Администрация муниципального района «Мирнинский район»
Республики Саха (Якутия
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
"Центр дополнительного образования" г. Мирный
муниципального района "Мирнинский район"
Республики Саха (Якутия)

П Р И Н Я Т А
на заседании педагогического совета
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
(протокол № 3 от 29.05.2026г.)

У Т В Е Р Ж Д А Ю
И.о. директора МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
_____ Ч.М. Базыр
Приказ № 146 ст «05» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности анимационной студии «Север» (старшие)

Тип программы: модифицированная
Срок реализации: 2 года
Возраст обучающихся: 11-14 лет
Уровень: разноуровневая (базовый)

Составитель:
Будаева Дарима Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Мирный, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом (методическом) совете учреждения.

Заместитель директора по УВР_____ /Базыр Ч.М./

Заместитель директора по НМР _____/Рожина М.П./

«25» мая 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	4
1.3	Содержание программы	5
1.4	Планируемые результаты	13
2.	**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**	14
2.1	Календарный учебный график	14
2.2	Условия реализации программы	14
2.3	Формы аттестации	15
2.4	Методические материалы	15
3.	**Раздел 3. Список литературы**	17
	Приложения	
	Приложение 1 Календарный учебный график	18
	Приложение 2 Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся 2026-2027 учебного года	28
	Приложение 3 Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы анимационной студии «Север» (старшие) на 2026-2027 учебный год	30

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Север» (старшие) имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена с учетом:

Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения РФ “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” от 27.07. 2022 г. N 629;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" (СП-2.4.3648-20);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Одним из наиболее оптимальных инновационных инструментов воспитания, обучения и социализации детей является внедрение анимационных компьютерных технологий в учебную деятельность.

Компьютерные технологии позволяют создать продукт, содержащий коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, а также включающий интерактивный интерфейс и другие механизмы управления.

Компьютерная анимация и графика («оживление» изображений при помощи компьютера) способны донести до зрителя основную идею, имеющую развивающую, обучающую и воспитательную ценность.

При грамотном использовании анимационные ролики и видеофильмы могут существенно повысить эффективность обучения, а также служить отличной иллюстрацией при проведении докладов и презентаций. Кроме того, создание анимационных клипов – важный способ развития креативных способностей школьников, формирования их коммуникативной и исследовательской компетентности.

Полезное приобщение к новому миру современных технологий, укрепление связей ребенка с компьютерной анимацией, трудом и искусством стали основным мотивом для разработки дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация и графика».

Актуальность программы обусловлена тем, что она направлена на освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты компьютерных технологий анимации (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Данная программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества, активизировать познавательную деятельность обучающихся, реализовать их интерес к выбранному направлению.

Отличительные особенности программы, новизна

данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной анимации и графики, как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации.

Новизна программы заключается в систематизации работы с разными компьютерными технологиями анимации и компьютерной графики. Данная особенность позволяет разнообразить содержание программы, способствует более полному и целостному восприятию мира. Дает возможность реализовать обучающимся свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий.

Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Данная программа рассчитана на детей в возрасте от 11 до 14 лет. Необходимо распределять обучающихся по группам так, чтобы не было большой разницы в возрасте. Студию могут посещать как мальчики, так и девочки. Количество обучающихся в студии 8 человек.

Объем программы – 288 часов.

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год обучения: 144 часа в год,

2 год обучения: 144 часа в год.

Продолжительность одного академического часа -45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Уровень программы: базовый и продвинутый.

Формы реализации: Занятия проводятся в очной и очно-заочной формах обучения без использования дистанционных технологий, без использования сетевой формы.

Дистанционное обучение

С учетом санитарно-эпидемиологической ситуации при необходимости возможна реализация программы в заочной форме обучения, с использованием дистанционных технологий, без использования сетевой формы. В таких электронных образовательных ресурсах как Rutube, Mail.ru, Яндекс поиск, Яндекс телемост.

Педагогическая целесообразность

программы объясняется внедрением в образовательный процесс компьютерных технологий анимации, имеющих разнообразные возможности для развития творческого потенциала обучающегося.

Формируемые компетенции

Вводный (базовый) модуль дает необходимые компетенции для дальнейшей работы в студии компьютерной анимации. В рамках модуля ученики освоят полный цикл создания рекламных и презентационных роликов, познакомятся с различными видами анимации и принципами их создания, научатся строить композицию/, создавать динамичный кадр и работать с цветовым кругом, познакомятся с принципами монтажа, раскадровки.

Продвинутый модуль сформирует знания и навыки для создания анимации различного уровня сложности, применяя техники создания, знания программы для монтажа и озвучки. Так же возможна реализация индивидуального образовательного маршрута обучающегося, если обучающийся успешно преодолел первый базовый модуль и показывает стремление к научно-исследовательской деятельности.

1.2. Цель и задачи программы

Цель:

Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение компьютерными технологиями анимации и график через студию «Север» (старшие).

Задачи:

- способствовать освоению комплекса знаний, умений и навыков в рамках компьютерной анимации и графики.
- развивать способность к самостоятельному поиску и использованию информации для решения практических задач в сфере компьютерной графики и дизайна;
- развивать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;

- развивать образное и аналитическое мышление.
- формировать мотивацию, инициативность и творческий подход, ответственное отношение к процессу и результатам, к соблюдению этических и правовых норм в информационной деятельности;
- формировать активную жизненную позицию, потребность в саморазвитии и самореализации;
- воспитывать культуру общения на основе сотрудничества и взаимопомощи.
- Способствовать формированию командных отношений в группе.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематическое планирование вводного модуля

1 год обучения

Программа вводного модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 8 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Формы контроля
1	**Вводная часть. Основы анимации.**	**2**	**2**	**0**	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	2	2	0	Опрос
2	**Adobe Illustrator**	**30**	**5**	**25**	
2.1	Знакомство с программой. Инструмент Pen tool.	4	1	3	Опрос
2.2	Работа с фигурами.	4	1	3	Опрос Практическая работа
2.3	Основные принципы работы с цветом и текстом.	6	1	5	Опрос Практическая работа
2.4	Работа с текстом. Инфографика.	6	0	6	Практическая работа
2.5	Создание паттернов.	4	1	3	Практическая работа
2.6	Создание сложной иллюстрации. Символы.	6	1	5	Опрос Практическая работа
3	**Adobe Photoshop**	**30**	**10**	**20**	
3.1	Введение в программу. Основные инструменты.	2	1	1	Опрос
3.2	Работа с файлами и изображениями.	2	1	1	Практическая работа
3.3	Принципы работы со слоями и масками.	4	2	2	Практическая работа
3.4	Работа со слоями.	4	1	3	Практическая работа
3.5	Продвинутые приемы обтравки и ретуши.	8	1	7	Практическая работа

