

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
протокол от 29.05.2026 г. №5

УТВЕРЖДЕНА

приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от 29.05.2026 г. № 68

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Кадр за кадром: искусство анимации»

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа - 12-17 лет

Автор-составитель:
Ксенофонтова Н.Н.,
педагог дополнительного образования

г. Бокситогорск
2026 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	«Кадр за кадром: искусство анимации»
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	2 года
Возраст уч-ся	12 -17 лет
Дата разработки программы	2026 год
<i>Изменения, вносимые в программу</i>	
Дата	Вносимые изменения

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	2
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ	2
I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Направленность	5
Уровень общеразвивающей программы	5
Актуальность программы	5
Педагогическая целесообразность	5
Отличительные особенности программы:	5
Цель:	6
Задачи:	6
Адресат	9
II. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	9
Методы обучения	10
Технологии обучения	10
III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	11
Личностные:	11
Метапредметные:	12
Предметные:	12
IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	12
Текущий контроль	12
Промежуточная аттестация	12
V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	14
1 год обучения	14
2 год обучения	14
Формы проведения промежуточной аттестации	15
VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	15
1 год обучения	15
2 год обучения	17
VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	18
1 год обучения	18
2 год обучения	21
IX. МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	22
X. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА	22
XI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:	23
Список литературы для педагога	23
Список литературы для учащихся	24
Приложение 1 Диагностические карты	28
Приложение 2 Контрольные материалы для проведения текущей аттестации	27
Приложение 3 Словарь терминов и понятий	30
Приложение 4 Календарно-учебный график	32
Перечень воспитательных мероприятий для учащихся	42

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Кадр за кадром: искусство анимации» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Молодежь и дети», разработанным в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Уставом МБОУ ДО «БЦДО»;
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации учащихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;
- СанПиН 1.2.3685-21 № 2 от 28.01.2021 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.4.2.4283-26 №19 от 02.06.2026 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Кадр за кадром: искусство анимации» - техническая.

Дополнительная общеразвивающая программа «Кадр за кадром: искусство анимации» является модифицированной программой. При её разработке была

использована программа «Создание анимационных видеофильмов» педагога дополнительного образования МБОУ ДО «БЦДО» Ксенофонтовой Н.Н., 2010 г.

Уровень дополнительной общеразвивающей программы

Содержание и материал программы соответствует продвинутому уровню, который предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы.

Программа предполагает наличие у обучающихся базовых навыков рисования или работы с графическими редакторами и понимание принципов покадровой анимации.

Актуальность программы

В условиях цифровой экономики спрос на специалистов креативных индустрий неуклонно растет. Создание мультфильма - это сложный междисциплинарный процесс, требующий владения широким спектром компетенций от сторителлинга до саунд-дизайна. Данная программа позволяет старшеклассникам не только развить профессиональные навыки для поступления в вузы (например, ВГИК, СПбГИКиТ, Школу дизайна НИУ ВШЭ), но и сформировать портфолио творческих работ, востребованное на рынке фриланса и в студиях.

Педагогическая целесообразность

Обучение строится на принципе проектного подхода («от идеи до готового продукта»). Это способствует развитию системного мышления, ответственности за результат и умения работать в команде. Программа учитывает возрастные особенности подростков, их потребность в самореализации и профессиональном самоопределении, предлагая им инструменты для создания сложного авторского высказывания.

Отличительные особенности программы

Проектная ориентация: Основной формой контроля является создание индивидуального или группового короткометражного фильма к концу каждого учебного года.

Отсутствие привязки к программному обеспечению: Акцент делается на освоение универсальных алгоритмов производства (пайплайна), что делает знания актуальными вне зависимости от смены программного обеспечения.

Интеграция дисциплин: Глубокое погружение в смежные области: сценарное мастерство, актерское озвучивание, основы психологии восприятия, маркетинг цифрового контента.

Цель

Создание условий для формирования профессиональных компетенций в области анимационного производства и подготовки конкурентоспособного творческого портфолио для поступления в профильные образовательные организации высшего образования.

Задачи

Обучающие:

- сформировать углубленные представления о видах и жанрах анимации, истории мирового кинематографа;
- научить разрабатывать концепцию проекта, писать сценарий и режиссерскую экспликацию;
- освоить принципы режиссуры монтажа, раскадровки и аниматика;
- изучить законы композиции кадра, колористики и пластической анатомии применительно к анимации;
- овладеть навыками записи и обработки звука, создания шумовых эффектов и музыкального оформления.

Развивающие:

- способствовать формированию визуального мышления, воображения и фантазии;
- способствовать формированию навыков командной работы, распределения ролей и управления проектом;
- способствовать развитию критического мышления и способности к анализу собственных и чужих работ;
- стимулировать развитие речи и коммуникативных навыков через практику озвучивания персонажей.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию эстетического вкуса, уважения к интеллектуальной собственности и авторскому праву;
- способствовать формированию культуры труда, ответственности за соблюдение сроков и качество выполнения задач;
- прививать интерес к отечественной культуре и истории через поиск сюжетов.

Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в таблице ниже:

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
Личностные умения - устанавливать связь между целью учебной деятельности; - осваивать и применять в работе этические нормы,	Личностные - сформировано собственное отношение к окружающему миру и умение анализировать и правильно оценивать	Воспитательные - способствовать воспитанию эстетического вкуса, уважения к интеллектуальной собственности и авторскому

включая уважение к чужому авторскому праву, соблюдение профессиональной этики при работе в команде и с заказчиками; - формировать устойчивый познавательный интерес к профессии аниматора и смежным специальностям; - осознавать свои сильные и слабые стороны в творческой деятельности, выстраивать на этой основе индивидуальный образовательный маршрут; - развивать эстетический вкус, чувство гармонии и стиля; - развивать готовность к кропотливой, многоэтапной работе над проектом, понимая, что качественный результат требует времени и усилий.	ситуации; - проявление трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности; - активное участие в конкурсах и фестивалях.	праву; - способствовать формированию культуры труда, ответственности за соблюдение сроков и качество выполнения задач; - прививать интерес к отечественной культуре и истории через поиск сюжетов.
Регулятивные умения: - самостоятельно ставить учебные задачи; - составлять план действий для реализации творческого проекта; - предвидеть результат своей работы на несколько шагов вперед; - осуществлять пошаговый контроль за качеством выполнения операций; - вносить необходимые дополнения и исправления в свою работу; - давать адекватную оценку финальному продукту; - мобилизовать силы и энергию для преодоления технических и творческих трудностей, доводить дело до конца в срок. Познавательные умения:	Метапредметные - соблюдение норм и правил культуры труда - умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; - умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач; - развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности; - согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками.	Развивающие - способствовать формированию визуального мышления, воображения и фантазии; - способствовать формированию навыков командной работы, распределения ролей и управления проектом; - способствовать развитию критического мышления и способности к анализу собственных и чужих работ; - стимулировать развитие речи и коммуникативных навыков через практику озвучивания персонажей.

