

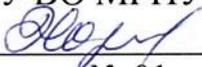
Департамент образования и науки города Москвы

**Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»**

Средняя общеобразовательная школа

СОГЛАСОВАНО

Председатель экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

 /Н.П. Ходакова/
Протокол № 01 от «02» сентября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор
ГАОУ ВО МГПУ

 /Е.Н. Геворкян/
«02» сентября 2025 г.



Дополнительная общеразвивающая программа

«Курс анимации «Искусство движения»

(66 часов)

Уровень программы – ознакомительный

Направленность программы – художественная

Автор:
Мясникова А.Г.

Москва, 2025

Раздел 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Актуальность программы

В современном мире анимация стала неотъемлемой частью медиаиндустрии, охватывающей кино, телевидение, видеоигры и интернет-контент. Развитие технологий и доступность программного обеспечения позволяют создавать анимацию на любом уровне, что делает эту сферу привлекательной для молодежи. Дополнительная общеразвивающая программа «Курс анимации «Искусство движения» отвечает на запросы общества в области творческого самовыражения и профессиональной подготовки в сфере анимации. Программа направлена на развитие у детей и подростков навыков работы с движением и созданием анимационных произведений, что способствует формированию креативного мышления и визуальной грамотности.

Цель: формирование у обучающихся знаний и навыков в области анимации, развитие творческих способностей и эстетического восприятия, а также подготовка к дальнейшему обучению в сфере искусства и технологий.

Задачи:

Обучающие:

1. Ознакомить обучающихся с основами анимации и различными техниками создания анимационных произведений.
2. Научить основам работы с программным обеспечением для анимации (например, Adobe Animate, Toon Boom, Blender).
3. Изучить принципы движения и динамики в анимации, включая законы физики и основы композиции.

Развивающие:

1. Способствовать развитию креативного мышления и художественного вкуса через выполнение практических заданий.
2. Развивать навыки работы в команде через совместные проекты и обсуждения.
3. Стимулировать критическое мышление и способность к самоанализу через анализ собственных и чужих работ.

Воспитательные:

1. Формировать уважительное отношение к труду других людей и осознание ценности коллективного творчества.
2. Воспитывать настойчивость и ответственность за результаты своей деятельности.
3. Способствовать развитию эмоционального интеллекта через обсуждение тематики анимационных произведений и их воздействия на зрителя.

Планируемые результаты обучения

В результате обучающиеся будут

знать:

1. Основные принципы анимации и ее виды.
2. Технические особенности работы с анимационным ПО.
3. Законы физики, применимые к движению объектов в анимации.

уметь:

1. Создавать простые анимационные проекты с использованием изученных техник.
2. Применять основные принципы композиции и движения в своих работах.
3. Работать в команде, участвуя в совместных проектах и обсуждениях.

владеть:

1. Навыками работы с программами для создания анимации.
2. Умением критически оценивать как свои, так и чужие работы.
3. Способностью самостоятельно планировать и реализовывать анимационные проекты от идеи до финального продукта.

Категория обучающихся: 7–14 лет (3–6 классы с разделением на возрастные группы)

Форма обучения: очная

Режим занятий: 2 часа в неделю

Трудоемкость программы: 66 часов

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы контроля	Трудоемкость
		Всего ауд. часов (ак. час)	Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоят. работа		
1	Модуль 1 Введение в мир анимации	3	3				4
1.1	Тема 1.1. История анимации	1	1				1
1.2	Тема 1.2. Как создается мультфильм: от идеи до экрана	1	1				1
1.3	Тема 1.3. Виды анимации	1	1				1
2	Модуль 2 Создание героя	11	4	7			11
2.1	Тема 2.1. Основы дизайна персонажа	3	1	2			3
2.2	Тема 2.2. Работа с цветом и стилем	2	1	1			2
2.3	Тема 2.3. Внешность, эмоции, поза	3	1	2			3
2.4	Тема 2.4 Создание запоминающегося героя	3	1	2			3
3	Модуль 3 Создание сюжета и сценария	4	3	1			4
3.1	Тема 3.1. Структура сценария	1	1				1
3.2	Тема 3.2. Атмосфера и эмоциональные акценты	1	1				1
3.3	Тема 3.3. Диалоги и логика событий	1	1				1
3.4	Тема 3.4 Сценарий короткого мультфильма	1		1			1

