

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ «ВЕСНА»

Принята на педагогическом совете школы
Протокол №1/23от «23» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА:
Директор МБУДО ДШИ «Весна»
Колодина Е.Ю.
«23» августа 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая модульная программа
«ЦИФРОВОЕ РИСОВАНИЕ И АНИМАЦИЯ»

Направленность: техническая

Уровень: углубленный

Возраст учащихся: 12-17

Срок реализации программы: 5 лет

Студия цифрового рисования и анимации «Градиент»

Автор-составитель
программы:
Юрк Людмила Вадимовна
педагог дополнительного образования

Новосибирск, 2023

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на Педагогическом совете учреждения.

Зам. директора по УВР «Весна»

 / 

«23» августа 2023г.

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность, общая характеристика

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое рисование и анимация» имеет техническую направленность. Программа включает в себя теоретические и практические занятия по основам цифрового рисования, компьютерной анимации и созданию персонажей, а также работе в разных графических редакторах.

Актуальность программы

Программа реализуется на базе Кинематографического отделения «Старая мельница» ДШИ «Весна». Программа предполагает взаимодействие с различными творческими объединениями кинематографического отделения (режиссерскими группами, студией игрового и документального кино, студией Видеооператоров-монтажёров, студией Музыкальных миниатюр и др.) посредством организации консультативных и практических занятий, а также участия в общих творческих проектах.

Своевременность программы обусловлена тем, что цифровое рисование и анимация, как современный вид искусства, на сегодняшний день достигла небывалой популярности и всё больше растёт востребованность специалистов-аниматоров на рынке труда. Кроме этого, занятия по рисованию и анимации обладают особой привлекательностью для детей и подростков — как показывает практика, дети не только любят смотреть мультфильмы, но и создавать свои собственные произведения, что способствует их разностороннему развитию как в творческом направлении, так и в техническом.

Анимация – это синтетический вид искусства, который включает в себя не только изобразительные средства, такие как, например, рисунок, живопись, скульптура и декоративно-прикладное, но и многие другие виды творчества. Это и музыка, и театр с режиссурой, и литература с искусством выразительного чтения, и даже элементы танцевального искусства, если говорить о сочетании музыки и движения в едином ритме. Таким образом, на занятиях по анимации учащиеся могут попробовать себя в самых различных амплуа - как сочинитель историй (сценарист), художник, режиссёр, актёр, монтажёр и, собственно, как аниматор.

Отличительные особенности программы

На сегодняшний день производство анимации - это высокотехнологический процесс, в котором широко и повсеместно применяются компьютерные средства и информационные технологии. Владение этими средствами является неотъемлемым требованием в современной индустрии анимации. Именно поэтому в данной образовательной программе основной акцент сделан именно на создании анимации с помощью компьютера.

Обучение по данной программе позволяет учащимся освоить базовые навыки, необходимые для создания рисунков и анимации на компьютере.

Программа способствует развитию творческих способностей обучающихся, формированию технических навыков, а также позволяет получить необходимый

опыт для самоопределения в выборе будущей профессии. Также, в рамках занятий учащиеся также имеют возможность получить предпрофильную подготовку для поступления в специальные образовательные учреждения по направлениям «игровой дизайн», «анимация», «медиа-дизайн» и т.п.

Уникальность и инновационность содержания программы заключается в ее интеграции: она объединяет компьютерное рисование и анимацию, служит базой для дальнейшего развития в данной области. Обязательным условием является то, что для создания рисунков и анимации в процессе обучения используется исключительно *свободное программное обеспечение*. Это значит, что в своей деятельности учащиеся не используют коммерческое программное обеспечение (ПО), требующее обязательных лицензионных выплат - все необходимые инструменты заменены свободно-доступными аналогами. Это позволяет учащимся осваивать все необходимые технологии на занятиях и дома, без необходимости приобретать дорогостоящие лицензии или устанавливать нелегальные (т. н. «пиратские») версии профессиональных продуктов ПО.

Адресат программы: программа рассчитана на разновозрастный контингент обучающихся от 12 до 17 лет. На обучение по программе принимаются дети, которые любят и (или) умеют рисовать и владеют базовыми навыками работы с персональным компьютером. На собеседование можно принести портфолио. Дети с нарушениями ментального развития на программу не могут быть приняты.

Объем и срок реализации: Программа рассчитана на 5 лет обучения (1 занятие в неделю, продолжительность каждого учебного занятия - 3 часа), 108 часов в год. Общее количество часов, предусмотренных на программу – 540 часов.