<i>Общеучебные универсальные действия:</i> - самостоятельно определять познавательную цель (изучить принципы работы с 3-точечной перспективой); - структурировать знания через ментальные карты; - создавать модели и схемы (раскадровка для фильма); - строить речевые высказывания (сценарии, защита проекта). <i>Логические универсальные действия:</i> - анализировать объект (фильм), выделяя его элементы (сюжет, стиль, звук); - устанавливать причинно-следственные связи; - строить логические рассуждения; - доказывать художественные решения. <i>Постановка и решение проблем:</i> - формулировать проблему и искать её решения; - творчески применять базовые навыки для нестандартных задач. Коммуникативные умения: - определять цели, роли и взаимодействие в групповом проекте; - обсуждать цели, учитывать мнения и координировать позиции; - задавать вопросы, формулировать мнение и позицию; - выявлять и устранять разногласия; - выражать мысли точно, владеть монологической речью; - представлять данные		
--	--	--

эффективно в разных форматах.		
	Предметные - знание истории анимации; - знание этапов создания аудиовизуального творчества; - знание устройства и принципа работы с фото и видеокамерой; - умение писать сценарий и раскадровку; - умение работать фото-видео и звуоредакторах; - знание правила безопасности при работе с компьютером.	Обучающие - сформировать углубленные представления о видах и жанрах анимации, истории мирового кинематографа; - научить разрабатывать концепцию проекта, писать сценарий и режиссерскую экспликацию; - освоить принципы режиссуры монтажа, раскадровки и аниматика; - изучить законы композиции кадра, колористики и пластической анатомии применительно к анимации; - овладеть навыками записи и обработки звука, создания шумовых эффектов и музыкального оформления.

Адресат

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 12 – 17

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 12 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Кадр за кадром: искусство анимации» принимаются все желающие, достигшие возраста 12 лет.

Приём детей осуществляется на основании Положения о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

Зачисление в объединения, обучение в которых уже осуществляется более 4 месяцев, производится на основе заявления и результатов входящей аттестации.

Особенности состава учащихся: неоднородный (смешанный); постоянный. Наполняемость группы:

1 год обучения - не менее 15 человек;

2 и последующие года обучения – не менее 12 человек

II. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 2 года

Количество учебных часов по программе: 284 часа.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: групповая

Особенности организации образовательного процесса:

В рамках реализации данной программы используется комплексный подход, сочетающий классические педагогические методы с современными образовательными технологиями. Это позволяет не только передать знания, но и сформировать у обучающихся практические навыки, необходимые для работы в индустрии медиатворчества.

Методы обучения:

1. Проектный метод. Является ведущим методом программы. Обучающиеся в течение всего курса работают над созданием собственного анимационного фильма. Это позволяет интегрировать знания из разных областей (сценарное мастерство, режиссура, анимация, звук) и применять их на практике для достижения конкретного, осязаемого результата.
2. Кейс-метод (метод анализа конкретных ситуаций). Изучение и разбор реальных примеров из мировой и отечественной анимации. Обучающиеся анализируют раскадровки известных режиссеров, звуковые дорожки популярных мультфильмов, ошибки в сценарии, чтобы понять, как принимаются профессиональные решения.
3. Эвристический метод (метод творческих заданий). Постановка перед обучающимися открытых творческих задач, не имеющих единственно верного решения (например, «Придумайте персонажа, который боится собственной тени» или «Покажите радость персонажа без использования мимики»). Этот метод стимулирует воображение и поиск нестандартных подходов.
4. Репродуктивный метод. Используется для освоения базовых, фундаментальных знаний и навыков, которые требуют точного воспроизведения. Например, изучение анатомии через копирование референсов, освоение законов композиции через построение классических схем.
5. Игровые технологии. Применение элементов геймификации для повышения мотивации. Это могут быть деловые игры по продюсированию проекта, конкурсы на лучшую идею или система достижений (ачивок) за освоение определенных навыков.
6. Мастер-классы и встречи с экспертами. Приглашение действующих специалистов из анимационной индустрии (режиссеров, аниматоров, саунд-дизайнеров) для обмена опытом и погружения в реальную рабочую среду.

Технологии обучения:

1. Проектная технология. Организация всего учебного процесса вокруг создания итогового продукта. Включает в себя этапы планирования, реализации, презентации и рефлексии.
2. Технология проблемного обучения. Создание проблемных ситуаций (творческих или технических), для решения которых обучающимся необходимо приобрести

новые знания или применить уже имеющиеся. Например, задача «Как передать ощущение скорости в статичном кадре?».

3. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Использование цифровых инструментов не только как средства создания анимации, но и как инструмента для обучения:

- Облачные сервисы (например, *Яндекс.Диск*, *Google Drive*) для совместной работы над ассетами и обмена файлами в команде.
- Онлайн-доски (например, *Miro*, *Padlet*) для проведения мозговых штурмов, создания мудбордов и планирования проекта.
- Системы управления проектами (например, *Trello*, *Notion*) для организации пайплайна и отслеживания задач.

4. Технология развития критического мышления через чтение и письмо. Применяется при работе над сценарием и анализе фильмов. Включает такие приемы, как:

- «Знаю – Хочу узнать – Узнал» при изучении нового модуля.
- Написание синопсисов и рецензий на просмотренные мультфильмы.

5. Технология «Портфолио». Ведение обучающимися электронного или физического портфолио, в которое собираются все промежуточные и итоговые работы: эскизы персонажей, раскадровки, фрагменты анимации. Это позволяет отслеживать индивидуальный прогресс и формирует готовое портфолио для поступления в вуз.

Формы аудиторных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: беседа, занятие-игра, конкурс, практикум и т.д.;
- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год:
1 год обучения – 140 часов;
2 год обучения – 144 часа;
- количество занятий и учебных часов в неделю:
1 год обучения – 2 занятия по 2 часа;
2 год обучения – 2 занятия по 2 часа;
- продолжительность учебного занятия – 45 минут
- продолжительность перерыва между занятиями – 10 минут

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- Проявляет осознанный интерес к профессии аниматора/режиссера.
- Обладает развитым чувством вкуса и стиля.

- Демонстрирует готовность к самостоятельной творческой и исследовательской деятельности.
- Умеет ставить цели и планировать пути их достижения.
- Понимает важность соблюдения авторских прав и профессиональной этики.

Метапредметные:

- Регулятивные: умеет самостоятельно определять проблему, находить способы ее решения и оценивать полученный результат; планирует свою деятельность во времени.
- Коммуникативные: эффективно работает в группе, распределяя роли; умеет аргументированно представлять и защищать свой творческий проект.
- Познавательные: анализирует информацию, выделяет главное, устанавливает причинно-следственные связи между идеей, сценарием и визуальным воплощением.

Предметные:

- Знает основные этапы производственного цикла анимационного фильма.
- Умеет создавать литературный и режиссерский сценарии, делать раскадровку и аниматик.
- Владеет базовыми принципами анимации (тайминг, спейсинг, сжатие и растяжение).
- Имеет навыки работы со звуком: запись дикторского голоса, подбор музыки, сведение трека.
- Создал как минимум один законченный короткометражный анимационный фильм (до 3 минут) в качестве итоговой работы.

IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся.

Текущий контроль учащихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые учащимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль проводится в форме оценки выполнения практических заданий, участия в обсуждениях, промежуточных этапов проекта.

Промежуточная аттестация учащихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и учащихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – учебный год.