3.6	Принципы построения растровых изображений.	4	1	3	Практическая работа
3.7	Практика коллажирования для создания Key-Visual.	4	1	3	Практическая работа
3.8	Промежуточный контроль.	2	2	0	Тестирование
4	**Adobe After Effects**	**64**	**15**	**49**	
4.1	Знакомство с Adobe After Effects.	4	1	3	Опрос
4.2	Теория цвета.	2	1	1	Практическая работа
4.3	Теория композиции.	2	0	2	Практическая работа
4.4	Теория анимации.	2	1	1	Практическая работа
4.5	Препродакшн.	6	2	4	Тестирование.
4.6	Работа с видео в AE / работа с шаблонами и футажами.	8	2	6	Практическая работа
4.7	Расширенный функционал AE: плагины	8	2	6	Практическая работа
4.8	Слои, композитинг, текст.	2	1	1	Практическая работа
4.9	Шейпы, футажи, искажения.	2	0	2	Практическая работа
5.0	Рисование и Puppet Tool.	6	1	5	Практическая работа
5.1	Экспрешены и риггинг.	6	1	5	Практическая работа
5.2	Трекинг и стабилизация видео.	2	1	1	Практическая работа
5.3	3D сцены.	8	1	7	Практическая работа
5.4	Шейповая анимация.	4	1	3	Практическая работа
5.5	Работа с параметрами текста.	2	0	2	Практическая работа
4	**Cinema 4D**	**18**	**4**	**14**	
4.1	Механизм работы и основной инструментарий Cinema 4D.	4	0	4	Практическая работа
4.2	Cinema 4D (MoGraph)	6	2	4	Практическая работа
4.3	Рендер, текстурирование, движки (теория 3D).	8	2	6	Презентация
	Итоговое занятие	2	0	2	Тестирование
Итого:		**144**	**36**	**108**	

Содержание учебного плана
1 год обучения

Тема	Содержание
Раздел 1. Вводная часть. Основы анимации – 2ч.	
Вводное занятие	**Теория:** Правила техники безопасности. Цели и задачи программы.
Раздел 2. Adobe Illustrator- 30 ч.	
Знакомство с программой. Инструмент Pen tool.	**Теория:** Изучение основ векторной графики. Изучение инструментов программы Illustrator: перемещение, выделение, рисование простых фигур, кривые Безье, трансформация, градиент. **Практика:** Стилизация фото под простой векторный рисунок с помощью инструмента «перо».

Работа с фигурами.	**Теория:** Изучение основных функций программы: Создание фигур, объединение фигур, обработка контуров, работа с текстом **Практика:** Создание иллюстрации при помощи изученных инструментов.
Основные принципы работы с цветом и текстом.	**Теория:** Ввод текста в документ. Создание колонок текста. Создание контурного текста. Обтекание текстом изображения и ввод текста вдоль заданного пути. Создание эффекта по тексту. Цветовые модели. Способы окрашивания объектов. Использование Шаблонов и градиента. Работа с кистями. **Практика:** Создание пяти шрифтовых плакатов.
Работа с текстом. Инфографика.	**Теория:** Настраивание модульной сетки разворота журнала. Верстка разворота журнала. Сбор полосы книги, создание стилей текста. Создание инфографики инструмент Clipping Mask. Диаграммы и сегменты окружности. Настройка кисти, инструмент Brush. **Практика:** Повторить макет книги. Создание различных видов диаграмм, на заданные темы.
Создание паттернов.	**Теория:** Создание простого паттерна. Паттерн с неравномерной структурой. Алгоритм создания. Зигзаги, волны и линейки. Треугольные паттерны. Создание тени. **Практика: С**амостоятельно повторить все паттерны и раскрасить элементы, которые встречаются в оригинальном изображении. Выбрать цвета самостоятельно. Сохранить получившиеся паттерны в палитру Swatches — они пригодятся в дальнейших занятиях.
Создание сложной иллюстрации. Символы.	**Теория:** Отрисовка сложной иллюстрации. Настраиваем палитру. Статические и динамические символы. Настройки Pathfindar, раскрашиваем иллюстрацию. Инструмент Symbol Sprayer Tool. Инструмент Gradient Mash. **Практика:** Самостоятельно отрисовать иллюстрацию автобуса, используя символы. Сделать автобус динамическим. Раскрасить автобус паттернами из предыдущего занятия. Отрисовать яблоко используя иснтрумнет Gradient Mash.
Раздел 3. Adobe Photoshop -30ч.	
Введение в программу. Основные инструменты.	**Теория:** Создание первого документа. Рабочее пространство и знакомство с интерфейсом. Базовое взаимодействие с объектами. Принципы работы со слоями. Основные инструменты. **Практика:** В PSD-файле, согласно приложенному файлу-референсу, собрать пазл.
Работа с файлами и изображениями.	**Теория:** Типы инструментов, размер, разрешение, пресеты. Открытие, сохранение и экспорт документов. Скрипты и экшны. **Практика:** Написать экшен, который перекрасит изображения и нанесёт на поверхность водяной знак (watermark).
Принципы работы со слоями и масками.	**Теория**: Работа с основными инструментами. Основные шорткаты. Выделение. Перемещение и трансформация. Слои и маски, режимы наложения. **Практика**: Создать коллаж из предложенных изображений. Вписать надпись «КАДР» в предложенное изображение.
Работа со слоями.	**Теория:** Артборды. Интрефейс палитры. Типы слоев. Управление слоями. Режимы отображения палитры слоев. **Практика**: Упорядочить слои в предложенном документе.

Продвинутые приемы обтравки и ретуши.	**Теория**: Вариативность действий для достижения одинаковых целей. Инструменты Quick selection Select&Mask. Инструменты пластической деформации. Тени-принципы формирования теней, рефлексы, блики. **Практика:** Измените цвет цветка в предложенном изображении разными способами. Создать и разместить надпись на кружке.
Принципы построения растровых изображений.	**Теория**: Векторная и растровая графика. Фильтры и эффекты. Цветовые режимы и модели. Каналы и альфа-каналы. **Практика:** Создать постер с эффектом Glitch.
Практика коллажирования для создания Key-Visual.	**Теория**: Практическое применение шум. Практическое применение работа с референсами. Световые эффекты. **Практика:** Создать коллаж из предложенных изображений.
Промежуточный контроль	Дети работают с выданными КИМ
Раздел 4. **Adobe After Effects** – 64 ч.	
Знакомство с Adobe After Effects.	**Теория**: Анимация. Shape слои. Shape атрибуты. Маски. Полезные инструменты для упрощения работы. Веторная графика и анимация. Анимация текста. **Практика**: Добавить анимацию предложенным изображениям, создать как минимум две анимированные работы.
Теория цвета.	**Теория**: Что такое цвет. Классификация цвета. Цветовые гармонии. Работа с цветом. **Практика**: Подобрать цветовые палитры и раскрасить предложенные иллюстрации.
Теория композиции.	**Теория**: О композиции. Организация пространства. Построение кадра. Управление вниманием. Композиционные приемы. Восприятие формы. **Практика**: Необходимо составить несколько композиций на основе примитивов, которые у ассоциируются со словами из предложенного списка.
Теория анимации	**Теория**: Введение в выражения. Базовые выражения. Работа с выражениями. Вспомогательные инструменты.12 принципов анимации. **Практика**: Создать собственный ролик с персонажами программы After Effects и сделать рендер.
Препродакшн.	**Теория**: Что такое препродакшн. Problrm Research. Visual Research. Solution Prototip. **Практика**: Тестирование.
Работа с видео в AE / работа с шаблонами и футажами.	**Теория**: Футажи и шаблоны. Эффекты и плагины. Эффекты цветокоррекции. Adjustment layer. Хромакей. 3Д пространство и камера. Трекинг. **Практика**: Заменить экран у мобильного устройства и добавить туда элементы виртуальной реальности. Заменить небо в пейзажном шоте. Сделать цветокоррекцию.
Расширенный функционал AE: плагины	**Теория**: Плагины для системы частиц. Создание системы частиц. Расширение функционала за счет сторонних плагинов. Пак плагинов Сапфир. Скрипты ля оптимизации работы.