Форма обучения: очная с возможностью дистанционного обучения при необходимости.

Язык обучения: русский

Режим занятий: учебные занятия проводятся 3 часа в неделю (1 занятие в неделю, продолжительность каждого учебного занятия - 3 часа). Численный состав группы - до 6 человек

Особенности организации образовательного процесса: форма проведения учебных аудиторных занятий – групповая. Для более эффективного усвоения материала, улучшения качества практических навыков, для развития чувства партнёра и умения работать в команде могут быть выбраны такие виды аудиторных учебных занятий, как мастер-класс, проектная деятельность по созданию творческого продукта, подготовка творческих работ и анимационных фильмов к участию в конкурсах и фестивалях.

Программа предполагает аудиторную и внеаудиторную работу. Внеаудиторная работа может быть использована на выполнение домашнего задания обучающимися, посещение ими учреждений культуры (театров, концертных залов, выставок и др.

1.2. Цель и задачи образовательной программы

Цель: сформировать нестандартно мыслящую личность, равнодушную к судьбе своего города, своей Родины через творческую деятельность по созданию графических и анимационных проектов.

Задачи:

Предметные:

- освоить основные техники создания рисунков и анимации на компьютере (покадровая и автоматическая);
- изучить основные понятия, используемые в производстве анимации;
- изучить основы работы в графическом редакторе и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере;
- изучить основные принципы создания покадровой анимации;
- сформировать навыки изображения основных видов движения в технике покадровой анимации;
- изучить возможности автоматизации создания движущегося изображения с помощью компьютера;
- изучить основные принципы создания анимации в технике «покадровая анимация» и «автоматическая анимация»;
- познакомить с основными техническими принципами видео-монтажа. сформировать ключевые компетентности художника-аниматора, дизайнера, создателя комиксов, иллюстратора.

Метапредметные:

- совершенствовать художественный вкус, глазомер, слух, чувство времени;
- формировать умение сотрудничать, учитывать мнение других, решать задачи общения при помощи диалога;
- формировать навыки самостоятельного решения проблем творческого и поискового характера;
- сформировать умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности;

Личностные:

- формировать творческое мышление и воображение;
- сформировать важные личностные качества: активную жизненную позицию, ответственность, милосердие, потребность к человеческому общению, умение решать сложные жизненные ситуации

1.3. Содержание программы
Учебный план 1-й год обучения
«Цифровое рисование. Игровой дизайн»

№	Тема	Часы			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы работы с изображениями в программе Krita	3	1	2	наблюдение
2	Основы линейного рисунка.	6	2	4	наблюдение
3	Основы дизайна. Создаём рисунок своего Артефакта.	9	3	6	наблюдение
4	Композиция. Статика, динамика, симметрия, асимметрия.	9	3	6	наблюдение
5	Инструменты программы: - волшебная палочка - лассо	3	1	2	наблюдение
6	Стилизация и реализм	6	2	4	наблюдение
7	Тон, цвет и атмосфера. - тон и пятно. Рисуем волшебный домик.	6	2	4	наблюдение
8	Новые инструменты и функции программы -Панель «Цвет» -Инструмент «Пипетка» -Заливка контуров	3	1	2	беседа
9	Цвет	3	1	2	наблюдение
10	Тень	3	1	2	наблюдение
11	Атмосфера	3	1	2	наблюдение
12	Основы объёма. Строим машинку и придаём объём.	3	1	2	наблюдение
13	Детализация машинки.	6	1	2	наблюдение
14	Подбор цвета и покраска машинки.	3	1	2	наблюдение
15	Добавляем объём	3	1	2	наблюдение
16	Рисование материалов	3	1	2	наблюдение

17	Добавляем материалы на машинку, которую рисовали ранее.	3	1	2	наблюдение
18	Светотень и материальность	9	3	6	наблюдение
19	Цвет и объём	9	3	6	наблюдение
20	Характеристики материалов	9	3	6	опрос
21	Работа с материалами на коробочке, финализация.	3	1	2	наблюдение
22	Итоговое занятие	3	1	2	зачет
	Итого:	108	36	72	

1. Основы работы с изображениями в программе Krita

Теория: Приветственное окно, создание документа. Настройка интерфейса. Работа с окнами, сохранение документа. Навигация. Основные инструменты: кисть, ластик, цвет, слои, история. Настройка планшета. Начало рисования

Практика: Проба пера в программе Krita. Рисование прямых линий, симметрия. Трансформирование и перемещение. Горячие клавиши. Рисуем шар, яблоко. Работаем со слоями

2. Основы линейного рисунка

Теория: Введение. Погружение в линейный рисунок. Точка, пятно, линия. Типы линий. Фактура и текстура. Силуэт и формообразующие линии. Правила линий наполнения. Объём в линейном рисунке.