Промежуточная аттестация учащихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующих формах:

- по итогам 1-го года: просмотр и защита проекта будущего фильма;
- по итогам 2-го года: открытый показ и публичная защита выпускного анимационного фильма перед комиссией (включая педагогов, родителей, представителей вузов). Критерии оценки: оригинальность идеи, качество сценария, выразительность изображения, работа со звуком, общее впечатление.

Учащимся, полностью освоившим дополнительную общеразвивающую программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию, выдается свидетельство о дополнительном образовании.

Учащимся, не прошедшим промежуточную аттестацию или получившим неудовлетворительные результаты выдаётся справка об обучении или о периоде обучения.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных

программой объёма умений и навыков.

V.УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Общее количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в профессию. История мировой анимации.	16	8	8	Устный опрос, беседа, обсуждение, защита «Мудборда», эссе
2.	Драматургия и сценарное мастерство.	20	10	10	Тест, аналитический разбор, практическое задание.
3.	Режиссура анимационного фильма. Раскадровка.	24	12	12	Демонстрация и защита раскадровки, обсуждение, аналитический разбор, практическое задание.
4.	Основы изобразительной грамоты для аниматора.	20	10	10	Обсуждение, портфолио-этап, практическое задание.
5.	Технология производства. Пайплайн проекта.	16	8	8	Обсуждение, защита
6.	Работа с изображением. Композиция и цвет.	24	12	12	Аналитический разбор, практическое задание.
7.	Звукорежиссура и саунд-дизайн.	18	9	9	Обсуждение
	Промежуточная аттестация	2	0	2	Защита проекта будущего фильма
	Всего часов	140	69	71	

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Общее количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
8.	Производство анимационного фильма (работа над проектом).	90	20	70	Промежуточные просмотры (Dailies), обсуждение; Контроль качества проекта
9.	Постпродакшн. Монтаж, композитинг, титрование.	24	8	16	Обсуждение
10.	Маркетинг и дистрибуция анимационного контента.	18	9	9	Обсуждение, тестовый показ

11.	Итоговый показ и защита проектов.	10	0	10	Предзащита проекта
	Промежуточная аттестация	2	0	2	Защита проекта
	Всего часов	144	37	107	

Формы проведения промежуточной аттестации

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации
1	1 год обучения	Защита проекта будущего фильма
2	2 год обучения	Защита проекта

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Раздел 1: «Введение в профессию. История мировой анимации» (16 часов)

Теория:

Эволюция анимационных технологий: от фенакистископа до CGI. Основные мировые школы анимации (Дисней, Союзмультфильм, Ghibli, Aardman). Специфика профессии. Карьерные траектории в индустрии: режиссер, художник-постановщик, аниматор, композер. Понятие портфолио и шоурила

Практика:

Анализ стилистики классических мультфильмов. Создание «Мудборда» (доски настроения) для определения визуального стиля будущего проекта. Составление индивидуального плана развития на период обучения. Разработка концепции первого мини-проекта.

Раздел 2: «Драматургия и сценарное мастерство» (20 часов)

Теория:

Структура истории: трехактная структура. Конфликт как двигатель сюжета. Синопис, логлайн, тритмент. Создание персонажа: цели, мотивы, арка трансформации. Диалоги: подтекст и действие. Жанры анимации и их специфика (комедия, драма, фантастика, хоррор). Адаптация литературных произведений.

Практика:

Написание логлайна и краткого синопсиса для идеи анимационного фильма. Разработка профилей главных героев (характер, внешность, мотивация). Упражнения на написание коротких диалогов. Выбор жанра для своего основного проекта. Написание короткого сценария (до 3 страниц).

Раздел 3: «Режиссура анимационного фильма. Раскадровка» (24 часов)

Теория:

Режиссерская экспликация: разработка темы, идеи, сверхзадачи. Раскадровка как главный инструмент планирования. Крупности планов. Правила монтажа внутри кадра. Ракурсы и их психологическое воздействие. Динамика камеры. Линейный и нелинейный ритм повествования. Аниматик: соединение раскадровки со звуком (референсной музыкой/диалогами) для проверки ритма и темпа.

Практика:

Разработка режиссерской экспликации для своей идеи. Отрисовка ключевых кадров (*keyframes*) для одной сцены. Создание полной раскадровки для короткой сцены (10-15 кадров). Сборка простого *аниматика* под выбранную музыку или записанные реплики.

Раздел 4: «Основы изобразительной грамоты для аниматора» (20 часов)**Теория:**

Пластическая анатомия человека и животных для аниматора. Пропорции, скелет, мышечная масса. Походка и динамика тела. Линейная и воздушная перспектива. Пространство в кадре. Работа с референсами окружения. Мимика и язык тела. Передача эмоций через жесты и выражение лица.

Практика:

Зарисовки фигуры человека и животного в движении по фотореференсам. Рисование фона (интерьера или экстерьера) для будущей сцены. Серия рисунков одного персонажа, демонстрирующих спектр различных эмоций.

Раздел 5: «Технология производства. Пайплайн проекта» (16 часов)**Теория:**

Этапы пайплайна (производственного цикла): препродакшн, продакшн, постпродакшн. Организация работы над проектом. Организация файлов и ассетов. Версионность. Технические требования к финальному рендеру.

Практика:

Планирование графика работы над годовым проектом. Распределение задач. Создание структуры папок для учебного проекта.

Раздел 6: «Работа с изображением. Композиция и цвет» (24 часов)**Теория:**

Законы композиции: правило третей, золотое сечение, симметрия и асимметрия. Цветовой круг. Психология цвета. Контраст. Светотень. Источники света. Объем и фактура объектов. Атмосфера кадра.

Практика:

Колоризация готовой раскадровки. Создание цветовой палитры (*color script*) для всего проекта. Рендер нескольких кадров с проработкой освещения и теней.

Раздел 7: «Звукорежиссура и саунд-дизайн» (20 часов)**Теория:**

Психология восприятия звука. Функции музыки, шумовых эффектов и тишины. Подбор звуковых референсов. Основы звукозаписи. Дикция. Работа с микрофоном. Запись дикторского голоса. Сведение звука. Баланс громкости речи, музыки и эффектов. Очистка аудиодорожки от шумов.

Практика:

Подбор библиотеки звуков и музыкальных треков для сцены из *аниматика*. Практическое занятие по записи реплик персонажей. Базовое сведение записанных реплик с фоновыми эффектами и музыкой.

2 год обучения

Раздел 8: «Производство анимационного фильма (работа над проектом)» (90 часов)

Теория:

Консультации по проекту. Принципы командного взаимодействия. Роль режиссера на площадке.

Работа над проектом в командах или индивидуально:

Этап 1: Пре-продакшн (Подготовка)

Идея и питчинг: придумывается основная концепция.

Сценарий: пишется детальный текст с диалогами и описанием действий.

Раскадровка (сториборд): художник рисует ключевые кадры каждой сцены, как комикс. Это визуальный план всего мультфильма.

Создание аниматика: раскадровку монтируют в видео, добавляют черновую музыку и диалоги, чтобы понять ритм и хронометраж.

Результат этапа: утвержденный аниматик. Это «черновик» мультфильма, по которому будет работать вся команда.