	Практика: Подготовить стоп-кадр с использованием 3 из 5 плагинов.
Слои, композитинг, текст.	**Теория**: Композинг. Кадрирование композиции. Размытие передвижений. Работы со звуковыми слоями. Режимы наложения. Да вида масок. Кеинг. Редактирование и анимация текста. Интерлиньяж, трекинг, прозрачность, позиционирование. Пресет анимации текста. **Практика**: Потренироваться работать с эффектами и аудиослоями. Анимация текста.
Шейпы, футажи, искажения.	**Теория**: Морфинг. Liquid Shape. Цветокоррекция. Эффект слоу моушн. Эффект рисованной анимации. Глитч эффект. **Практика**: Придумать собственную композицию шейпов. Практика в работе с футажами и цветокоррекцией. Анимация статичной картинки.
Рисование и Puppet Tool.	**Теория:** Инструменты рисования. Puppet tool анимация точек привязки в Puppet tool. Искажение перспективы объекта. **Практика:** Практика в анимации нарисованных объектов.
Экспрешены и риггинг.	**Теория:** Экспрешены. Риггнг персонажа. **Практика:** Практика в анимации нарисованных объектов.
Трекинг и стабилизация видео.	**Теория:** Стабилизация изображения. Трекинг отдельных элементов в видео и их редактирование. **Практика:** выполнить задание по трекингу и стабилизации видео.
3D сцены.	**Теория:** Камера. Источники света. Режим ray-traced. **Практика:** Расстановка источников свет и камеры.
Шейповая анимация	**Теория:** Дым в векторной графике. **Практика:** Практика с шейповой анимацией.
Работа с параметрами текста	**Теория:** Абстрактная графика с помощью текста. **Практика:** Практика в работе с различными параметрами текста и абстрактной графикой.
Раздел 5. Cinema 4D – 18 ч.	
Механизм работы и основной инструментарий Cinema 4D.	**Теория:** Viewport: механизм работы. Панель инструментов. Вкладки. Создание материалов. Основной инструментарий. Теги. Функция анимации. **Практика:** Создание анимации с расставлением источников света, с использованием цветов.
Cinema 4D (MoGraph).	**Теория:** Tracer. Cloner. Effectors. Simulate. **Практика:** Создание сцены.
Рендер, текстурирование, движки (теория 3D)	**Теория:** Этапы создания 3Д модели. Текстурирование. Каналы материалов. Анимация. Рендер. **Практика:** Создание офисной сцены в C4D, минимум 3 офисных элемента .
Итоговое занятие	Подведение итогов
Итого	**144**

Учебно-тематическое планирование вводного модуля
2 год обучения

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Формы контроля
1	**Вводная часть.**	**2**	**2**	**0**	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	2	2	0	Опрос
2	**Анимация персонажа в Adobe After Effects.**	**46**	**7**	**39**	
2.1	Походка по Path.	4	1	3	Опрос Практическая работа
2.2	Лицевая анимация.	4	1	3	Опрос Практическая работа
2.3	Походка.	6	1	5	Опрос Практическая работа
2.4	Авториг с Duik.	6	0	6	Практическая работа
2.5	Риг с помощью Puppet Tool.	6	1	5	Практическая работа
2.6	Разбежка и бег.	6	1	5	Опрос Практическая работа
2.7	Динамичная походка.	4	1	3	Практическая работа
2.8	Походка животного	4	1	3	Практическая работа
2.9	Финальная работа	6	0	6	Практическая работа
3	**Рисование персонажей в Adobe Photoshop**	**38**	**7**	**31**	
3.1	Примитивный персонаж.	8	1	7	Опрос Практическая работа
3.2	Характер и эмоции.	8	1	7	Практическая работа
3.3	Простой персонаж.	8	1	7	Практическая работа
3.4	Стадии развития персонажа.	8	1	7	Практическая работа
3.5	Финальная работа.	6	1	5	Практическая работа
4	**Adobe After Effects продвинутый уровень**	**58**	**7**	**51**	
4.1	Инфографика.	6	1	5	Опрос Практическая работа

4.2	2D flat анимация.	6	1	5	Практическая работа
4.3	Моделирование твердых тел.	8	1	7	Практическая работа
4.4	Работа с тканью, симуляция, анимация.	10	1	9	Практическая работа
4.5	Настройка рендера и освещения.	8	1	7	Тестирование.
4.6	Сборка, композитинг.	8	1	7	Практическая работа
4.7	Итоговый проект.	10	1	9	Практическая работа
4.8	Итоговое занятие.	2	0	2	Практическая работа
Итого:		**144**	**25**	**119**	

Содержание учебного плана
2 год обучения

Тема	Содержание
Раздел 1. Вводная часть – 2ч.	
Вводное занятие	**Теория:** Правила техники безопасности. Цели и задачи программы.
Раздел 2. Анимация персонажа в Adobe After Effects – 46 ч	
Походка по Path.	**Теория:** Изучение анатомии походки человека. Что такое инструмент Path и как с ним работать. **Практика:** Анимация походки простого персонажа по параметру Path.
Лицевая анимация.	**Теория:** Изучение лицевой анимации через нул объекты. Лицевая анимация через joystick & sliders. **Практика:** Анимация поворота головы персонажа в разные стороны и несколько эмоций.
Походка.	**Теория:** Настраивание расширения Duik и риг конечностей через него. Изучение анимации походки всего персонажа, а также фона и дополнительных аксессуаров. **Практика:** Анимация идущего персонажа и дополнительных элементов (например ветер, листья, цветы и тд.).
Авториг с Duik.	**Теория:** Авториг с расширением Duik. Анимация штангиста с дополнительными элементами. **Практика:** Повторить анимацию штангиста.
Риг с помощью Puppet Tool.	**Теория:** Риг через Puppet Tool & Duik. Подготовка иллюстрации. Риг персонажа. **Практика:** Самостоятельно заанимировать велосипедиста с фоном. Отрисовать своего персонажа и фон.
Разбежка и бег.	**Теория:** Риг персонажа. Анимация тела, рук, головы. **Практика:** Самостоятельно заанимировать разбегающегося персонажа с фоном.
Динамичная походка.	**Теория:** Риг персонажа. Анимация тела, рук, головы. **Практика:** самостоятельно заанимировать динамичную походку персонажа.
Походка животного	**Теория:** Риг персонажа. Анимация тела, лап, головы, хвоста и гривы. **Практика:** самостоятельно заанимировать походку животного.