4.	Модуль 4 Раскадровка и визуальный язык	8	4	4			8
4.1.	Тема 4.1 Основы раскадровки	2	1	1			2
4.2.	Тема 4.2. Визуальное планирование	2	1	1			2
4.3.	Тема 4.3. Композиция кадра и движение камеры	2	1	1			2
4.4.	Тема 4.4. Темп и ритм сцен	2	1	1			2
5.	Модуль 5 Анимация и stop- motion	8	4	4			8
5.1.	Тема 5.1. Принципы покадровой анимации	2	2				2
5.2.	Тема 5.2. Работа с пластилином и рисунком	2	1	1			2
5.3	Тема 5.3 Техника cut-out (перекладка)	2	1	1			2
5.4	Тема 5.4 Создание коротких сцен	2		2			2
6.	Модуль 6 Цифровая 2D- анимация	8	5	3			8
6.1.	Тема 6.1. Основы работы в анимационных программах	3	2	1			3
6.2.	Тема 6.2. Интерфейс и инструменты Procreate/ Pivot/Animate	1	1				1
6.3	Тема 6.3 Покадровая анимация: тайминг, скважность, циклы	2	2				2
6.4	Тема 6.4 Практика цифровой анимации	2		2			2

7.	Модуль 7 Фоны и окружение	8	4	4			8
7.1.	Тема 7.1. Построение сцен и окружения	2	1	1			2
7.2.	Тема 7.2. Атмосфера в кадре	2	1	1			2
7.3.	Тема 7.3. Перспектива, свет и цвет	2	1	1			2
7.4.	Тема 7.4. Интеграция персонажа в фон	2	1	1			2
8.	Модуль 8 Звук, голос и музыка	8	4	4			8
8.1.	Тема 8.1. Озвучка персонажей	2	1	1			2
8.2.	Тема 8.2. Подбор и монтаж звуков и музыки	2	1	1			2
8.3.	Тема 8.3. Работа с микрофоном	2	1	1			2
8.4.	Тема 8.4. Эмоции через звук	2	1	1			2
9.	Модуль 9. Монтаж и финализация	7	1	6			7
9.1.	Тема 9.1. Объединение кадров, звука и фонов	2	1	1			2
9.2.	Тема 9.2. Создание титров	1		1			1
9.3.	Тема 9.3. Работа в монтажных программах	2		2			2
9.4.	Тема 9.4. Экспорт и финализация проекта	1		1			1
9.5.	Тема 9.5. Презентация мультфильма	1		1			1
	Итого	66	33	33			66

2.2. Рабочая программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ, объем в часах	Содержание
Модуль 1 Введение в мир анимации		
Тема 1.1. История анимации	Теоретическое занятие, 1 час	<p>Определение анимации как искусства и технологии создания движущихся изображений. Значение анимации в современном медиа-пространстве. Предшественники анимации: рассмотрение древних примеров движущихся изображений (пещерные рисунки, зоотропы, фенакистоскопы). Влияние искусства на развитие анимационных технологий. Ранняя история анимации: появление первых анимационных фильмов в начале 20 века. Развитие методов и технологий: от ручной анимации до использования кукольной анимации. Золотой век анимации: влияние студий Disney и Warner Bros. на развитие анимации в 1930-1960-х годах. Эволюция анимации в конце 20 века: переход к компьютерной анимации и использование CGI (Computer-Generated Imagery).</p>
Тема 1.2. Как создается мультфильм: от идеи до экрана	Теоретическое занятие, 1 час	Создание сценария и определение целевой аудитории. Предварительная подготовка: разработка раскадровки (сториборд) для визуализации сцен. Создание персонажей и окружения: дизайн и стиль.
Тема 1.3. Виды анимации	Теоретическое занятие, 1 час	<p>Основные виды анимации: 2D анимация: описание и примеры (традиционная рисованная анимация, векторная анимация). 3D анимация: принципы создания трехмерных объектов и персонажей. Стоп-кадровая анимация: процесс создания анимации с помощью фотосъемки объектов в разных позициях. Примеры использования (пластилин, куклы, предметы). Смешанная анимация: комбинирование различных техник (например, 2D и 3D). Примеры фильмов, использующих смешанную анимацию.</p>
Модуль 2 Создание героя		
Тема 2.1. Основы дизайна персонажа	Теоретическое занятие, 1 час	<p>Введение в дизайн персонажа: определение дизайна персонажа и его роль в анимации. Важность создания уникальных и запоминающихся персонажей. Основные элементы дизайна персонажа. Форма и силуэт: как форма влияет на восприятие персонажа. Примеры успешных силуэтов в анимации.</p>
	Практическое занятие, 2 часа	<p>Эскизирование персонажа: Упражнения по созданию различных силуэтов и форм.</p>

