вкладке Color.</p>  <p>(рис.1)</p>  <p>(рис.2)</p>	<p>Отредактировать градиент можно с помощью инструмента Gradient Transform Tool (Трансформация градиента). При радиальной заливке в центре появляется маленький треугольник, при его смещении можно добиваться очень интересных эффектов. (рис. 3) Для инструментов Brush Tool (Кисть) и Paint Bucket Tool (Заливка) внизу палитры Tools доступна опция Lock Fill (Заблокировать заливку). Если эта опция включена и выбран градиентный стиль заливки, то все контура создаваемые кистью или закрасненные инструментами заливка будут управляться единым градиентом. Если данная опция отключена, то для каждого объекта будет создаваться новый (независимо управляемый) градиент. (рис.4)</p>  <p>(рис.3)</p>  <p>(рис.4)</p>
--	--

Задание 5. Анимация с помощью маски

Задание № 3

Анимация с помощью маски

Приготовьте изображение, которое немного оживим.

1. Создадим новый документ. На панели Properties установим размеры документа – он должен быть равен размеру вашей картинке. Импортируйте вашу картинку в документ. Это можно сделать просто перетащив картинку мышкой из папки, в которой она лежит, на сцену документа. Или же классическим способом: войдите в меню File - Import to Stage/Импортировать на сцену(рис.). Выровняйте картинку с помощью панели Align/Выравнивание. Убедитесь, что нажата иконка To Stage и нажмите кнопки как на карке ниже (рис.):



рис.

рис.

2. Создайте новый слой. Для этого нажмите на кнопку Insert Layer (левая пиктограмма под слоями) (рис.). Теперь скопируйте выбранную фотографию. Для этого щелкните правой кнопкой по фотографии и выберите Copy. Перейдите на первый кадр Layer 2 и нажмите Ctrl+Shift+V (Edit - Past in Place) (рис.).



рис.



рис.

3. Оставайтесь на слое 2. Выделите фотографию, щелкнув по ней левой кнопкой мыши. Возьмите инструмент Free Transform/Свободное преобразование (Q) и, удерживая Shift, немного растяните фотографию (буквально несколько пикселей). (рис.)

4. Создайте новый слой над Слой 2. Теперь будем работать на Слое 3. Приступим к рисованию маски. Выберите инструмент Oval Tool (O). На панели Colors уберите цвет заливки. Цвет контура не принципиален.

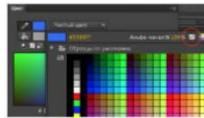


рис.



рис.

Задание 6. Создание анимационного баннера

Подберите 4 фото по одной теме, которые вы будете использовать. На их основе создайте анимационный баннер с помощью функции конвертации в мувиклип.

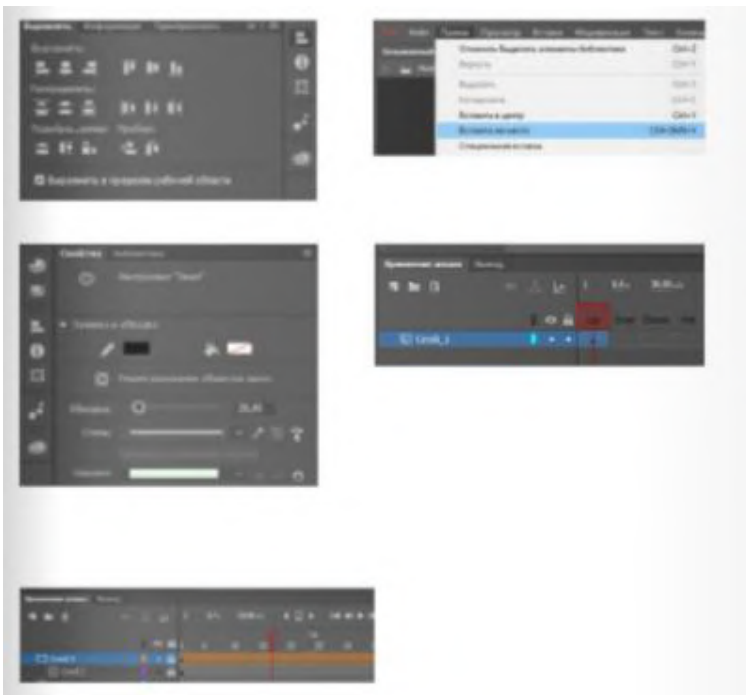


Рис.12. Рассадровка анимационного баннера. Орехова Светлана

Задание 7. Создание кнопки

Давайте создадим анимированную кнопку, на которую может нажать наш пользователь. Для этого создайте новый слой и назовите его Button. Создайте на нем новый символ типа «Кнопка». Для кнопки возможно создать только 4 кадра, которые соответствуют ее возможным состояниям: up (первоначальное), over, down и hit.