Этап 2: Продакшн (Производство)

Дизайн персонажей и окружения: Художники создают финальный вид героев, фонов, предметов.

Моделирование и риггинг (для 3D): создаются трехмерные модели персонажей и «скелеты» (риги), чтобы их можно было двигать.

Анимация: Аниматоры «оживляют» персонажей, заставляя их двигаться, говорить, выражать эмоции в соответствии со сторибордом.

Фон (Layout): художники отрисовывают или создают фоны для каждой сцены.

Результат этапа: Готовые, но «пустые» по звуку сцены мультфильма.

Этап 3: Пост-продакшн (Сборка и финализация)

Композитинг: Сведение всех слоев (персонажи, эффекты, фон) в финальное изображение для каждого кадра.

Свет и рендер: В 3D-анимации расставляется виртуальный свет, и компьютер просчитывает (рендеринг) финальное качество картинки.

Саунд-дизайн: помните наш прошлый разговор? Здесь саунд-дизайнер добавляет все звуки: шаги, шорохи, скрип дверей, шум ветра.

Музыка и сведение: Композитор пишет или подбирает музыку, звукорежиссер сводит диалоги, музыку и эффекты в единую звуковую дорожку.

Результат этапа: Готовый мультфильм со звуком.

Этап 4: Релиз и дистрибуция

Рендеринг финального мастера: Создание итогового видеофайла нужного формата.

Публикация: Загрузка мультфильма на платформы (YouTube, онлайн-кинотеатры) или показ на фестивале.

Раздел 9: «Постпродакшн. Монтаж, композитинг, титрование» (24 часов)

Теория:

Принципы монтажа: склейка по движению, по крупности, по взгляду. Титрование.

Экспорт видео. Цветокоррекция и грейдинг: приведение всех сцен к единому цветовому стилю. Финальный рендер.

Практика:

Черновой монтаж всего фильма. Добавление титров. Проведение цветокоррекции, экспорт финального видеофайла.

Раздел 10: «Маркетинг и дистрибуция анимационного контента» (18 часов)

Теория:

Платформы для публикации (RuTube, Vimeo, VK). Требования фестивалей к форматам. Таргетированная реклама. Анализ целевой аудитории. Получение и обработка обратной связи.

Практика:

Создание обложки (*превью*) и SEO-описания для видеоролика. Оформление заявки на участие в фестивале. Сбор обратной связи после тестового показа и внесение финальных правок.

Раздел 11: «Итоговый показ и защита проектов» (10 часов)

Практика:

Процедура защиты творческого проекта. Критерии оценки: оригинальность идеи, качество исполнения, работа со звуком. Генеральная репетиция показа. Загрузка готового фильма на платформу.

Промежуточная аттестация: Публичный показ и защита проектов. Обсуждение работ, вручение сертификатов.

VII.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактические материалы и ТСО	Формы подведения итогов
Введение в профессию. История мировой анимации.	Вводное занятие, теоретическое занятие, практическое занятие	Методы: словесный, наглядный, практический, эвристический метод Технологии: ИКТ, технология «Портфолио»	Видеотека: Сборник фрагментов из знаковых мультфильмов разных эпох и школ (Дисней, Союзмультфильм, Ghibli). Печатные материалы: Статьи и инфографика об эволюции технологий анимации. Примеры портфолио и	Устный опрос, беседа, обсуждение, защита «Мудборда», эссе

			шоурилов профессионалов. Компьютер/ноутбук с доступом в интернет. Проектор и экран для коллективного просмотра.	
Драматургия и сценарное мастерство.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, кейс-метод Технологии: ИКТ, технология развития критического мышления	Учебные пособия по сценарному мастерству (структура, арка персонажа). Примеры сценариев (в формате <i>Final Draft, Celtx</i>) из известных анимационных фильмов. Шаблоны для написания логлайна, синопсиса, тритмента. Компьютеры/ноутбуки.	Тест, аналитический разбор, практическое задание.
Режиссура анимационного фильма. Раскадровка.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, эвристический метод Технологии: ИКТ, проектная технология, технология проблемного обучения	Сборники профессиональных раскадровок (<i>сторибордов</i>) из кино и анимации. Печатные материалы: Схемы и правила композиции кадра, крупности планов. Графические планшеты. Компьютеры/ноутбуки с ПО для рисования и создания <i>аниматиков</i> . Сканер.	Демонстрация и защита раскадровки, обсуждение, аналитический разбор, практическое задание.

Основы изобразительной грамоты для аниматора.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный Технологии: ИКТ, технология «Портфолио»	Учебные пособия по пластической анатомии человека и животных. Референс-борды с изображениями поз, мимики, походки. Графические планшеты. Компьютеры/ноутбуки с ПО для цифрового рисования.	Обсуждение, портфолио-этап, практическое задание.
Технология производства. Пайплайн проекта.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, кейс-метод Технологии: ИКТ, проектная технология, технология развития критического мышления	Схемы типичного пайплайна анимационной студии. Шаблоны структуры папок для организации проекта. Компьютеры/ноутбуки.	Обсуждение, защита
Работа с изображением. Композиция и цвет.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, кейс-метод Технологии: ИКТ, проектная технология	Пособия по теории цвета и композиции. Примеры удачных и неудачных цветовых решений в кино и анимации. Графические планшеты. Компьютеры/ноутбуки с ПО для цифрового рисования.	Аналитический разбор, практическое задание.
Звукорежиссура и саунд-дизайн.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, кейс-метод Технологии: ИКТ, проектная технология, технология проблемного обучения	Библиотека звуковых эффектов (<i>SFX-библиотека</i>). Коллекция музыкальных треков разных жанров. Студийные микрофоны.	Обсуждение

			Наушники закрытого типа. Аудиоинтерфейс (внешняя звуковая карта). Компьютеры/ноутбуки с ПО для записи и обработки звука.	
--	--	--	--	--

2 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактические материалы и ТСО	Формы подведения итогов
Производство анимационного фильма (работа над проектом).	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, проектный Технологии: ИКТ, технология «Портфолио»	Модельные листы персонажей и финов проекта. Утвержденный сценарий и раскадровка. Графические планшеты. Компьютеры/ноутбуки с ПО для анимации.	Промежуточные просмотры (Dailies), обсуждение; Контроль качества проекта
Постпродакшн. Монтаж, композитинг, титрование.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический, кейс-метод Технологии: ИКТ, проектная технология, технология развития критического мышления	Цифровые ассеты проекта. Компьютеры/ноутбуки с ПО для видеомонтажа и композитинга.	Обсуждение
Маркетинг и дистрибуция анимационного контента.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный, практический Технологии: ИКТ, игровые, технология «Портфолио»	Примеры успешных описаний и превью-видео на видеохостингах. Требования к заявкам на анимационные фестивали. Компьютеры/ноутбуки с доступом в интернет.	Обсуждение, тестовый показ

Итоговый показ и защита проектов.	Теоретическое занятие, практическое занятия	Методы: словесный, наглядный Технологии: ИКТ, технология «Портфолио»	Критерии оценки итоговых проектов. Шаблоны для обратной связи от комиссии. Проектор и экран для демонстрации работ. Акустическая система (колонки). Компьютер для воспроизведения видео.	Предзащита проекта
-----------------------------------	---	---	--	--------------------

VIII. МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещение для занятий

– компьютерный класс - 42,8 м² (12 столов, 12 стульев, 12 компьютеров.)
(г.Бокситогорск, ул. Школьная, д.13)

Помещение для занятий – компьютерный класс - 44,7 м² (20 столов, 25 стульев, 11 компьютеров.) (г. Пикалёво, ул. Советская, д.21 каб.23)

Оборудование, инвентарь

Краски (гуашь, акварель), бумага А3 и А4, кисти разных размеров, карандаши, фломастеры, пластилин.