Практика: Заполнение линиями эскиза артефакта с готовыми формами по определённым правилам. Внешний контур. Внутренний контур. Рисование текстур.

3. Основы дизайна.

Теория: Референсы, аналоги и работа с ними. Форма предмета. Функционал. Вариативность. Влияние формы на характер. Пропорции. Влияние пропорций на характер. Выбор из 5 набросков форм артефакта. Выбор одной из 3 форм артефакта.

Практика: Подбор референсов. Анализ аналогов на предмет простых форм. Проба создания своего артефакта (бутылочка, щит, меч), использование разных примитивов и пропорций. Рисование в формате наброска. Доработка формы. Делаем объекты более сложными и интересными. Работа над чистовым вариантом артефакта в линейной графике.

4. Композиция

Теория: Признаки композиции. Доминанта или композиционный центр, целостность, равновесие. Теория композиции. Статика и динамика, симметрия и асимметрия. Визуальная масса, контраст, нюанс. Ритм и метр. Направляющие композиции. Правила третей. Ошибки в композиции. Масштаб и пропорции.

Практика: Используя референсы, нарисовать фургон путешественника. Подбор референсов. Отрисовка общей формы и объектов наполнения. Наброски композиции под девизами : «Статика», «Динамика», «Симметрия», «Асимметрия» - компоуем машину, объекты и композиции. Чистовой вариант работы – работаем с поправленными эскизами, добавляем аккуратность, работаем с графикой.

5. Инструменты программы - волшебная палочка- лассо

Теория: Определение и расположение на панели инструментов. Подготовка объекта. Выделение. Инвертирование. Заливка объекта. Выделение объекта. Добавление и вычитание областей. Пересечение выделений. Горячие клавиши.

Практика: Работа с инструментом «Волшебная палочка» и «Лассо». Подготовка объектов для дальнейшей работы.

6. Стилизация и реализм

Теория: Степени и приёмы стилизации. Узнаваемость объекта. Введение композиции и детализация.

Практика: Создание стилизованного фургона на основе предыдущего задания. Анализ формы, поиск вариантов стилизации. работа с трансформацией, отрисовка не менее 5 вариантов форм. Отрисовка наиболее удачного варианта предыдущего задания. Проработка мелких деталей, уточнение формы.

Работа над чистовым вариантом композиции.

7. Тон, цвет и атмосфера - тон и пятно

Теория: Пятно и композиция. Основные типы пятен. Свойства и взаимодействие пятен. Градации серого. Композиционные приёмы. Анализ композиций.

Практика: Выбираем тему домика: «Домик ведьмы», «Домик волшебника», «Домик викинга», «Сладкий домик», «Домик феи». Подбор референсов и аналогов. Отрисовка 4 вариантов скетчей композиций. Выбор одного из 4 вариантов домика для дальнейшей работы. Чистовая отрисовка линейного рисунка выбранного варианта домика.

8. Новые инструменты и функции программы. Панель «Цвет». Инструмент «Пипетка». Заливка контуров.

Теория: Работа с панелью цвета. Режим «Градации серого». Работа с инструментом «пипетка», правила выполнения заливки, горячие клавиши.

Практика: Работа над тоновой раскладкой домика.

9.Цвет

Теория: Хроматические цвета. Цветовой круг. использование цветовых схем. Температура цвета. Цвет и настроение.

Практика: Тренировка чувства цвета. Подбор цветовой палитры для домика. Выполнение заливки домика в базовых цветах.

10. Тень и режимы наложения.

Теория: Использование инструмента «Лассо» для добавления теней. Режимы наложения.

Практика: Добавление теней. Использование режимов наложения.

11. Атмосфера

Теория: Цвет и атмосфера. Дневная, вечерняя и ночная атмосфера. Своя атмосфера.

Практика: Создать на основе окончательного рисунка домика варианты с дневной, вечерней и ночной атмосферой. Придумать и создать собственную атмосферу.

12. Основы объёма.

Теория: Рисуем фургон в простом объёме

Практика: Подбор референсов. Делаем набросок машинки в двумерном объёме.

13. Детализация.

Теория: Прямые линии. Напоминаем о старых функциях, изучаем новые. Работа с текстом.