Тема 2.2. Работа с цветом и стилем	Теоретическое занятие, 1 час	Цветовая палитра: влияние цвета на характер и настроение персонажа. Основы цветовой теории и ее применение в дизайне. Различия между пропорциями для разных стилей (реализм, карикатура и т.д.).
	Практическое занятие, 1 час	Работа с цветами и текстурами для определения визуального стиля.
Тема 2.3. Внешность, эмоции, поза	Теоретическое занятие, 1 час	Пропорции и анатомия: знание основ анатомии для создания реалистичных или стилизованных персонажей. Разработка характера и личности: как личность персонажа влияет на его визуальный дизайн. Использование выражений и поз для передачи эмоций.
	Практическое занятие, 2 часа	Создание концепт-арта: разработка нескольких вариантов персонажа на основе заданной темы или истории. Разработка разных поз и эмоций персонажа
Тема 2.4 Создание запоминающегося героя	Теоретическое занятие, 1 час	Процесс создания персонажа: этапы разработки: от концепт-артов до финальных иллюстраций. Роль референсов и исследований в процессе дизайна.
	Практическое занятие, 2 часа	Создание своего героя, работа с эмоциями и позами. Подготовка короткой презентации о созданном персонаже, включая его биографию, характер и визуальные особенности.
Модуль 3 Создание сюжета и сценария		
Тема 3.1. Структура сценария	Теоретическое занятие, 1 час	Основные элементы сценария. Завязка: установление персонажей и конфликта. Примеры успешных завязок в анимационных фильмах. Развитие действия: постепенное нарастание конфликта и развитие сюжета. Как создавать динамику и удерживать интерес зрителя. Кульминация: ключевой момент, когда конфликт достигает своего пика. Важность эмоциональной нагрузки в этой части. Развязка: завершение сюжетных линий и разрешение конфликта. Как оставить у зрителя чувство удовлетворения или задумчивости.
Тема 3.2. Атмосфера и эмоциональные акценты	Теоретическое занятие, 1 час	Элементы создания атмосферы. Цветовая палитра: влияние цвета на настроение и эмоции. Примеры использования цветовых схем в анимации. Свет и тень: как освещение помогает создать настроение и акцентировать внимание. Различные техники освещения для передачи эмоций. Звук и музыка: роль звукового оформления в создании атмосферы. Как музыка может усиливать эмоциональные моменты. Эмоциональные акценты в анимации: определение эмоциональных акцентов и их важность для сюжета. Способы передачи эмоций через движение и выражения персонажей.

		Техники усиления атмосферы и эмоций: использование темпа и ритма анимации для создания напряжения или расслабления. Применение композиции кадра для фокусировки на ключевых моментах.
Тема 3.3. Диалоги и логика событий	Теоретическое занятие, 1 час	Разработка персонажей и диалогов: как создавать многослойных персонажей с убедительными мотивациями. Значение диалогов для раскрытия характера и продвижения сюжета.
Тема 3.4 Сценарий короткого мультфильма	Практическое занятие, 1 час	Написание сценария: практика написания короткого сценария для анимации: описание сцен, действия, диалоги (1 минута экранного времени).
Модуль 4 Раскадровка и визуальный язык		
Тема 4.1 Основы раскадровки	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в раскадровку: определение раскадровки и её роль в процессе анимации. Исторический контекст и эволюция раскадровки в кино и анимации. Элементы раскадровки: основные компоненты: кадры, сцены, переходы, аннотации. Различие между раскадровкой для анимации и традиционного кино. Техника создания раскадровки: подходы к визуализации сюжета: использование рисунков, схем и текстовых описаний. Принципы композиции, перспективы и динамики в кадре. Инструменты и материалы: обзор традиционных и цифровых инструментов для создания раскадровки. Рекомендации по программному обеспечению и приложениям.
	Практическое занятие, 1 час	Создание раскадровки: участники выбирают сценарий и разрабатывают раскадровку для короткого анимационного фрагмента. Практика рисования ключевых кадров, определение основных сцен и их последовательности.
Тема 4.2. Визуальное планирование	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в визуальное планирование: определение визуального планирования и его значение в анимации. Роль визуального планирования в процессе создания анимационных проектов. Компоненты визуального планирования: основные элементы: раскадровка, скетчи, концепт-арт. Как визуальное планирование помогает в организации идей и структурировании повествования. Методы визуального планирования: обзор различных техник: ментальные карты, схемы, графики. Принципы композиции и использование цвета для передачи эмоций и настроения. Инструменты для визуального планирования: традиционные и цифровые инструменты (бумага, графические планшеты, специализированные программы). Рекомендации по выбору подходящих инструментов для разных этапов работы.