Финальная работа.	**Практика:** Самостоятельно сделать персонажную анимацию.
Раздел 3. Рисование персонажей в Adobe Photoshop -38ч.	
Примитивный персонаж.	**Теория:** Разберем характеристики персонажей и существ, влияние формы на характер и элементы лица. Разбираем рисование глаз, зрачков и рта, отрисовываем 9 вариантов глаз и рта на 3 базовых формах. Ищем наполнение персонажа. **Практика:** Отрисовать тамбнейлы через анализ идей, референсов и базовых форм; уточняем скетчи и подбираем 3 варианта цветовой палитры; финальный рендер.
Характер и эмоции.	**Теория:** Разбор подвижных элементов головы: глаза, рот, брови и причёска. Рассмотрим базовые эмоции, способы их анализа через референсы, связь эмоций и цвета, продолжаем практиковаться в отрисовке рта и глаз. Разбираем гипертрофию, как средство выразительности. **Практика:** Разработать и отренедрить головы трех персонажей.
Простой персонаж.	**Теория**: Разработка персонажа из абстрактных и примитивных форм. Разбор способов поиска формы персонажа, эмоции и движения. Линия действия в образе персонажа. Пластика персонажа. Конструкция тела и пропорции. Силуэт и способы работы с ним. **Практика**: Разработать трех персонажей, рендер.
Стадии развития персонажа.	**Теория:** Разбор способов отрисовки стадий роста персонажа. **Практика**: Отрисовка персонажа от младенца до преклонного возраста.
Финальная работа.	**Практика:** Отрисовать своего персонажа с разным ракурсом, цветом, эмоциями. Также прорисовать персонажа в раннем возрасте и позднем.
Раздел 4. **Adobe After Effects продвинутый уровень** – 58 ч.	
Инфографика.	**Теория**: Какие задачи выполняет инфографика. Анимация карты. Создание инфо-вставки. Создание плашки с титром. **Практика**: Создать инфо-плашку о любом городе страны, указав факты и геометку.
2D flat анимация.	**Теория**: Основы. Стилизация как прием. Подготовка персонажа в Adobe Illustrator. **Практика**: Подготовить иллюстрации для анимации. Выстроить сцену. Анимировать движения тела и лица, добавить текстовые слои и дополнительные элементы.
Моделирование твердых тел.	**Теория**: Моделирование стеклянной банки. Моделирование крышки и наклейки. Моделирование конфет. **Практика**: Воссоздать моделирование твердых тел.
Работа с тканью, симуляция, анимация.	**Теория**: Разобрать значение симуляции в анимации. Анимация насыпания конфет, симуляция ткани, закручивание крышки. **Практика**: Создать дополнительные сцены для перебивок. Главная цель подводки — плавно заявить настроение и характер ролика. Использовать что-то абстрактное и неординарное.
Настройка рендера и освещения.	**Теория**: Разбор материалов Diffuse, Glossy, Specular. Настройка материалов и освещения основной сцены. **Практика:** Создать разные типы материалов для моделей. Для реалистичности добавить погрешности: царапины, сколы, потёртости, отпечатки.

Сборка, композитинг.	**Теория**: Цветокоррекция, устранение дефектов, более детальная проработка сцен. **Практика**: Расставить сцены по таймлайну в логическом порядке. Добавить переходы между сценами, не растягивая их сильно. Создать Adjustment Layer, примените к нему Lumetri Color.
Итоговый проект.	**Практика**: Создать анимацию по представленным кейсам.
Итоговая аттестация.	Подведение итогов.
Итого	**144**

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты формулируются на каждый год освоения программы.

1 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Приобщение обучающихся к новым технологиям 2D, способным помочь им в реализации своего творческого потенциала.
- Овладение базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных 2D-технологиях.
- Овладение навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Совершенствование основных навыков работы на компьютере и повышение интереса к художественно, декоративному творчеству, средствами компьютерной графики.
- Формирование представлений об основных направлениях двухмерной компьютерной графики — «Брендинг», «Графическая иллюстрация», «Анимация» и их свойствах.
- Знакомство с графическими редакторами векторной и растровой графики.
- Формирование навыков разработки проектов: личного бренда, печатной дизайнерской продукции, иллюстраций, анимации и интерактивных презентаций.
- Применение графической и медиа продукции в повседневной жизни человека.
- Формирование представлений об основных направлениях трехмерной компьютерной
- графики — «3D-моделирование», «3D иллюстрация», «Анимация в 3D» и их свойствах.
- Знакомство с программами для 3D графики.
- Формирование навыков разработки проектов: 3D моделей, 3D макетов, мультфильмов.

Универсальные:

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса учащихся,
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- умение ставить вопросы, связанные с темой занятия и проекта, выбор
- наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;

Планируемые результаты формулируются на каждый год освоения программы.

2 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Углублённые знания обучающихся в анимации и графической иллюстрации.
- Овладение продвинутыми сведениями о компьютерах и компьютерных 2D-технологиях.
- Овладение навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Формирование навыков разработки проектов: личного бренда, печатной дизайнерской

продукции, иллюстраций, анимации и интерактивных презентаций.
- Применение графической и медиа продукции в повседневной жизни человека.
- Применение полученных навыков в самостоятельной работе.
- Формирование навыков создания «живого персонажа».

Универсальные:

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса учащихся,
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- умение ставить вопросы, связанные с темой занятия и проекта, выбор
- наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет количество учебных недель и количество учебных дней, продолжительность каникул, даты начала и окончания учебных периодов/этапов; определяет даты проведения занятия и т.д. Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе, составляется на 1 год и для каждой группы.

Календарный учебный график по форме № 1 рекомендуется размещать в тексте программы, а по форме № 2 – в Приложении к ней.

(Форма № 1) Календарный учебный график
(общий)

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы зимние	Каникулы летние
1 год обучения (базовый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
2 год обучения (продвинутый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа

Календарный учебный график групп см. в Приложении 1.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- Персональные компьютеры для работы с предустановленной операционной системой и специализированным ПО;
- Медиа-проектор.