Технические средства обучения

Компьютер, графический планшет, фотоаппарат, документ-камера, сканер, Web-камера, штатив, монтажный стол, песочный стол, проектор.

Учебно-методический материал:

Литература для педагога и учащегося, ДОП «Кадр за кадром: искусство анимации», конспекты занятий, материалы по воспитательной работе.

Контрольно-измерительные материалы (приложение 2) и иллюстративно-демонстрационные материалы (презентации и плакаты), диагностические карты (приложение 1), словарь понятий и определений (приложение 3), календарный учебный график (приложение 4).

IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель:

Обеспечить системное педагогическое сопровождение личностного развития детей. Создать условия для формирования их гражданской, патриотической и нравственной зрелости.

Задачи:

1. Воспитать активную гражданскую позицию, чувство ответственности за свою страну. Привить уважение к историко-культурной общности российского народа и судьбе России.
2. Развить основы социализации. Помочь детям научиться эффективно взаимодействовать с окружающими, адаптироваться к изменениям и жить в обществе на основе усвоенных ценностей, норм и прав.
3. Сформировать готовность к самореализации в обществе. Развивать социальную компетентность и навыки успешного участия в социальных отношениях.
4. Воспитать навыки общения на принципах уважения, взаимопомощи, ответственности, коллективизма и солидарности.

Ожидаемые результаты:

1. У обучающихся сформируется активная гражданская позиция и готовность участвовать в жизни общества.
2. Появится положительное отношение к труду и понимание его важности.
3. Обучающиеся будут испытывать позитивное отношение к окружающему миру, другим людям и себе.

Формы воспитательных мероприятий: познавательно-развлекательные программы, конкурсno-развлекательные программы, игровые программы, беседы, викторины, игры.

Методы воспитательного воздействия: убеждение, поощрение, похвала, личный пример, доверие, требования.

Формы работы с родителями:

Групповые: родительские собрания, открытые занятия, творческие мастерские, совместные досуговые мероприятия.

Индивидуальные: индивидуальные консультации, анкетирование, диагностика.

Полный перечень воспитательных мероприятий для учащихся в таблице «Перечень проводимых мероприятий для учащихся» в приложении №4.

Х. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Белл, Д. Анимация. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, костюмов, реквизита, персонажей и декораций / Д. Белл. — М.: Эксмо, 2019. — 240 с.
2. Голдовский, Л. В. Очерк истории кинодраматургии / Л. В. Голдовский. — М.: Искусство, 1977. — 128 с.
3. Дисней, У. Иллюзия жизни: Disney Animation / У. Дисней, Ф. Томас. — М.: Издательство АСТ, 2017. — 632 с.
4. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Р. Макки. — М.: Альпина нон-фикшн, 2021. — 456 с.
5. Митта, А. Н. Кино между адом и раем / А. Н. Митта. — М.: АСТ, Зебра Е, 2020. — 416 с.

6. Нордквист, Э. Режиссура кино и телевидения: теория и практика / Э. Нордквист. — М.: Рипол Классик, 2018. — 352 с.
7. Робертс, С. Анатомия для художников: фигура человека в движении / С. Робертс. — М.: Эксмо, 2018. — 144 с.
8. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, персонажей и миров / Р. Уильямс. — М.: Эксмо, 2019. — 392 с.
9. Филд, С. Киносценарий: основы написания / С. Филд. — М.: Эксмо, 2017. — 320 с.
10. Нечай, О. Ф. Основы киноискусства: учебное пособие / О. Ф. Нечай. — М.: Просвещение, 1989. — 288 с.
11. Разлогов, К. Э. Мировое кино. История искусства экрана / К. Э. Разлогов. — М.: Эксмо, 2011. — 688 с.
12. Соколов, А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А. Г. Соколов. — М.: Издательство «625», 2019. — 432 с.

Список литературы для учащихся

1. Евтеева, И. Композиция кадра: Учебное пособие / И. Евтеева. — СПб.: Лань, Планета музыки, 2016. — 128 с.
2. Ковалев, В. Кино и зритель: опыт социологического анализа / В. Ковалев. — М.: Искусство, 1975. — 144 с.
3. Матта, Э. Искусство раскадровки: визуализация сценария для кино и анимации / Э. Матта, Э. Хершфельд. — М.: Рипол Классик, 2019. — 176 с.
4. Росс, Э. Как устроено кино. Теория и история кинематографа (комиксы) / Э. Росс. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 208 с.
5. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / М. Саймон. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с.
6. Харт, К. Как рисовать крутые комиксы / К. Харт. — Минск: Попурри, 2018. — 144 с.
7. Шик, Т., Ранфт, Г. Аниматор: набор для выживания (адаптированное издание) / Т. Шик, Г. Ранфт; под ред. Р. Уильямса. — М.: Эксмо, 2019. — 392 с.

**Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по
дополнительной общеразвивающей программе
«Кадр за кадром: искусство анимации»**

1 год обучения

Раздел 1: Введение в профессию. История мировой анимации

Теория:

Назовите и кратко охарактеризуйте три основные школы анимации (например, диснеевская, советская, японская). В чем их ключевые визуальные и сюжетные отличия?

Практика:

Представьте свой «Мудборд». Обоснуйте выбор визуального стиля, цветовой палитры и референсов. Как этот стиль поможет раскрыть историю вашего будущего проекта?

Раздел 2: Драматургия и сценарное мастерство

Практика:

Написать сценарий короткометражной анимационной сцены (1-2 страницы).

Требования к сценарию:

1. Сцена: Должна содержать конфликт (внешний или внутренний).
2. Персонажи: В сцене участвуют два персонажа с четко выраженными целями.
3. Структура: Сцена должна иметь начало, развитие и кульминацию/развязку.
4. Диалоги: Диалоги должны быть лаконичными и работать на развитие сюжета или раскрытие персонажа.

Раздел 3: Режиссура анимационного фильма. Раскадровка

Практика:

Создать раскадровку для ключевой сцены из вашего сценария (8-12 кадров).

Требования:

1. Визуализация: Каждый кадр должен четко передавать действие.
2. Композиция: необходимо использовать как минимум три разных крупности плана (общий, средний, крупный).
3. Динамика: показать движение персонажа или камеры с помощью стрелок или нескольких кадров.
4. Комментарии: под каждым кадром должна быть короткая текстовая ремарка (диалог, звук, действие).

Раздел 4: Основы изобразительной грамоты для аниматора

Практика:

Задание: выполнить серию зарисовок по теме «Эмоции» или «Движение».

- Вариант А (Эмоции): нарисовать одного персонажа, демонстрирующего 5-7 базовых эмоций (радость, гнев, печаль, удивление, страх, отвращение, презрение).
- Вариант Б (Движение): нарисовать цикл походки персонажа (4-6 фаз) или персонажа в динамичной позе (прыжок, замах).