	Практическое занятие, 1 час	Создание визуального плана: участники разрабатывают визуальный план для своего анимационного проекта, включая ключевые сцены и персонажей. Практика создания раскадровки и концепт-арта.
Тема 4.3. Композиция кадра и движение камеры	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в композицию кадра: определение композиции и её роль в анимации. Основные принципы композиции: правило третей, симметрия, баланс и акцент. Элементы кадра: как размещение объектов в кадре влияет на восприятие сцены. Использование пространства, линии и формы для создания глубины и динамики. Движение камеры: разновидности движений камеры: панорамирование, наклон, зум, трекинг. Влияние движения камеры на эмоциональную составляющую и восприятие истории. Синергия композиции и движения камеры: как сочетание этих элементов создает зрелищные и выразительные сцены. Примеры из известных анимационных фильмов и их анализ.
	Практическое занятие, 1 час	Создание композиции кадра: участники разрабатывают несколько композиций для заданной сцены, учитывая принципы теории. Практика в создании статичных и динамичных композиций. Эксперименты с движением камеры: участники создают анимацию, используя различные техники движения камеры.
Тема 4.4. Темп и ритм сцен	Теоретическое занятие, 1 час	Определение темпа и ритма в контексте анимации. Роль темпа и ритма в создании эмоционального воздействия на зрителя. Основные принципы: различие между темпом (скоростью движения) и ритмом (повторяемость и структура движений). Как темп влияет на восприятие действия: быстрое движение создает напряжение, медленное — расслабление. Структура сцен: как правильно выстраивать последовательность действий для создания нужного ритма. Использование пауз и акцентов для усиления драматургии.
	Практическое занятие, 1 час	Создание анимационных сцен: участники разрабатывают короткие анимационные фрагменты с акцентом на темп и ритм. Эксперименты с различными скоростями движения и структурой сцен. Работа с музыкальным сопровождением: использование музыки для определения ритма анимации. Практика синхронизации движений с музыкальными акцентами.
Модуль 5 Анимация и stop-motion		

Тема 5.1. Принципы покадровой анимации	Теоретическое занятие, 2 часа	Основные принципы покадровой анимации. Сжатие и растяжение: как изменение формы объектов влияет на восприятие движения. Анти-движение: использование контрдвижений для создания реалистичности. Слоистость: важность проработки фонов и деталей для создания глубины сцены. Темп и ритм: как правильно распределять кадры для создания нужного эффекта. Экспрессия: передача эмоций через движение персонажей. Анализ примеров: разбор классических и современных анимационных фильмов, иллюстрирующих принципы покадровой анимации. Обсуждение успешных приемов и ошибок.
Тема 5.2. Работа с пластилином и рисунком	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в анимацию с использованием пластилина и рисунка: определение основных понятий: покадровая анимация, объемная анимация. История и развитие анимации с использованием пластилина (стоп-моушн).
	Практическое занятие, 1 час	Создание персонажей из пластилина: участники создают своих персонажей, прорабатывая детали и выражения лиц. Практика моделирования и подготовки фигур для анимации. Анимация движений: упражнения по созданию коротких анимационных сцен с использованием созданных персонажей. Применение принципов анимации (сжатие, растяжение, синхронизация). Работа с рисунком: создание фонов и дополнительных элементов для анимации. Использование рисунка для дополнения пластилиновых сцен.
Тема 5.3 Техника cut-out (перекладка)	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в технику Cut-Out: определение и основные характеристики cut-out анимации. История развития техники, ее популяризация и применение в современном искусстве. Основные принципы анимации: принципы движения и динамики в cut-out анимации. Важность тайминга и ритма для создания выразительных анимационных сцен. Материалы и инструменты: обзор необходимых материалов: бумага, ножницы, клей, программное обеспечение для анимации. Инструменты для создания cut-out анимации (стол для анимации, камера, освещение).
	Практическое занятие, 1 час	Создание персонажей и фонов: участники разрабатывают персонажей и элементы фона из бумаги. Практика вырезания и подготовки деталей для анимации. Анимация с использованием cut-out техники: упражнения по созданию коротких анимационных сцен с использованием вырезанных элементов. Применение принципов движения и синхронизации. Работа с программным обеспечением: введение в использование программ