Информационное обеспечение

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы, информационные технологии.

Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Cinema 4D, Youtube.

Информационное обеспечение

Дистанционные и очные курсы, МООС, видео уроки, вебинары, онлайн-мастерские, онлайн-квесты и т.д.

Adobe Illustrator:

1. https://live.skillbox.ru/webinars/design/ekrannaya-tipografika-kak-ozhivit-lyuboy-tekst/?fbclid=IwAR3DgKOzgxyojUa2jQoTzYUWGfHbBkCU_Bs66cT-Lbwk925RFkpIbTtihn4 – «Экранная типографика: как оживить любой текст» мастер-класс по типографике;
2. https://ux.pub/editorial/5-onlain-uprazhnienii-dlia-uluchshieniia-tipoghrafichieskikh-navykov-2on0 - онлайн-упражнения по типографике;
3. https://blog.pro-site.org/2016/07/07/bad-landing-page/ - статья про шрифты;
4. https://skillbox.ru/media/design/litsenzii-na-shrifty-bolshoy-obzor/ - статья о лицензировании шрифтов;

Adobe Photoshop:

1. https://live.skillbox.ru/webinars/design/risuem-poster-v-photoshop-za-chas170920/ - мастер-класс «Рисуем постер в Photoshop за час»;
2. https://skillbox.ru/media/design/razbiraemsya_v_zakonakh_kompozitsii_za_10_minut/ - статья «Разбираемся в законах композиции за 10 минут»;
3. https://skillbox.ru/media/design/kak_rabotaet_opticheskiy_balans_v_dizayne/ - статья «Как работает оптический баланс в дизайне».

Adobe After Effects:

1. VC FX Console – обучающее видео по плагинам;
2. Шаблон текстовых сообщений с сайта – сатйы с футажами;

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу будет педагог дополнительного образования Будаева дарима Сергеевна, стаж работы в образовании 7 лет. Переподготовка «Педагог дополнительного образования», обладает знаниями в области прикладной мультипликации и компьютерной анимации.

2.3. Формы аттестации

Формы аттестации: творческая работа, выставка, конкурс, отчетные выставки, открытые уроки и другие.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие работы, самостоятельные работы, марафон анимационных фильмов, тестирование, конкурс, защита творческих работ, проектов, конференция, фестиваль, соревнование.

Итоговый контроль включает контрольно-измерительные материалы, позволяющие определить уровень знаний обучающегося.

КИМ в Приложении 2

2.4. Оценочные материалы

Критерии оценки:

1. Оригинальность и качество решения – проект уникален и продемонстрировал творческое мышление обучающихся.
2. Сложность – трудоемкость, многообразие используемых техник.
3. Понимание технической части – четко понимает, как работать с ПО.
4. Эстетичность – хороший внешний вид
5. Ответы на вопросы – обучающийся или команда с легкостью ответила на все вопросы, касающиеся их проекта-мультфильма.

Низкий уровень (1 балл)
Средний уровень (2-3 балла)
Высокий уровень (4 балла)

В конце первого полугодия и в конце учебного года проводится тестирование и смотр готовых анимационных фильмов.

2.5. Методические материалы

Кейс-метод, это техника обучения использующая описание реальных, экономических, социальных и бизнес ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них.

Проектная деятельность – самостоятельная, творческая деятельность обучающегося, направленная на воплощение в жизнь своих идей. В процессе, которой он получает новые знания.

Формы работы

- практическое занятие;
- консультация;
- выставка

Виды учебной деятельности

- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;
- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента.
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- публичное выступление.

РАЗДЕЛ 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература и методические материалы для педагогов

- Бердичевский Е.Г. Компьютерная анимация как инновационная технология рекламы // Инновации на основе информ. и коммуникац. технологий. – 2015. – Т. 1. – С. 558-560. Поварнин С.И. Искусство спора. – М., 1993 г.;
- Болтач Е.И. Возможности компьютерной графики в имитации традиционных технологий анимации / Болтач Е.И., Нестерова М.А. // Инновационные материалы и технологии в дизайне : тез. докл. IV Всерос. науч.-практ. конф. с участием молодых ученых. – 2018. – С. 95-96.;
- Коновалов В.А. Творческие связи в инновационных технологиях художников анимации и компьютерной графики / Коновалов В.А., Коновалов Е.В., Коновалов М.В. // Инновационные материалы и технологии в дизайне : сб. тез. докл. III Всерос. науч.-техн. конф. с участием молодых ученых. – 2017. – С. 133-135.
- Кучуганов А.В. База данных о движениях и компьютерной анимации / Кучуганов А.В., Богданова Е.А. // Вестн. ИжГТУ им. М.Т. Калашникова. – 2016. – Т. 19, № 3. – С. 69-70. фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015 - 62 с
- Черешнева К.Д. Роль компьютерной анимации в профессиональной деятельности дизайнера / Черешнева К.Д., Преображенская И.Н. // Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы : материалы XIII Всерос. науч.-практ. конф. – 2019. – С. 191-195.
- Чуйкова Е.Н. Технологии создания анимации / Е.Н. Чуйкова, Д.Н. Резеньков // НаукаПарк. – 2016. – № 4 (45). – С. 71-73.
- Шнейдер Е.А. Создание и анимация персонажа для компьютерной игры / Шнейдер Е.А., Соснина О.А. // Актуальные вопросы в науке и практике: сб. ст. по материалам VI междунар. науч.-практ. конф. – 2018. – С. 139-155.

Литература для обучающихся

- Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
- Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.:ВГИК, 2005. - 128 с
- Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. - СПб.: Питер, 2002. - 224 с.
- Сотворение фильма, или Несколько интервью по служебным вопросам. Сост. Н.Я. Венжер. - М.: Союз кинематографистов СССР, 1990. - 176 с.
- Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
- Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.

Приложение 1

Календарный учебный график
1 группа
(1 год обучения)

Время занятий: Вт и Чт 15.50-17.30 **место проведения 9 кабинет**

Дата План	Тема занятия	Содержание	Форма занятия	Форма Контроля	Всего часов	в том числе	
						теор.	*практ.*
Раздел 1. Вводная часть. Основы анимации – 2ч.							
08.09	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Входное тестирование.	Лекция	Опрос	2	2	0
Раздел 2. Adobe Illustrator- 30 ч.							
10.09 15.09	Знакомство с программой. Инструмент Pen tool.	Изучение основ векторной графики. Изучение инструментов программы Illustrator: перемещение, выделение, рисование простых фигур, кривые Безье, трансформация, градиент.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
17.09 22.09	Работа с фигурами.	Изучение основных функций программы: Создание фигур, объединение фигур, обработка контуров, работа с текстом. Создание иллюстрации при помощи изученных инструментов.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
24.09 29.09 01.10	Основные принципы работы с цветом и текстом.	Ввод текста в документ. Создание колонок текста. Создание контурного текста. Обтекание текстом изображения и ввод текста вдоль заданного пути. Создание эффекта по тексту. Цветовые модели. Способы окрашивания объектов. Использование Шаблонов и градиента. Работа с кистями. Создание пяти шрифтовых плакатов.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5