Практика: Отрисовка чистового лайна машинки в объёме. Добавление деталей.

14. Подбор цвета и покраска

Теория: Поиск и подбор цвета машинки. Объём.

Практика: Выполнить три варианта цветового решения машинки.

15. Добавляем объём

Теория: Объём, растяжки, падающие тени.

Практика: Создаём объём тоном. Добавляем растяжки. Используем режимы наложения.

16. Рисование материалов

Теория: Алгоритм рисования материалов, 5 этапов процесса.

Практика: На основе референсов нарисовать 5 материалов: дерево, камень, металл, ржавый металл, стекло.

17. Финализируем машинку.

Теория: Применяем знания и умения, полученные на прошлом уроке.

Практика: Добавляем материалы на машинку, которую рисовали ранее. Добавляем падающую тень на плоскость.

18. Светотень и материальность

Теория: Светотень на простых объектах. Тон и объём. Собственный тон. Типы источников света и их положение. Падающая тень. Оклюзия. Функция «Черно-белое».

Практика: Готовим линейный рисунок болванки коробочки. Общий тон болванки: разбиваем материалы на светлые и тёмные. Собственные тени: отрабатываем свет сверху справа или сверху слева. Растяжка от света к тени. Добавляем падающие тени и окклюзию.

19. Цвет и объём

Теория: Цвет и тон. Теплохолодность. Рефлекс и цвет. Контровой цвет.

Практика: Подбираем палитру для коробочки. Красим коробочку, используя режим наложения «Цветность (Color)». Ставим свет. Добавляем теплохолодность. Добавляем рефлекс и контровой свет.

20. Характеристики материалов

Теория: материалы - матовые/глянцевые, прозрачные/непрозрачные, жидкие/твёрдые, фактурные/гладкие. Основные материалы: пластик, металл, камень, дерево. Стекло и жидкость.

Практика: Нарисовать 8 обязательных материалов. На сферах: матовый, глянцевый, полупрозрачный. На кубиках: пластик, металл, дерево, камень, стекло. Работа сдаётся поэтапно.

21. Работа с материалами на коробочке, финализация.

Теория: Использование знаний и навыков, полученных на предыдущих занятиях.

Практика: Общая доработка коробочки, добавление материалов, мелочей.

Планируемые результаты 1 года обучения:

В конце первого года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

- знать основы работы с изображениями в цифровом редакторе Krita и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере;
- уметь пользоваться такими инструментами программы, как «Трансформация», «Заливка», «Пипетка», «Лассо» и др.;
- понимать основы теории цвета, светотени, композиции, стилизации;
- уметь оценивать свои действия в творческом процессе;

В процессе творческой работы будут развиты:

- наблюдательность, воображение, внимание, память, чувство цвета;
- умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности;

2-й год обучения:

«Цифровое рисование. Игровой дизайн» - продолжение

№	Тема	Часы			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в изометрию	9	3	6	беседа
2	Рисование объектов из простых форм	9	3	6	наблюдение
3	Падающие тени от простых объектов.	6	2	4	наблюдение
4	Построение сундука по референсу	12	4	8	наблюдение
5	Творческая работа – рисуем сундук персонажа.	15	5	10	наблюдение
6	Линейная перспектива. Воздушная перспектива	6	2	4	наблюдение
7	Построение теней от примитивов в перспективе	3	1	2	наблюдение
8	Построение объектов по референсам: объект в перспективе с одной точкой схода	3	1	2	наблюдение
9	Построение объектов по референсам: объект в перспективе с двумя точками схода	3	1	2	наблюдение
10	Построение объектов по референсам: объект в перспективе с тремя точками схода	3	1	2	наблюдение
11	Чистовой вариант работы, оформление	3	1	2	наблюдение
12	Творческая работа – рисуем шкаф персонажа	18	6	12	зачет
13	Творческая работа – рисуем тотем	15	5	10	зачет
14	Итоговое занятие.	3	1	2	контрольный урок
		108	36	72	

1. Введение в изометрию

Теория: Понятие изометрии. Изометрическая сетка. Скругление углов.

Практика: Нарисовать по изометрической сетке простые фигуры: куб, параллелепипед, сферу, цилиндр, конус.

2. Рисование объектов из простых форм

Теория: Повторение и закрепление пройденного на прошлом занятии.

Практика: Построить три объекта по изометрической сетке, используя референсы. Можно добавить небольшое тонирование для усиления объёма.

3. Падающие тени от простых объектов.