Раздел 5: Технология производства. Пайплайн проекта

Практика:

Предоставить на проверку структуру папок вашего учебного проекта.

Требования:

1. Структура должна быть логичной и соответствовать этапам пайплайна (Pre-production, Production, Post-production, Assets, Audio).
2. Все файлы должны иметь понятные имена (например, Character_Main_Front.png, Scene_01_Shot_03_v02.ma).
3. Внутри папок должна быть четкая иерархия (например, в папке Characters — подпапки *Concepts*, *Models*, *Rigs*).

Раздел 6: Работа с изображением. Композиция и цвет

Практика:

Разработать цветовую палитру (Color Script) для вашего анимационного фильма.

Требования:

- Создать несколько цветовых схем для ключевых сцен фильма (например, «Утро в городе», «Разговор с другом», «Кульминация»).
- Каждая схема должна передавать определенное настроение с помощью цвета (теплые/холодные тона, контраст/монохром).
- Объяснить выбор палитры: как цвет помогает рассказать историю и раскрыть персонажа.

Раздел 7: Звукорежиссура и саунд-дизайн

Практика:

Свести короткий аудиофрагмент (30-60 секунд), состоящий из записанной речи персонажа, фоновой музыки и 2-3 звуковых эффектов (SFX).

Требования к фрагменту:

- Речь персонажа должна быть чистой, без посторонних шумов.
- Музыка не должна заглушать речь.
- Звуковые эффекты должны быть уместны и органично вписаны в общую звуковую картину.
- Общий уровень громкости должен быть сбалансирован.

2 год обучения

Раздел 8: Производство анимационного фильма (работа над проектом)

Практика:

Промежуточный просмотр (*Dailies*) и проверка блока ассетов.

Задание: показать готовый блок анимации одной из сцен (не менее 5-10 секунд) и предоставить на проверку готовые ассеты персонажей и фонов.

Критерии оценки:

- Качество анимации: соблюдение принципов (тайминг, спейсинг, сжатие и растяжение).

- Соответствие анимации модельному листу.
- Техническая готовность ассетов (чистые модели/рисунки, отсутствие ошибок).

Раздел 9: Постпродакшн. Монтаж, композитинг, титрование

Практика:

Просмотр чернового монтажа (*Rough Cut*) всего фильма.

Задание: предоставить видеофайл чернового монтажа со всеми сценами в правильной последовательности.

Критерии оценки:

- Логика повествования и ритм фильма в целом.
- Качество склейки кадров (соблюдение принципов монтажа).
- Наличие черновых титров и плейтеста звука.

Раздел 10: Маркетинг и дистрибуция анимационного контента

Практика:

Проверка подготовленных материалов.

Задание: подготовить пакет материалов для отправки на фестиваль или публикации в сети:

1. Короткое описание фильма (*synopsis*) на русском и английском языках.
2. Текстовый файл с информацией о создателях (*credits list*).
3. Изображение-постер или кадр из фильма для превью.
4. Заполненная заявка на участие в фестивале (или план публикации на платформе).

Критерии оценки:

- Качество и грамотность текстов описания.
- Визуальная привлекательность постера/кадра.
- Полнота пакета документов согласно требованиям.

Раздел 11: Итоговый показ и защита проектов

Практика:

Предзащита итогового проекта.

Подготовка защиты, её презентация и афиша проекта.

**Диагностическая карта для фиксации результатов освоения
дополнительной общеразвивающей программы
«Кадр за кадром: искусство анимации»**

1 год обучения

№ п/п	ФИО учащегося	Введение в профессию. История мировой анимации	Драматургия и сценарное мастерство	Режиссура анимационного фильма. Раскадровка	Основы изобразительной граммоты для аниматора	Технология производства. Пайплайн проекта	Работа с изображением. Композиция и цвет	Звукорежиссура и саунд- дизайн
1								
2								
...								
15								



Высокий уровень



Средний уровень



Низкий уровень



Не освоил

2 год обучения

№ п/п	ФИО учащегося	Производство анимационного фильма (работа над проектом)	Постпродакшн. Монтаж, композитинг, титрование	Маркетинг и дистрибуция анимационного контента	Итоговый показ и защита проектов
1					
2					
...					
15					



Высокий уровень



Средний уровень



Низкий уровень



Не освоил

СЛОВАРЬ КЛЮЧЕВЫХ ТЕРМИНОВ И ПОНЯТИЙ

Ниже представлен словарь ключевых терминов и понятий, используемых в программе. Термины сгруппированы по тематическим блокам для удобства изучения.

Основные понятия анимации

- **Анимация** — процесс создания иллюзии движения путем отображения последовательности статичных изображений (кадров), незначительно отличающихся друг от друга.
- **Кадр** — Одно отдельное изображение в последовательности анимации.
- **Фреймрейт (FPS - Frames Per Second)** — Частота смены кадров в секунду. Стандартом для плавной анимации считается 24 кадра в секунду.
- **Тайминг (Timing)** — Регулировка скорости действия через количество кадров, отведенных на него. Определяет, насколько быстрым или медленным будет движение.
- **Спейсинг (Spacing)** — Распределение элементов внутри действия. Расстояние между фазами движения определяет его характер: ускорение, замедление или равномерное движение.
- **Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)** — Принцип, придающий объекту ощущение веса, гибкости и динамики. Объект растягивается при ускорении и сжимается при контакте с поверхностью.

Сценарное мастерство и драматургия

- **Синописис** — Краткое изложение сюжета фильма, описывающее основные события и поворотные точки без диалогов.
- **Логлайн** — Одно-два предложения, которые передают суть истории: кто главный герой, какова его цель и главное препятствие.
- **Конфликт** — Противоборство сил, движущее сюжет вперед. Может быть внешним (герой против антагониста) или внутренним (борьба героя с самим собой).
- **Арка персонажа** — Эволюция главного героя на протяжении всей истории; изменение его характера, ценностей или взглядов под влиянием событий сюжета.
- **Раскадровка (Storyboard)** — Последовательность рисунков, визуально представляющая кадры будущего фильма. Служит планом для съемок/анимации.

Режиссура и визуальное повествование

- **Режиссерская экспликация** — Письменный документ, в котором режиссер излагает свое видение фильма: основную идею, стиль, атмосферу, работу с актерами и цветом.
- **Композиция кадра** — Расположение объектов и персонажей в пределах кадра для достижения художественной выразительности и передачи смысла.
- **Крупность плана** — Степень приближения камеры к объекту съемки:
- **Общий план:** Показывает место действия и всех персонажей.

- **Средний план:** Показывает персонажей по пояс или колени. Используется для диалогов.
- **Крупный план:** Фокусируется на лице персонажа или важном объекте.
- **Мудборд (Moodboard)** — Доска настроения. Коллаж из изображений, цветов, текстур и референсов, определяющих визуальный стиль проекта.