06.10 08.10 13.10	Работа с текстом. Инфографика.	Объединение несколько тем для создания проекта турникета метро.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
15.10 20.10	Создание паттернов.	Создание простого паттерна. Паттерн с неравномерной структурой. Алгоритм создания. Зигзаги, волны и линейки. Треугольные паттерны. Создание тени. **С**амостоятельно повторить все паттерны и раскрасить элементы, которые встречаются в оригинальном изображении. Выбрать цвета самостоятельно. Сохранить получившиеся паттерны в палитру Swatches — они пригодятся в дальнейших занятиях.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
22.10 27.10 29.10	Создание сложной иллюстрации. Символы.	Отрисовка сложной иллюстрации. Настраиваем палитру. Статические и динамические символы. Настройки Pathfindar, раскрашиваем иллюстрацию. Инструмент Symbol Sprayer Tool. Инструмент Gradient Mash. Самостоятельно отрисовать иллюстрацию автобуса, используя символы. Сделать автобус динамическим. Раскрасить автобус паттернами из предыдущего занятия. Отрисовать яблоко используя инструмент Gradient Mash.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
Раздел 3. Adobe Photoshop -30ч.							

03.11	Введение в программу. Основные инструменты.	Создание первого документа. Рабочее пространство и знакомство с интерфейсом. Базовое взаимодействие с объектами. Принципы работы со слоями. Основные инструменты. В PSD-файле, согласно приложенному файлу-референсу, собрать пазл.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	2	1	1
05.11	Работа с файлами и изображениями.	Типы инструментов, размер, разрешение, пресеты. Открытие, сохранение и экспорт документов. Скрипты и экшны. Написать экшен, который перекрасит изображения и нанесёт на поверхность водяной знак (watermark).	Лекция, дискуссия	Практическая работа	2	1	1
10.11 12.11	Принципы работы со слоями и масками.	Работа с основными инструментами. Основные шорткаты. Выделение. Перемещение и трансформация. Слои и маски, режимы наложения. Создать коллаж из предложенных изображений. Вписать надпись «КАДР» в предложенное изображение.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
17.11 19.11	Работа со слоями.	Артборды. Интрефейс палитры. Типы слоев. Управление слоями. Режимы отображения палитры слоев. Упорядочить слои в предложенном документе.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
24.11 26.11 01.12 03.12	Продвинутые приемы обтравки и ретуши.	Вариативность действий для достижения одинаковых целей. Инструменты Quick selection Select&Mask. Инструменты пластической деформации. Тени-принципы формирования теней, рефлексы, блики. Измените цвет цветка в предложенном изображении разными способами. Создать и разместить надпись на кружке.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов, тест	8	1	7

08.12 10.12	Принципы построения растровых изображений.	Векторная и растровая графика. Фильтры и эффекты. Цветовые режимы и модели. Каналы и альфа-каналы. Создать постер с эффектом Glitch.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
15.12 17.12	Практика коллажирования для создания Key-Visual.	Практическое применение шум. Практическое применение работа с референсами. Световые эффекты. Создать коллаж из предложенных изображений.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов	4	1	3
22.12	Промежуточный контроль		Тестирование	Презентации результатов	2	2	0
Раздел 4. Adobe After Effects – 64 ч.							
24.12 29.12	Знакомство с Adobe After Effects.	Анимация. Shape слои. Shape атрибуты. Маски. Полезные инструменты для упрощения работы. Векторная графика и анимация. Анимация текста. Добавить анимацию предложенным изображениям, создать как минимум две анимированные работы.	Лекция Занятие практических работ	Опрос Практическая работа	4	1	3
12.01	Теория цвета.	Что такое цвет. Классификация цвета. Цветовые гармонии. Работа с цветом. Подобрать цветовые палитры и раскрасить предложенные иллюстрации.	Лекция	Опрос	2	1	1
14.01	Теория композиции.	О композиции. Организация пространства. Построение кадра. Управление вниманием. Композиционные приемы. Восприятие формы. Необходимо составить несколько композиций на основе примитивов, которые у ассоциируются	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2

		со словами из предложенного списка.					
19.01	Теория анимации.	Введение в выражения. Базовые выражения. Работа с выражениями. Вспомогательные инструменты.12 принципов анимации. Создать собственный ролик с персонажами программы After Effects и сделать рендер.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	2	1	1
21.01 26.01 28.01	Препродакшн.	Что такое препродакшн. Problrm Research. Visual Research. Solution Prototip. Тестирование.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
02.02 04.02 09.02 11.02	Работа с видео в AE / работа с шаблонами и футажами.	Футажи и шаблоны. Эффекты и плагины. Эффекты цветокоррекции. Adjustment layer. Хромакей. 3Д пространство и камера. Трекинг. Заменить экран у мобильного устройства и добавить туда элементы виртуальной реальности. Заменить небо в пейзажном шоте. Сделать цветокоррекцию.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов	8	2	6
16.02 18.02 25.02 02.03	Расширенный функционал AE: плагины	Плагины для системы частиц. Создание системы частиц. Расширение функционала за счет сторонних плагинов. Пак плагинов Сапфир. Скрипты ля оптимизации работы. Подготовить стоп-кадр с использованием 3 из 5 плагинов.	Лекция, Дискуссия, круглый стол.	Практическая работа	8	2	6
04.03	Слои, композитинг, текст.	Композинг. Кадрирование композиции. Размытие передвижений. Работы со звуковыми слоями. Режимы наложения. Да вида масок. Кеинг. Редактирование и анимация текста. Интерлиньяж, трекинг, прозрачность,	Лекция, Занятие практических работ, презентация	Практическая работа	2	1	1

		позиционирование. Пресет анимации текста. Потренироваться работать с эффектами и аудиослоями. Анимация текста.					
09.03	Шейпы, футажи, искажения.	Морфинг. Liquid Shape. Цветокоррекция. Эффект слоу моушн. Эффект рисованной анимации. Глитч эффект. Придумать собственную композицию шейпов. Практика в работе с футажами и цветокоррекцией. Анимация статичной картинки.	Занятие практических работ, презентация	Практическая работа	2	0	2
11.03 16.03 18.03	Рисование и Puppet Tool.	Инструменты рисования. Puppet tool анимация точек привязки в Puppet tool. Искажение перспективы объекта. Практика в анимации нарисованных объектов.	Занятие практических работ, презентация	Практическая работа	6	1	5
23.03 25.03 30.03	Экспрешены и риггинг.	Экспрешены. Риггнг персонажа. Практика в анимации нарисованных объектов.	Занятие практических работ, презентация	Практическая работа	6	1	5
01.04	Трекинг и стабилизация видео.	Стабилизация изображения. Трекинг отдельных элементов в видео и их редактирование. выполнить задание по трекингу и стабилизации видео.	Занятие практических работ,	Практическая работа	2	1	1
06.04 08.04 13.04 15.04	3D сцены.	Камера. Источники света. Режим ray-traced. Расстановка источников свет и камеры.	Занятие практических работ,	Практическая работа	8	1	7
20.04 22.04	Шейповая анимация.	Дым в векторной графике. Практика с шейповой анимацией.	Занятие практических работ,	Практическая работа	4	1	3
29.04	Работа с параметрами текста.	Абстрактная графика с помощью текста. Практика в работе с различными	Занятие практических работ,	Практическая работа	2	0	2