Теория: Тень от куба. Тень от цилиндра. Тень от конуса. Тень от сферы.

Практика: Построить падающие тени от куба, цилиндра и конуса. Можно добавить небольшое тонирование.

4. Построение сундука по референсу

Теория: Повторение пройденного материала.

Практика: Построить простой сундук в изометрии, используя референсы. В конце работы можно добавить тонирование и передать текстуры сундука.

5. Творческая работа – рисуем сундук персонажа.

Теория: Характерные особенности конструкции сундука, конструктивные особенности, выбор темы и анализ референсов, подбор стиля.

Практика: Придумать и нарисовать сундук в изометрии на свободную тему. Скетч. Линейное построение сундука. Подбор цветовой гаммы (минимум 3 варианта). Объём и светотень. Силуэт, мелкие детали, градиент на фон, цветокоррекция, контровой свет.

6. Линейная перспектива

Теория: Введение в основы перспективы. Перспектива с одной, двумя и тремя точками схода. Воздушная перспектива.

Практика: Нарисовать на перспективной сетке параллелепипеды, конусы и цилиндры, не менее 10 объектов.

7. Построение теней от примитивов в перспективе

Теория: Принципы построения теней в перспективе. Отличия теней в изометрии от теней в перспективе.

Практика: Построить тени от объектов: цилиндра, конуса, цилиндра. Чистовой вариант работы сдаётся без видимой сетки и линий построения, тени тонируются.

8. Построение объектов по референсам: объект в перспективе с одной точкой схода

Теория: Построить объект в перспективе с одной точкой схода по референсам, выданным на уроке.

Практика: Работа сдаётся на проверку с референсов, перспективной сеткой и видимым сквозным построением.

9. Построить объект в перспективе с двумя точками схода.

Теория: Построить объект в перспективе с двумя точками схода по референсам, выданным на уроке.

Практика: Работа сдаётся на проверку с референсов, перспективной сеткой и видимым сквозным построением.

10. Построить объект в перспективе с тремя точками схода.

Теория: Построить объект в перспективе с тремя точками схода по референсам, выданным на уроке.

Практика: Работа сдаётся на проверку с референсов, перспективной сеткой и видимым сквозным построением.

11. Чистовой вариант работы

Теория: Выполнение чистового варианта работы, оформление

Практика: Разместить объекты на одном листе. Сквозное построение, линии сетки можно убрать. Допустимо тонирование работы.

12. Творческая работа – рисуем шкаф персонажа

Теория: Придумать и нарисовать шкаф, принадлежащий персонажу.

Практика: Разбор шкафа, подбор темы и референсов. Нарисовать не менее трёх эскизов дизайна шкафа. Построение коробочки. Черновой лайн объёма с основными формами шкафа. Чистовой лайн с фактурами и текстурами. Подбор цвета и раскрашивание. Собственные, падающие тени, окклюзия. Текстуры, фактуры, детали и цвет. Контровой цвет, рефлекс, градиент и свечение на фоне, общая коррекция.

13. Итоговая работа – рисуем тотем

Теория: Придумать и нарисовать тотем. Определение тотема. Выбор темы - сеттинг (к какому миру относится тотем), объект поклонения (какому объекту будет посвящён тотем). Свойства и характер тотема. Референсы. Поиск дизайна. Три варианта дизайна.

Практика: Построение в перспективе. Доработка линейного рисунка. Подбор палитры и покраска. Тени и окклюзия. Материальность. Свет. Финализация.

14. Итоговое занятие

Теория:

Презентация своей творческой работы в группе.

Практика:

Защита в группе своей творческой работы. Обсуждение.

Планируемые результаты 2 года обучения:

В конце второго года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

- знать основные принципы создания цифровых рисунков в казуальной графике;
- уметь использовать в работе референсы и аналоги, перспективную и изометрическую сетки;
- понимать особенности построения объектов в изометрии и перспективе;

– знать принципы построения падающих теней от простых объектов в изометрии и перспективе.

В процессе творческой работы будут развиты:

- наблюдательность, воображение, внимание, память;
- творческая фантазия и воображение;
- точность, аккуратность.