		для анимации cut-out (например, Adobe After Effects или аналогичные).
Тема 5.4 Создание коротких сцен	Практическое занятие, 2 часа	Упражнения по созданию анимации
Модуль 6 Цифровая 2D-анимация		
Тема 6.1. Основы работы в анимационных программах	Теоретическое занятие, 2 часа	Обзор анимационных программ Знакомство с популярными программами (Adobe Animate, Blender, Toon Boom). Основные функции и инструменты для создания анимации.
	Практическое занятие, 1 час	Работа с анимационными программами Ознакомление с интерфейсом программы. Основные инструменты для рисования и анимации. Создание анимации. Разработка ключевых кадров и промежуточных кадров.
Тема 6.2. Интерфейс и инструменты Procreate/ Pivot/Animate	Теоретическое занятие, 1 час	Интерфейс и основные инструменты Обзор интерфейса Procreate: кисти, слои, анимационные помощники. Основные функции Pivot: создание персонажей и анимация с использованием скелетной системы. Знакомство с инструментами Adobe Animate: работа с временной шкалой, символами и графикой.
Тема 6.3 Покадровая анимация: тайминг, скважность, циклы	Теоретическое занятие, 2 часа	Основные концепции покадровой анимации Понятие тайминга: как время влияет на восприятие движения. Скважность (spacing): важность промежутков между кадрами для создания эффекта движения. Циклы анимации: создание повторяющихся движений и их применение в различных жанрах. Принципы анимации Обзор 12 основных принципов анимации с акцентом на тайминг, скважность и циклы. Примеры применения этих принципов в классических и современных анимационных работах.
Тема 6.4 Практика цифровой анимации	Практическое занятие, 2 часа	Создание персонажей и объектов Разработка дизайна персонажей и объектов с учетом принципов анимации. Подготовка элементов для анимации (слои, фоны, текстуры). Анимирование Настройка временной шкалы и создание ключевых кадров. Применение тайминга и скважности для достижения желаемого эффекта движения. Добавление эффектов Использование эффектов (освещение, тени, текстуры) для улучшения визуального восприятия. Адаптация звуковых эффектов и музыки к анимации.
Модуль 7 Фоны и окружение		

Тема 7.1. Построение сцен и окружения	<p>Теоретическое занятие, 1 час</p>	<p>Введение в построение сцен и окружения. Определение понятия "сцена" и "окружение" в контексте анимации. Роль окружения в создании атмосферы и настроения анимации. Основные элементы сцены. Компоненты: фон, объекты, персонажи и их взаимодействие. Принципы композиции: правило третей, баланс, контраст и фокусировка. Техника построения окружения. Разработка концепций окружения: от эскизов до финального дизайна. Использование цветовой палитры для создания настроения. Перспектива и пространство. Основы перспективы: линейная и воздушная перспектива. Как правильно создавать глубину и пространство в сценах. Анимация объектов в окружении. Взаимодействие персонажей с окружением: физика движения и тайминг. Принципы анимации объектов (например, движение, столкновения, взаимодействия).</p>
	<p>Практическое занятие, 1 час</p>	<p>Создание раскадровки Разработка раскадровки для визуализации ключевых моментов сцены. Определение основных объектов и их расположение в пространстве. Дизайн окружения Создание эскизов окружения: работа с формами, текстурами и цветами. Подбор элементов, которые будут использоваться в финальной сцене. Текстурирование объектов и применение материалов для достижения реалистичности. Анимирование персонажей и объектов в созданной сцене. Использование эффектов освещения, теней и атмосферы для улучшения визуального восприятия. Внедрение мелких деталей, которые делают сцену более живой (например, движение листьев, облаков).</p>
Тема 7.2. Атмосфера в кадре	<p>Теоретическое занятие, 1 час</p>	<p>Элементы создания атмосферы Цветовая палитра: влияние цвета на настроение. Освещение: использование света и тени для создания настроения. Звуковое оформление: роль звуковых эффектов и музыки в создании атмосферы. Композиция кадра Основы композиции: правило третей, баланс и фокусировка. Как расположение объектов в кадре влияет на атмосферу.</p>
	<p>Практическое занятие, 1 час</p>	<p>Работа с освещением и эффектами Настройка освещения для создания нужной атмосферы в сцене.</p>