		параметрами текста и абстрактной графикой.					
Раздел 5. Раздел 5. Cinema 4D – 18 ч.							
04.05 06.05	Механизм работы и основной инструментарий Cinema 4D.	Viewport: механизм работы. Панель инструментов. Вкладки. Создание материалов. Основной инструментарий. Теги. Функция анимации. Создание анимации с расставлением источников света, с использованием цветов.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
11.05 13.05 18.05	Cinema 4D (MoGraph).	Настройка размеров рабочего поля, импульсов на шаг и скорости движения. Настройка из инженерного меню.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
20.05 25.05 27.05 29.05	Рендер, текстурирование, движки (теория 3D).	Этапы создания 3Д модели. Текстурирование. Каналы материалов. Анимация. Рендер. Создание офисной сцены в C4D, минимум 3 офисных элемента .	Презентация	Практическая работа	8	2	6
31.05	Итоговое занятие	Итоговая контрольная работа по пройденным темам			2	2	0
		Итого			**144**	36	108

Календарный учебный график
2 группа
(2 год обучения)

Время занятий: Пн и Ср 15.50-17.30 **место проведения 9 кабинет**

Дата **План**	**Тема занятия**	**Содержание**	**Форма занятия**	**Форма Контроля**	**Всего часов**	**в том числе**	
						теор.	*практ.*
Раздел 1. Вводная часть – 2ч.							
07.09	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Входное тестирование.	Лекция	Опрос	2	2	0
Раздел 2. Adobe Illustrator- 30 ч.							

09.09 14.09	Походка по Path.	Изучение анатомии походки человека. Что такое инструмент Path и как с ним работать.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
16.09 21.09	Лицевая анимация.	Изучение лицевой анимации через нул объекты. Лицевая анимация через joystick & sliders.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
23.09 28.09 30.09	Походка.	Настраивание расширения Duik и риг конечностей через него. Изучение анимации походки всего персонажа, а также фона и дополнительных аксессуаров.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
05.10 07.10 12.10	Авториг с Duik.	Авториг с расширением Duik. Анимация штангиста с дополнительными элементами.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
14.10 19.10 21.10	Риг с помощью Puppet Tool.	Риг через Puppet Tool & Duik. Подготовка иллюстрации. Риг персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
26.10 28.10 02.11	Разбежка и бег.	Риг персонажа. Анимация тела, рук, головы.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
04.11 09.11	Динамичная походка.	Риг персонажа. Анимация тела, рук, головы.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
11.11 16.11	Походка животного.	Риг персонажа. Анимация тела, лап, головы, хвоста и гривы.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
18.11 23.11 25.11	Финальная работа.	Самостоятельно сделать персонажную анимацию.	Практика	Практическая	6	0	6

				работа			
Раздел 3. Рисование персонажей в Adobe Photoshop -38ч.							
30.11 02.12 07.12 09.12	Примитивный персонаж.	Разберем характеристики персонажей и существ, влияние формы на характер и элементы лица. Разбираем рисование глаз, зрачков и рта, отрисовываем 9 вариантов глаз и рта на 3 базовых формах. Ищем наполнение персонажа.	Лекция, практика	Практическая работа	8	1	7
14.12 16.12 21.12 23.12	Характер и эмоции.	Разбор подвижных элементов головы: глаза, рот, брови и причёска. Рассмотрим базовые эмоции, способы их анализа через референсы, связь эмоций и цвета, продолжаем практиковаться в отрисовке рта и глаз. Разбираем гипертрофию, как средство выразительности.	Лекция, дискуссия	Практическая работа	8	1	7
28.12 30.12 11.01 13.01 18.01	Простой персонаж.	Разработка персонажа из абстрактных и примитивных форм. Разбор способов поиска формы персонажа, эмоции и движения. Линия действия в образе персонажа. Пластика персонажа. Конструкция тела и пропорции. Силуэт и способы работы с ним.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	1	9
20.01 25.01 27.01 01.02	Стадии развития персонажа.	Разбор способов отрисовки стадий роста персонажа.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов, тест	8	1	7
03.02 08.02 10.02	Финальная работа.	Отрисовать своего персонажа с разным ракурсом, цветом, эмоциями. Также прорисовать персонажа в раннем возрасте и позднем.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5

Раздел 4. Adobe After Effects продвинутый уровень – 58 ч.							
15.02 17.02 22.02	Инфографика.	Какие задачи выполняет инфографика. Анимация карты. Создание инфо-вставки. Создание плашки с титром.	Лекция Занятие практических работ	Опрос Практическая работа	6	1	5
24.02 01.03 03.03	2D flat анимация.	Основы. Стилизация как прием. Подготовка персонажа в Adobe Illustrator.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
10.03 15.03 17.03 22.03	Моделирование твердых тел.	Моделирование стеклянной банки. Моделирование крышки и наклейки. Моделирование конфет.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	1	7
24.03 29.03 31.03 05.04 07.04	Работа с тканью, симуляция, анимация.	Разобрать значение симуляции в анимации. Анимация насыпания конфет, симуляция ткани, закручивание крышки.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	10	1	9
12.04 14.04 19.04 21.04	Настройка рендера и освещения.	Разбор материалов Diffuse, Glossy, Specular. Настройка материалов и освещения основной сцены.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	8	1	7
26.04 28.04 03.05 05.05	Сборка, композитинг.	Цветокоррекция, устранение дефектов, более детальная проработка сцен.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов	8	1	7
10.05 12.05 17.05 19.05 24.05	Итоговый проект.	Создать анимацию по представленным кейсам.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	1	9
26.05	Итоговое занятие.	Подведение итогов.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
		Итого			**144**	25	119

Приложение 2

Промежуточные Контрольно-измерительные материалы.

1й год обучения.
Форма проведения: Тест , практика (декабрь).