**3-й год обучения:
«Дизайн персонажей»**

№	Тема	Часы			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в курс «Дизайн персонажей»	3	1	2	беседа
2	Пятна и формы	3	1	2	наблюдение
3	Дизайн человеческой головы	3	1	2	наблюдение
4	Эмоции	3	1	2	наблюдение
5	Руки	3	1	2	наблюдение
6	Тело	3	1	2	наблюдение
7	Линия действия	3	1	2	наблюдение
8	Рисунок одежды и обуви	3	1	2	наблюдение
9	Силуэт	3	1	2	наблюдение
10	Работа с референсами	3	1	2	наблюдение
11	Дизайн группы персонажей	6	2	4	наблюдение
12	Взаимодействие персонажей	6	2	4	наблюдение
13	Животные	3	1	2	наблюдение
14	В поисках своего стиля	3	1	2	наблюдение
15	Хуманизация	3	1	2	наблюдение

					ение
16	Сюжет	3	1	2	наблюдение
17	Комикс	3	1	2	наблюдение
18	Сценарий комикса	3	1	2	наблюдение
19	Дизайн группы действующих персонажей	6	2	4	опрос
20	Разработка диалогов	3	1	2	наблюдение
21	Творческая работа – создание своего комикса.	12	4	8	наблюдение
22	Итоговое занятие	3	1	2	Контрольный урок
	Итого:	108	36	72	

1. Введение

Теория:

О курсе. В каких областях можно применить знания о дизайне персонажей.

Практика:

Интуитивное рисование на выбор любимого персонажа, либо своего вымышленного персонажа, как это понимают учащиеся. Анализ персонажа, рассказ о его характере и роде занятий, обсуждение.

2. Пятна и формы

Теория: Принцип рисования «От пятна». Абстрактные пятна. Узнаваемость. Добавление элементов. Цвет и детализация.

Практика: Нарисовать несколько абстрактных пятен, попытаться представить, на что они похожи, внутри каждого пятна дорисовать недостающие элементы, чтобы получился осмысленный рисунок. Добавить цвет, мелкие детали, финализировать рисунок.

3. Дизайн человеческой головы

Теория:

Рисунок головы на базе упрощённой модели. Вспомогательные линии. Как формы помогают нам в поиске персонажа. Важные моменты рисования деталей головы и лица.

Практика:

Анализ фото предложенных персонажей. Зарисовка модели головы на основе воздушного шарика со вспомогательными линиями. Проба создания двух контрастных персонажей на выбор на основе простейших геометрических фигур.

4. Эмоции

Теория:

Анализ эмоций предложенного персонажа. Как эмоция отражается на отдельных частях лица, изменение анатомии при выражении эмоции. Ключевая роль положения бровей и рта персонажа в создании эмоции. Стилизация.

Практика:

Подвижная игра «Изобрази эмоцию», быстрая зарисовка основных эмоций. Проба создание трёх ярких эмоций на основе одного персонажа.

5. Руки

Теория:

Важность жестов рук при выражении эмоции. Анатомия рук. Пропорции. Стилизация и упрощение.

Практика:

Анализ рук на изображениях. Рисование собственных рук. Рисование жестов для усиления выражения эмоции.

6. Тело

Теория:

Пропорции человеческого тела и их изменения в течении жизни. Сравнение мужской и женской фигуры. Изменение пропорций тела и использование контрастных сочетаний. Дизайн фигуры персонажа. Понятие ключевой формы. Изменение пропорций тела и использование контрастных сочетаний.

Практика:

Анализ пропорций персонажа. Рисование фигуры персонажа – ребёнка, подростка, взрослого с учётом возрастных пропорций. Проба создания выразительного персонажа с использованием ключевой формы и контрастных сочетаний.

7. Линия действия

Теория:

Понятие линии действия. Анализ предложенных иллюстраций. Определение положения линии действия. Как линия действия может помочь в описании эмоционального состояния персонажа.

Практика:

Подвижная игра на определение линии действия в заданной позе. Быстрая схематическая зарисовка нескольких поз с линией действия. Проба создания персонажа в динамичной позе с акцентом на линию действия.

8. Рисунок одежды и обуви

Теория:

Важность анализа и предварительной работы по подбору информации об одежде персонажа. Основные правила при рисовании одежды. Особенности рисования обуви и ног.

Практика:

Самостоятельный поиск информации и подбор фото (изображений) в интернете для создания персонажа в характерном костюме – «Пират», «Ковбой», «Рыцарь» и др. Создание персонажа в костюме согласно выбранной тематике

9. Силуэт

Теория:

Силуэт как показатель качества дизайна персонажа. Повторение анатомии тела. Законы композиции в рамках силуэта персонажа. Важность атрибутов и позы и ракурса при чтении образа персонажа. Использование пустот.

Практика:

Игра: «Угадай персонажа по силуэту, измени и дополни». Разработка выразительного персонажа на основе своего персонажа с прошлого урока.