Технологии производства (Пайплайн)

- **Пре-продакшн (Pre-production)** — Подготовительный этап производства: разработка идеи, сценария, создание раскадровки, дизайн персонажей и окружения.
- **Продакшн (Production)** — Основной этап производства: создание ассетов (моделей, фонов), анимация персонажей, рендеринг.
- **Постпродакшн (Post-production)** — Завершающий этап: монтаж, работа со звуком, цветокоррекция, добавление спецэффектов.
- **Ассет (Asset)** — Любой цифровой ресурс, используемый в производстве: модель персонажа, фон, звук, эффект.
- **Пайплайн (Pipeline)** — Последовательный рабочий процесс создания анимационного фильма от идеи до финального продукта.

Работа с изображением и цветом

- **Модельный лист (Model Sheet) / Модель-шит** — Документ, показывающий персонажа в разных ракурсах и позах, а также его мимику. Обеспечивает единство изображения персонажа на протяжении всего фильма.
- **Колористика** — Наука о цвете, изучающая его свойства и воздействие на человека.
- **Цветовой сценарий (Color Script)** — Последовательность ключевых кадров или сцен, раскрашенных в соответствии с настроением и развитием сюжета. Планирует использование цвета во всем фильме.
- **Светотень** — Распределение света и тени на объекте, которое создает объем и форму.

Саунд-дизайн и монтаж

- **Саунд-дизайн (Sound Design)** — Процесс создания звуковой атмосферы произведения, включающий запись, синтез и обработку звуков.
- **Дикция** — Четкость произношения звуков речи. Важнейший навык для актера озвучивания.
- **Звуковые эффекты (SFX)** — Звуки, имитирующие реальные или фантастические явления (шагов, ветра, выстрелов лазера).
- **Монтаж** — Процесс отбора и соединения отдельных кадров в единое целое.
- **Склейка** — Переход от одного кадра к другому.
- **Аниматик (Animatic)** — Предварительная версия фильма, созданная из раскадровки, синхронизированной с черновым звуком (референсная музыка, записанные реплики). Позволяет оценить ритм и темп будущей анимации.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТ

на заседании педагогического совета
протокол от __.__.202_ г. №__

УТВЕРЖДЕН

приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от __.__.202_ г. № __

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
технической направленности
«Кадр за кадром: искусство анимации»
на 202_-202_ учебный год

г. Бокситогорск
202_ год

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Кадр за кадром: искусство анимации», группа 1.1

1.1. Направленность программы – техническая.

1.2. Год обучения – 1 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 12-16 лет.

1.5. Комплектование объединения: 1 год обучения – основной набор обучающихся осуществляется до 7 сентября, возможен добор обучающихся в группу в течение всего календарного года. После 4 месяцев реализации программы зачисление производится на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1 187650, РФ, Ленинградская область, город Пикалёво, улица Советская, дом 21 - учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.202_ г.

Начало учебных занятий - __.09.202_ г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.202_ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: __.12.202_ - __.01.202_;

4.2. Летние каникулы: с __.06. 202_ г. по 31.08.202_.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 202_ году» перенесены следующие выходные дни:_____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации: __.05.202_- __.05.202_

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

8.Календарный учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Вводное, практическое	2	Техника безопасности. Введение в профессию	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
2.				Теоретическое, практическое	2	Введение в профессию	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Беседа
3.				Теоретическое, практическое	2	Введение в профессию	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Эссе
4.				Теоретическое, практическое	2	История мировой анимации	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
5.				Теоретическое, практическое	2	История мировой анимации	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
6.				Теоретическое, практическое	2	История мировой анимации	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
7.				Теоретическое, практическое	2	История мировой анимации	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос, защита «Мудборда»

8.				Теоретическое, практическое	2	Драматургия и сценарное мастерство	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
9.				Теоретическое, практическое	2	Структура истории: трехактная структура	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
10.				Теоретическое, практическое	2	Конфликт как двигатель сюжета	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
11.				Теоретическое, практическое	2	Синопис	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
12.				Теоретическое, практическое	2	Логлайн	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
13.				Теоретическое, практическое	2	Тритмент	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
14.				Теоретическое, практическое	2	Создание персонажа	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
15.				Теоретическое, практическое	2	Диалоги	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
16.				Теоретическое, практическое	2	Жанры анимации и их специфика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос

17.				Теоретическое, практическое	2	Адаптация литературных произведений	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Аналитический разбор, практическое задание.
18.				Теоретическое, практическое	2	Режиссура анимационного фильма	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
19.				Теоретическое, практическое	2	Режиссерская экспликация: разработка темы, идеи, сверхзадачи	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
20.				Теоретическое, практическое	2	Режиссерская экспликация: разработка темы, идеи, сверхзадачи	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
21.				Теоретическое, практическое	2	Раскадровка как главный инструмент планирования	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
22.				Теоретическое, практическое	2	Крупности планов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
23.				Теоретическое, практическое	2	Правила монтажа внутри кадра	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
24.				Теоретическое, практическое	2	Ракурсы и их психологическое воздействие	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос

25.				Теоретическое, практическое	2	Динамика камеры	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
26.				Теоретическое, практическое	2	Линейный и нелинейный ритм повествования	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
27.				Теоретическое, практическое	2	Аниматик	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
28.				Теоретическое, практическое	2	Аниматик	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
29.				Теоретическое, практическое	2	Аниматик	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Демонстрация и защита раскадровки, аналитический разбор
30.				Теоретическое, практическое	2	Основы изобразительной грамоты для аниматора	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
31.				Теоретическое, практическое	2	Пластическая анатомия человека и животных для аниматора	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
32.				Теоретическое, практическое	2	Пропорции, скелет, мышечная масса	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание

33.				Теоретическое, практическое	2	Походка и динамика тела	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
34.				Контрольное	2	Линейная и воздушная перспектива	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
35.				Теоретическое, практическое	2	Техника безопасности. Пространство в кадре	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
36.				Теоретическое, практическое	2	Работа с референсами окружения	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
37.				Теоретическое, практическое	2	Мимика и язык тела	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
38.				Теоретическое, практическое	2	Передача эмоций через жесты и выражение лица	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
39.				Теоретическое, практическое	2	Передача эмоций через жесты и выражение лица	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, портфолио-этап
40.				Теоретическое, практическое	2	Технология производства. Пайплайн проекта	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
41.				Теоретическое, практическое	2	Этапы пайплайна: препродакшн, продакшн, постпродакшн.	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение

42.				Теоретическое, практическое	2	Этапы пайплайна: препродакшн, продакшн, постпродакшн.	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
43.				Теоретическое, практическое	2	Этапы пайплайна: препродакшн, продакшн, постпродакшн.	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
44.				Теоретическое, практическое	2	Организация работы над проектом	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
45.				Теоретическое, практическое	2	Организация файлов и ассетов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
46.				Теоретическое, практическое	2	Версионность	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
47.				Теоретическое, практическое	2	Технические требования к финальному рендеру	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Защита
48.				Теоретическое, практическое	2	Работа с изображением	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
49.				Теоретическое, практическое	2	Законы композиции: правило третей	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
50.				Теоретическое, практическое	2	Законы композиции: золотое сечение	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание