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Чем отличается векторная графика от растровой?
2. Какие цветовые модели существуют? Их описание.
3. Артборды – это

   а. Прямоугольники в файле, в которых нужно иллюстрировать
   б. Рабочее пространство для иллюстраций
   в. Заготовки иллюстраций для работы.
   г. Инструмент для рисования прямоугольников.
4. Паттерны – это

   а. шрифты, которые можно установить
   б. инструмент для рисования круглых фигур
   в. узоры, сохраняющиеся в палитре
   г. Слои, с которыми нельзя производить действий

5. Как сделать иллюстрацию динамической?
6. В каких форматах можно экспортировать файлы?
7. Каким сочетанием клавиш вызывается рамка трансформации в Adobe Photoshop?
8. Инструмент Select&Mask, какую несет функцию?
9. Как работать с каналами и альфа-каналами?
10. Какое практическое применение шуму?

Часть 2. Практическое задание.

1. Создать в Adobe Illustrator динамическую картинку из предложенных референсов.
2. Создать в Adobe Photoshop диаграммы на заданные темы.

Форма проведения: Тест , практика (май).
Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Каким образом можно добавить анимацию текста?
2. Рассказать про теорию цвета.
3. Рассказать про теорию анимации.
4. Что такое препродакшн?

   а. создание композиции в файле
   б. предпросмотр без рендеринга
   в. Выпуск готовой анимации
   г. анимация вращающихся фигур.
5. Что такое шейпы, футажи и искажения.
6. Puppet Tool – это инструмент для

   а. рисования фигур
   б. анимации текста
   в. деформации, т.е. контрольные булавки
   г. инструмент для шейповой анимации.
7. Экспрешены и риггинг – это….
8. Что такое режим ray-traced

9. Рассказать про основной инструментарий Cinema 4D.
10. Этапы создания 3Д модели.

Часть 2. Практическое задание.

1. Создать в программе Adobe After Effects анимацию текста и добавить анимацию объекту из предложенных файлов.
2. Создать легкий 3Д объект и заанимировать его.

Промежуточные Контрольно-измерительные материалы.

2й год обучения.
Форма проведения: Тест , практика (декабрь).

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Расскажите про инструмент Path.
2. Как установить расширение для Adobe After Effects?
3. Расскажите про особенности плагина Duik.
4. Какие задачи выполняет инфографика?
5. Puppet Tool – это инструмент для

   а. рисования фигур
   б. анимации текста
   в. деформации, т.е. контрольные булавки
   г. инструмент для шейповой анимации.

Часть 2. Практическое задание.

1. Создать анимацию походки животного.

Форма проведения: Тест , практика (май).
Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Основы 2D flat анимация.
2. Какое значение симуляции в анимации.
3. Каким образом настраивается освещение основной сцены.

Часть 2. Практическое задание.

1. Создать анимацию движения транспорта по дороге.

Приложение 3

Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы студии «Север» на 2026-2027 учебный год

1. Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель воспитания создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности учащегося и создание условий для активной жизнедеятельности обучающегося, гражданского самоопределения, максимального удовлетворения потребностей в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии.

Задачи воспитания

Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

− Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.

− Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям родного края, страны.

− Обеспечения развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.

− Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.

− Развитие воспитательного потенциала педагога. − Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

2. Работа с коллективом обучающихся

Работа с коллективом обучающихся детского объединения нацелена на:

- формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважении к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине,
- формирование представлений и ценностях культурно-исторического наследия России и родного края.
- формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа.
- формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.
- формирование характера и нравственных качеств потребителей, взглядов и убеждений личности, обогащение чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, повышение познавательной активности, а также воспитание чувства красоты, развитие способности воспринимать чувствовать и понимать красоту в общественной жизни.

3. Работа с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

– организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение открытых занятий в течение учебного года);

4. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 уч. год

Примерный календарный план воспитательной работы
объединения «Север» на 2026-2027 учебный год
Педагог дополнительного образования Будаева Дарима Сергеевна

№	Мероприятие	Задачи (прописать задачи самостоятельно)	Сроки проведения	Примечание
Модуль «Детское объединение»				
1.	Беседа «Что такое мультипликация» Знакомство с техникой безопасности при работе по создании мультфильма и анимационных картинок.	формировать знания об основах создания мультфильма.	Сентябрь, 2026 г. (I неделя)	
Модуль «Воспитательная среда»				
СЕНТЯБРЬ				
1	Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню учителя (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Сентябрь, 2026 г. (III неделя)	**Отчет до 30.09. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ОКТЯБРЬ				
2	28.10 Международный день анимации	- Разработка норм и правил поведения детей в сети Интернет - Расширение кругозора учащихся.	Октябрь 2026, (II неделя)	**Отчет до 20.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
НОЯБРЬ				
3	04.11 День народного единства	формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважении к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине,	Октябрь 2026, (III неделя)	**Отчет до 30.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
4	13.11 Беседа о безопасности на дорогах	Формирование знаний о безопасности и правильном поведении на улице	Ноябрь 2026, (II неделя)	**Отчет до 15.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
5	20.11 Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню учителя (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях	Ноябрь 2026, (III неделя)	**Отчет до 28.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**

ДЕКАБРЬ				
6	**09.12.** **День Интернета. Беседа об итернетбезопасности**	формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.	Декабрь 2026, (I неделя)	**Отчет до 10.12. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ЯНВАРЬ				
7	27.01 Акция ко Дню снятия блокады Ленинграда 27 января	-способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости за свою страну, свой народ;	Январь 2027, (II неделя)	**Отчет до 28.01. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ФЕВРАЛЬ				
8	08.02. День российской науки	Самообразование обучающихся; расширение кругозора школьников; получение навыков научно - исследовательской деятельности школьников.	Февраль 2027, (I неделя)	**Отчет до 10.02. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
9	20.02 Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню защитника Отечества (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Февраль 2027, (II неделя)	**Отчет до 10.02. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
МАРТ				
10	03.03 Создание поздравительной анимационной открытки ко Мепждународному женскому дню (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Март 2027, (I неделя)	**Отчет до 05.03. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
11	15.03 Беседа об экологии и защите окружающей среды	Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.	Март 2027, (II неделя)	**Отчет до 16.03. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
АПРЕЛЬ				
11	08.04 День российской анимации	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Апрель 2027 (III неделя)	**Отчет до 15.04. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в**

				электронном варианте
12	12.04. День космонавтики	Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности.	Апрель 2027 (II неделя)	**Отчет до 10.04 с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
МАЙ				
11	**09.05.** **День Победы**	Воспитание уважения к подвигам героев Великой Отечественной войны и чувства гордости за них. Воспитание уважения и благодарности к ветеранам ВОВ. Воспитание честности, благородства, сострадания. Содействовать воспитанию патриотизма и любви к своей «малой» Родине.	Май 2027 (II неделя)	**Отчет до 11.05. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
Модуль «Работа с родителями»				
1.	Организационное родительское собрание	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	Сентябрь	
2.	Индивидуальные консультации для родителей	Решение вопросов социального и педагогического характера	в течение учебного года	
3.	Открытые занятия для родителей	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения	декабрь, апрель	
4.	Итоговое родительское собрание	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся	май	