		<p>Добавление визуальных эффектов (например, тумана, дождя) для усиления впечатления. Звуковое оформление</p> <p>Подбор звуковых эффектов и музыки, соответствующих атмосфере. Интеграция звука в анимацию для создания единого целого.</p>
<p>Тема 7.3. Перспектива, свет и цвет</p>	<p>Теоретическое занятие, 1 час</p>	<p>Введение в перспективу в анимации Определение перспективы: линейная и атмосферная перспектива. Значение перспективы для создания глубины и реалистичности в анимации.</p> <p>Основы светотени. Принципы работы света: источники света, направление и качество света. Как свет и тень влияют на восприятие формы и объема объектов.</p> <p>Цветовая теория. Основы цветовой палитры: цветовой круг, основные, дополнительные и третичные цвета. Психология цвета: как цвета влияют на эмоции и восприятие зрителя.</p> <p>Комбинация света и цвета</p> <p>Влияние освещения на восприятие цвета: теплые и холодные оттенки.</p> <p>Анимация движения с учетом перспективы, света и цвета. Как правильно анимировать объекты с учетом их положения в пространстве. Влияние света и цвета на восприятие движения и динамику сцен. Примеры успешных анимационных работ. Анализ анимационных фильмов и короткометражек с акцентом на использование перспективы, света и цвета. Обсуждение методов, использованных для создания впечатляющих визуальных эффектов.</p>
	<p>Практическое занятие, 1 час</p>	<p>Дизайн окружения и персонажей. Создание эскизов окружения и персонажей с учетом выбранной цветовой палитры. Подбор текстур и деталей для усиления эффекта глубины. Анимирование движения с учетом перспективы. Анимирование объектов с учетом их положения в пространстве (например, изменение масштаба). Работа над таймингом движений для достижения реалистичности. Работа с освещением</p> <p>Настройка источников света для создания нужной атмосферы. Эксперименты с тенями и отражениями для добавления объема. Применение цветовой палитры. Применение выбранной цветовой схемы к сцене. Корректировка цветов в зависимости от освещения для достижения гармонии.</p>
<p>Тема 7.4. Интеграция персонажа в фон</p>	<p>Теоретическое занятие, 1 час</p>	<p>Введение в интеграцию персонажа и фона.</p> <p>Определение интеграции: значение гармоничного сочетания персонажа и окружения. Роль фона в восприятии персонажа и сюжета. Типы фонов в анимации.</p>

	Практическое занятие, 1 час	Дизайн персонажа и фона. Создание эскизов персонажа и фона с учетом выбранного стиля. Подбор цветовой палитры для гармоничного сочетания. Интеграция персонажа в фон. Размещение персонажа в сцене с учетом перспективы и композиции. Настройка теней и освещения для создания эффекта естественности.
Модуль 8 Звук, голос и музыка		
Тема 8.1. Озвучка персонажей	Теоретическое занятие, 1 час	Введение в озвучку персонажей. Значение озвучки в анимации: как голос и звуковые эффекты влияют на восприятие персонажа. Роль озвучки в создании эмоций и характера персонажа. Основы актерского мастерства для аниматоров. Как выбрать голос для персонажа: типы голосов и их влияние на характер. Техника дыхания и дикции: важные аспекты для озвучивания. Синхронизация движения губ и звука. Принципы лип-синха (lip-sync): как правильно синхронизировать движение губ с озвучкой. Практические советы по созданию естественного движения губ. Эмоции и интонация. Как передать эмоции через голос: использование интонации, тембра и громкости
	Практическое занятие, 1 час	Запись голоса. Подготовка к записи: настройка оборудования, выбор места для записи. Синхронизация звука с анимацией. Импортирование записанного звука в анимационное программное обеспечение. Практика синхронизации движения губ персонажа с озвучкой. Создание звуковых эффектов. Генерация или подбор звуковых эффектов, соответствующих действиям персонажа. Интеграция звуковых эффектов в анимацию.
Тема 8.2. Подбор и монтаж звуков и музыки	Теоретическое занятие, 1 час	Выбор звуковых эффектов. Как подбирать звуковые эффекты для различных сцен: принципы выбора и источники звуков. Подбор музыки для анимации. Как музыка может изменить восприятие сцены: эмоциональное воздействие и тематика. Основы музыкальной композиции: ритм, мелодия, гармония и их влияние на атмосферу. Монтаж звука. Основные этапы монтажа звука: запись, редактирование, сведение. Использование программного обеспечения для монтажа звука: обзор популярных инструментов. Синхронизация звука с анимацией. Принципы синхронизации звуковых эффектов и музыки с визуальным рядом. Важность тайминга и ритма в создании гармоничного звучания.
	Практическое занятие, 1 час	Монтаж звука. Импортирование звуковых эффектов и музыки в анимационное программное обеспечение. Практика редактирования и сведения звука: обрезка, изменение громкости, применение