10. Работа с референсами

Теория:

Чем нам могут быть полезны референсы. Пример работы с референсами. Использование человеческой натуры. Принцип использования одного образа в дизайне нескольких персонажей. Повторение приёмов стилизации.

Практика:

Копирование предложенных фото с людьми. Стилизация предложенных фото с людьми.

11. Дизайн группы персонажей

Теория:

Где применяется дизайн группы персонажей. Сравнение персонажей внутри линейки. Необходимые сходства персонажей. Необходимые различия. Важность контраста. Использование атрибутов и аксессуаров.

Практика:

Разработка дизайна двух товарищей для своего персонажа таким образом, чтобы все герои в линейке были непохожими друг на друга, уникальными, с разными характерами. Использовать и позу, и язык жестов, и эмоции.

12. Взаимодействие персонажей

Теория:

Основные моменты, на которых строится удачная иллюстрация. Повторение приёмов стилизации фигуры. Разбор контрастов в поведении персонажей.

Практика:

Анализ предложенной пары персонажей. Создание иллюстрации, включающего взаимодействие двух или больше персонажей.

13. Животные

Теория:

Антропоморфные животные – приёмы создания. Реалистичные животные – методы стилизации. Алгоритм создания выразительного персонажа-животного.

Практика:

Анализ предложенных персонажей животных. Создание животного на выбор в линейку своих персонажей

14. В поисках своего стиля

Теория: Что такое стиль. Черты стиля. Почему все ищут «свой стиль» и как его найти. Обсуждение личных предпочтений и техник рисования. Выбор палитры.

Практика: Нарисовать персонажа в своём стиле по предложенному образцу

15. Хуманизация

Теория: Что такое хуманизация. Принципы и приёмы. Анализ примеров.

Практика: Придумать и нарисовать персонажа на основе предложенного объекта или существующего персонажа мультфильма (не являющегося человеком), используя приёмы и принципы хуманизации.

16. Сюжет

Теория:

Краткое повторение всего пройденного. Разбор сюжетных иллюстраций.

Практика:

Анализ предложенных сюжетов. Проба создания сюжетной иллюстрации со своей линейкой персонажей.

17. Комикс

Теория:

Что такое комиксы и как их создают. Отличие комикса от других литературных жанров. Особенности комикса как жанра для создания собственного комикса.

Практика:

Выбор темы для создания комикса: например: «Летние каникулы», «Смешные случаи в школе», «Случай на море», «Однажды в летнем лагере» и т.д.

18. Разработка сценария комикса

Теория: Что такое сценарий? Анализ выбранного сюжета, разбивка на 3-5 блоков- иллюстраций: начало (завязка), развитие, финал (что получилось). Алгоритм создания комикса.

Практика:

Работа над своим сценарием. Создание набросков на выбранную сюжетную тему, включающих взаимодействие персонажей с учётом полученных ранее знаний.

19. Дизайн группы действующих персонажей

Теория:

Создание линейки персонажей. Сравнение персонажей внутри линейки. Необходимые сходства персонажей. Повторение приёмов стилизации фигуры. Разбор контрастов в поведении персонажей

Практика:

Разработка выразительной линейки действующих персонажей.

20. Разработка диалогов

Теория:

Правила оформления диалогов в комиксах.

Практика:

Разработка и оформление диалогов комикса.

Окончательная доработка комикса.

21. Итог

Теория:

Презентация комикса в группе.

Практика:

Защита в группе своего комикса. Обсуждение.

Планируемые результаты 3 года обучения

В конце третьего года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

- знать, в каких областях можно применить навыки в области дизайна персонажей;
- уметь анализировать геометрические формы при поиске образа персонажа;
- уметь анализировать эмоции и жесты рук при рисовании персонажа;
- понимать особенности рисования пропорций лица и человеческой фигуры, принципы изображения одежды и обуви;
- уметь работать с силуэтом;
- понимать принципы создания линейки персонажей и взаимодействия персонажей внутри линейки;
- владеть приёмами создания персонажей – антропоморфных животных и гуманизации;
- понимать принципы создания комикса;

А также в процессе выполнения творческой работы будут развиты: такие качества как:

- наблюдательность, творческая фантазия и воображение;
- точность, аккуратность в работе, внимательность;
- партнерские отношения в группе, взаимоуважение и взаимопонимание, умение выслушать точку зрения товарища;

4-й год обучения
«Покадровая анимация в программе Krita»