51.				Теоретическое, практическое	2	Законы композиции: симметрия и асимметрия	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
52.				Теоретическое, практическое	2	Композиция и цвет	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
53.				Теоретическое, практическое	2	Цветовой круг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
54.				Теоретическое, практическое	2	Психология цвета	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
55.				Теоретическое, практическое	2	Контраст	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
56.				Теоретическое, практическое	2	Светотень	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
57.				Теоретическое, практическое	2	Источники света	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
58.				Теоретическое, практическое	2	Объем и фактура объектов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
59.				Теоретическое, практическое	2	Атмосфера кадра	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Аналитический разбор работ

60.				Теоретическое, практическое	2	Звукорежиссура и саунд-дизайн	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
61.				Теоретическое, практическое	2	Психология восприятия звука	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
62.				Теоретическое, практическое	2	Функции музыки, шумовых эффектов и тишины	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
63.				Теоретическое, практическое	2	Подбор звуковых референсов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
64.				Теоретическое, практическое	2	Основы звукозаписи. Дикция	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
65.				Теоретическое, практическое	2	Работа с микрофоном	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
66.				Теоретическое, практическое	2	Запись дикторского голоса	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
67.				Теоретическое, практическое	2	Сведение звука	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
68.				Теоретическое, практическое	2	Баланс громкости речи, музыки и эффектов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание

69.				Теоретическое, практическое	2	Очистка аудиодорожки от шумов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
70.				Контрольное	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Защита проекта будущего фильма
ИТОГО: 140 часов								

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТ

на заседании педагогического совета
протокол от __.__.202_ г. №__

УТВЕРЖДЕН

приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от __.__.202_ г. № __

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
технической направленности
«Кадр за кадром: искусство анимации»
на 202_-202_ учебный год

г. Бокситогорск
202_ год

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Кадр за кадром: искусство анимации», группа 2.1

1.1. Направленность программы – техническая.

1.2. Год обучения – 2 год.

1.3. Количество учащихся – 12 человек.

1.4. Возраст учащихся – 12-17 лет.

1.5. Комплектование объединения: 1 год обучения – основной набор обучающихся осуществляется до 7 сентября, возможен добор обучающихся в группу в течение всего календарного года. После 4 месяцев реализации программы зачисление производится на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1. 187650, РФ, Ленинградская область, город Пикалёво, улица Советская, дом 21 - учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.202_ г.

Начало учебных занятий - __.09.202_ г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.202_ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 36 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: __.12.202_ - __.01.202_;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 202_ г. по 31.08.202_.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 202_ году» перенесены следующие выходные дни: _____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации: __.05.202_ - __.05.202_

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

8.Календарный учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Теоретическое, практическое	2	Техника безопасности. Производство анимационного фильма	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
2.				Теоретическое, практическое	2	Принципы командного взаимодействия	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
3.				Теоретическое, практическое	2	Роль режиссера на площадке	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
4.				Теоретическое, практическое	2	Этап 1: Пре- продакшн (Подготовка)	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Опрос
5.				Теоретическое, практическое	2	Идея и питчинг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
6.				Теоретическое, практическое	2	Сценарий	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание

7.				Теоретическое, практическое	2	Раскадровка (сториборд)	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
8.				Практическое	2	Раскадровка (сториборд)	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
9.				Практическое	2	Раскадровка (сториборд)	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
10.				Теоретическое, практическое	2	Создание аниматика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
11.				Теоретическое, практическое	2	Создание аниматика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
12.				Практическое	2	Создание аниматика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
13.				Практическое	2	Создание аниматика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
14.				Практическое	2	Создание аниматика	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
15.				Теоретическое, практическое	2	Этап 2: Продакшн (Производство)	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение

16.				Теоретическое, практическое	2	Дизайн персонажей и окружения	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
17.				Теоретическое, практическое	2	Моделирование и риггинг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
18.				Теоретическое, практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
19.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
20.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
21.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
22.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
23.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
24.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание

25.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
26.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
27.				Практическое	2	Анимация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
28.				Практическое	2	Фон	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
29.				Теоретическое, практическое	2	Фон	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
30.				Практическое	2	Фон	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
31.				Практическое	2	Фон	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
32.				Практическое	2	Фон	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
33.				Теоретическое, практическое	2	Этап 3: Постпродакшн	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание

34.				Теоретическое, практическое	2	Композитинг:	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
35.				Практическое	2	Техника безопасности. Композитинг:	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
36.				Теоретическое, практическое	2	Свет и рендер:	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
37.				Практическое	2	Свет и рендер:	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
38.				Теоретическое, практическое	2	Саунд-дизайн	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
39.				Практическое	2	Саунд-дизайн	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
40.				Теоретическое, практическое	2	Музыка и сведение	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
41.				Практическое	2	Музыка и сведение	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
42.				Теоретическое, практическое	2	Этап 4: Релиз и дистрибуция	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание

43.				Практическое	2	Рендеринг финального мастера	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
44.				Практическое	2	Рендеринг финального мастера	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
45.				Практическое	2	Публикация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Промежуточные просмотры (Dailies), обсуждение; Контроль качества проекта
46.				Теоретическое, практическое	2	Постпродакшн. Монтаж, компози́тинг, титрование	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
47.				Теоретическое, практическое	2	Принципы монтажа: склейка по движению	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
48.				Теоретическое, практическое	2	Принципы монтажа: по крупности	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
49.				Теоретическое, практическое	2	Принципы монтажа: по взгляду	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
50.				Теоретическое, практическое	2	Титрование	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание

51.				Теоретическое, практическое	2	Экспорт видео	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
52.				Теоретическое, практическое	2	Цветокоррекция и грейдинг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
53.				Практическое	2	Цветокоррекция и грейдинг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
54.				Практическое	2	Цветокоррекция и грейдинг	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
55.				Практическое	2	Финальный рендер	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
56.				Практическое	2	Финальный рендер	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание
57.				Теоретическое, практическое	2	Финальный рендер	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, тестовый показ
58.				Теоретическое, практическое	2	Маркетинг и дистрибуция анимационного контента	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
59.				Теоретическое, практическое	2	Платформы для публикации	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Практическое задание

60.				Теоретическое, практическое	2	Требования фестивалей к форматам	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
61.				Теоретическое, практическое	2	Требования фестивалей к форматам	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
62.				Теоретическое, практическое	2	Таргетированная реклама	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
63.				Теоретическое, практическое	2	Таргетированная реклама	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
64.				Теоретическое, практическое	2	Анализ целевой аудитории	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
65.				Теоретическое, практическое	2	Анализ целевой аудитории	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
66.				Теоретическое, практическое	2	Получение и обработка обратной связи	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, тестовый показ
67.				Практическое	2	Итоговый показ и защита проектов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение, практическое задание
68.				Практическое	2	Процедура защиты творческого проекта	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение

69.				Практическое	2	Критерии оценки	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
70.				Практическое	2	Генеральная репетиция показа	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Обсуждение
71.				Практическое	2	Публичный показ и защита проектов	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Предзащита проектов
72.				Контрольное	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», каб.	Защита проекта
ИТОГО: 144 часа								

Перечень проводимых мероприятий для учащихся
Воспитательные мероприятия в объединении

№ п/п	Мероприятие	Дата
1.	Онлайн-игра «Гордые символы нашей державы».	ноябрь
2.	Интерактив «Традиции нашей семьи»	апрель
3.	Участие в конкурсах и фестивалях по направлению	в течение года