		эффектов. Синхронизация и финальная доработка. Синхронизация звуковых эффектов и музыки с анимацией: работа над таймингом. Проверка всех элементов: баланс громкости, чистота звучания, соответствие атмосфере.
Тема 8.3. Работа с микрофоном	Теоретическое занятие, 1 час	Работа с микрофоном. Типы микрофонов и их применение. Техника записи голоса: поза, расстояние, настройки. Советы по улучшению качества записи
	Практическое занятие, 1 час	Запись звука. Упражнение по записи диалогов: работа в парах. Запись различных звуковых эффектов. Редактирование и монтаж. Работа с программой для редактирования звука. Синхронизация записанного звука с анимационными фрагментами
Тема 8.4. Эмоции через звук	Теоретическое занятие, 1 час	Типы звуковых элементов. Музыка: роль фоновой музыки и ее влияние на эмоциональную атмосферу. Звуковые эффекты: как они подчеркивают действия и эмоции персонажей. Диалоги: использование интонации и тембра для передачи чувств
	Практическое занятие, 1 час	Запись звуковых элементов. Упражнение по записи различных эмоциональных состояний (радость, грусть, гнев). Работа в группах: создание коротких диалогов с акцентом на эмоциональную окраску
Модуль 9. Монтаж и финализация		
Тема 9.1. Объединение кадров, звука и фонов	Теоретическое занятие, 1 час	Основы монтажа: как правильно синхронизировать звук с движением
	Практическое занятие, 1 час	Объединение элементов. Синхронизация анимации с музыкальным сопровождением и звуковыми эффектами. Добавление фоновых звуков для создания атмосферы. Монтаж и редактирование. Основы редактирования созданной анимации: использование программного обеспечения для объединения всех элементов. Обсуждение технических приемов для улучшения качества анимации
Тема 9.2. Создание титров	Практическое занятие, 1 час	Создание концепции титров. Упражнение по разработке идеи для титров: выбор стиля и содержания. Обсуждение примеров успешных титров из фильмов и анимации. Анимация титров. Практическое занятие по созданию анимированных титров. Применение различных эффектов и переходов для создания визуального интереса. Синхронизация с аудио. Упражнение по добавлению звукового сопровождения к титрам. Синхронизация движения текста с музыкальным фоном. Монтаж и финализация. Основы редактирования созданных титров: использование

		программного обеспечения для окончательной доработки
Тема 9.3. Работа в монтажных программах	Практическое занятие, 2 часа	Упражнение по созданию нового проекта в выбранной монтажной программе. Монтаж анимационного видео. Анимация и эффекты. Цветокоррекция и работа со звуком
Тема 9.4. Экспорт и финализация проекта	Практическое занятие, 1 час	Выбор формата экспорта. Обзор различных форматов видео (MP4, AVI, MOV и др.). Рекомендации по выбору формата в зависимости от целей (веб, социальные сети, презентации). Настройки экспорта. Установка разрешения, битрейта и частоты кадров. Настройка параметров звука: частота дискретизации, количество каналов. Экспорт анимационного проекта. Проверка экспортированного файла. Создание превью и обложки. Основы создания привлекательного превью для видео. Использование графических редакторов для создания обложек
Тема 9.5. Презентация мультфильма	Практическое занятие, 1 час	Показ итогового продукта

Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Аттестация в программе не предусмотрена.

Раздел 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1.1. Литература

Основная:

1. Бенджамин Филлипс, Дэвид Руссо. Основы раскадровки: как перенести историю на экран. – СПб.: Питер, 2024.
2. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – М.: Юрайт, 2025.
3. Смирнов И.А. Дизайн персонажей-животных. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. – СПб.: Питер, 2022.
4. Томас Арагай. Методика написания сценария. С чего начать и как закончить. – М.: Бомбора, 2024.
5. Харт Кристофер. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев. – М.: Бомбора, 2024.
6. Янцев В.В. Javascript Создание анимации и разработка игр. – СПб.: Лань, 2025.

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Помещение:

- Обеспечение учебного класса.
- Наличие мультимедийного проектора и экрана для презентаций.

Оборудование:

Компьютеры и программное обеспечение

- Необходимое количество компьютеров с установленным программным обеспечением для анимации (например, Adobe Animate, Blender, Toon Boom Harmony и др.).

**Экспертное заключение
на дополнительную общеразвивающую программу**

Наименование программы, кол-во часов:

«Курс анимации «Искусство движения», 66 часов

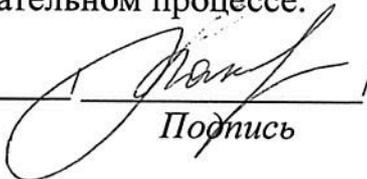
	Критерии экспертизы и вопросы, подлежащие рассмотрению	Экспертная оценка Да/Нет	Примечание эксперта
А. Экспертиза оформления материалов программы			
1.	Наименование программы на титульном листе совпадает с наименованием в тексте	Да	
Б. Соответствие основным нормативным требованиям к структуре, объему и оформлению программы:			
1.	Экспертиза раздела 1 «Пояснительная записка»		
1.1.	Отражена актуальность программы	Да	
1.2.	Наименование программы соответствует ее направленности	Да	
1.3.	Сформулирована цель и задачи программы	Да	
1.4.	Представлена возрастная категория обучающихся	Да	
1.5.	Форма обучения способствует достижению планируемых результатов	Да	
1.6.	Срок обучения, режим обучения способствуют достижению планируемых результатов	Да	
1.7.	Цели, задачи, планируемые результаты, сроки и режим обучения соответствуют уровню программы (ознакомительный, базовый, углубленный)	Да	
2.	Экспертиза раздела 2 «Содержание программы»		
2.1.	Представлен учебный (тематический) план программы	Да	
2.2.	Имеется рабочая программа	Да	
2.3.	В программе кратко раскрыто содержание тем, указаны виды учебных занятий и учебных работ, срок их освоения	Да	

3.	Экспертиза раздела 3 «Форма аттестации и оценочные материалы» на наличие пунктов раздела	
3.1.	Описаны вид аттестации, формы контроля, вид оценочных материалов итоговой (при наличии) и промежуточной (при наличии) аттестации	Да
3.2.	Описаны оценочные средства контроля (контрольно-измерительные материалы)	Да
4.	Экспертиза раздела 4 «Организационно-педагогические условия реализации программы»	
4.1.	Учебно-методическое и информационное обеспечение программы соответствует всем видам учебной деятельности, предусмотренным программой	Да
4.2.	Перечень рекомендуемой основной и дополнительной (при наличии) литературы содержит современные и общедоступные источники. Перечень основной литературы должен содержать источники последних 5 лет	Да
4.3.	Перечисленные Интернет-ресурсы достоверны (при наличии) ¹	Да
4.4.	Указанное материально-техническое обеспечение программы соответствует направленности и содержанию программы	Да
4.5.	Соблюдение требований к оформлению программы	Да

ИТОГОВОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Программа рекомендована для реализации в образовательном процессе.

Максимова Дарья Андреевна
ФИО эксперта


Подпись

¹ Могут не указываться авторами программы. В этом случае ставится прочерк

**Экспертное заключение
на дополнительную общеразвивающую программу**

Наименование программы, кол-во часов:

«Курс анимации «Искусство движения», 66 часов

	Критерии экспертизы и вопросы, подлежащие рассмотрению	Экспертная оценка Да/Нет	Примечание эксперта
А. Экспертиза оформления материалов программы			
1.	Наименование программы на титульном листе совпадает с наименованием в тексте	Да	
Б. Соответствие основным нормативным требованиям к структуре, объему и оформлению программы:			
1.	Экспертиза раздела 1 «Пояснительная записка»		
1.1.	Отражена актуальность программы	Да	
1.2.	Наименование программы соответствует ее направленности	Да	
1.3.	Сформулирована цель и задачи программы	Да	
1.4.	Представлена возрастная категория обучающихся	Да	
1.5.	Форма обучения способствует достижению планируемых результатов	Да	
1.6.	Срок обучения, режим обучения способствуют достижению планируемых результатов	Да	
1.7.	Цели, задачи, планируемые результаты, сроки и режим обучения соответствуют уровню программы (ознакомительный, базовый, углубленный)	Да	
2.	Экспертиза раздела 2 «Содержание программы»		
2.1.	Представлен учебный (тематический) план программы	Да	
2.2.	Имеется рабочая программа	Да	
2.3.	В программе кратко раскрыто содержание тем, указаны виды учебных занятий и учебных работ, срок их освоения	Да	
3.	Экспертиза раздела 3 «Форма аттестации и оценочные материалы» на наличие пунктов раздела		
3.1.	Описаны вид аттестации, формы контроля, вид оценочных материалов итоговой (при наличии) и промежуточной (при наличии) аттестации	Да	

3.2.	Описаны оценочные средства контроля (контрольно-измерительные материалы)	Да	
4.	Экспертиза раздела 4 «Организационно-педагогические условия реализации программы»		
4.1.	Учебно-методическое и информационное обеспечение программы соответствует всем видам учебной деятельности, предусмотренным программой	Да	
4.2.	Перечень рекомендуемой основной и дополнительной (при наличии) литературы содержит современные и общедоступные источники. Перечень основной литературы должен содержать источники последних 5 лет	Да	
4.3.	Перечисленные Интернет-ресурсы достоверны (при наличии) ¹	Да	
4.4.	Указанное материально-техническое обеспечение программы соответствует направленности и содержанию программы	Да	
4.5.	Соблюдение требований к оформлению программы	Да	

ИТОГОВОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Программа рекомендована к реализации в образовательном процессе

Митрофанова Оксана Николаевна
ФИО эксперта



Подпись

¹ Могут не указываться авторами программы. В этом случае ставится прочерк