№	Тема	Часы			Формы аттестации
		всего	теория	практика	
1	Знакомство с интерфейсом программы Krita, для анимации. Ваша первая анимация - равномерное движение шарика.	3	1	2	беседа
2	Движение шарика с ускорением.	3	1	2	наблюдение
3	Движение шарика с замедлением.	3	1	2	наблюдение
4	Копирование кадров. Анимация моргающего персонажа.	3	1	2	наблюдение
5	Многослойная анимация. Раскрашивание кадров. Шейдинг.	3	1	2	наблюдение
6	Экспорт анимации.	3	1	2	наблюдение
7	Скачущий мячик. Деформация в движении.	3	1	2	наблюдение
8	Морфинг.	6	2	4	наблюдение
9	Быстрая заливка кадров	3	1	2	наблюдение
10	Маятник.	3	1	2	наблюдение
11	Маятник (с затуханием).	3	1	2	наблюдение
12	Создание своей анимации в формате GIF	3	1	2	наблюдение
13	Слои. Наследование прозрачности, альфа-канал.	3	1	2	наблюдение
14	Поворот головы, поворот персонажа	3	1	2	наблюдение
15	Анимация походки	3	1	2	наблюдение
16	Создание собственного шагающего персонажа	3	1	2	наблюдение
17	Монтаж слайдшоу в Blender. Ускорение и замедление видео в монтаже.	3	1	2	наблюдение

18	Основные этапы работы над мультфильмом. Разработка сценария.	3	1	2	наблюдение
19	Разработка персонажа.	3	1	2	наблюдение
20	Разработка фонов	3	1	2	наблюдение
21	Раскадровка	3	1	2	наблюдение
22	Аниматик	3	1	2	наблюдение
23	Работа над собственным анимационным проектом	39	13	26	Сдача проекта
	Итого:	108	36	72	

1. Знакомство с интерфейсом программы Krita для анимации.

Теория:

Настройка интерфейса для работы с анимацией. Понятие равномерного движения. Шкала кадров. Добавление кадров. Режим кальки (луковая кожура). Воспроизведение анимации. Перемещение кадров. Изменение промежутков между кадрами.

Практика:

Сделать равномерное движение шарика. Сохранить как «krita-01.kra». Изменить скорость движения шарика.

2. Движение с ускорением.

Теория: Что такое ускоренное движение. Демонстрация как создаётся анимация движения шарика с ускорением.

Практика: Сделать анимацию движения шарика с ускорением. Сохранить как «krita-02-1.kra».

3. Движение с замедлением.

Теория: Что такое замедленное движение. Демонстрация как создаётся анимация движения шарика с замедлением.

Практика: Сделать анимацию движения шарика с замедлением. Сохранить как «krita-02-2.kra».

4. Копирование кадров.

Теория: Создание анимации моргающего персонажа. Дублирование кадров. Выделение кадров цветом. Копирование кадров через буфер обмена.

Практика: Сделать анимацию моргающего персонажа. При выполнении упражнения выделить цветом кадры анимации. Сохранить результат как «krita-04.kra».

5. Многослойная анимация.

Теория: Работа с несколькими слоями на шкале кадров. Функция «Показывать на временной шкале». Удаление кадров.

Практика: Открыть файл с анимацией шарика «krita-02.kra». Добавить заливку и шейдинг для шарика. Сохранить как «krita-05.kra».

5. Экспорт анимации.

Теория: Что такое экспорт и зачем он нужен. Форматы анимации: GIF и MP4. Установка и использование программы FFmpeg. Выполнение экспорта анимации.

Практика: Открыть файл «krita-05.kra». Экспортировать в формат MP4 под именем «krita-06.mp4». Экспортировать в формат GIF под именем «krita 06.gif».

6. Скачущий мячик. Деформация в движении.

Теория: Демонстрация, как создаётся анимация скачущего мячика. Важность сохранения объёмов шарика при деформации. Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз).

Практика: Сделать анимацию вертикально скачущего мячика с деформацией в движении. Сохранить как «krita-07.kra».

Сделать анимацию скачущего мячика по параболической траектории с затуханием движения.

8. Морфинг.

Теория: Понятие морфинга. Где и когда используется. Примеры морфинга в мультипликации. Демонстрация, как выполняется морфинг в анимации.

Практика: Придумать и выполнить собственную анимацию с морфингом на основе скачущего мячика с анимацией в движении (работа с файлом «krita 07.kra» с предыдущего занятия). Сохранить как «krita-08.kra».

9. Быстрая заливка кадров.

Теория: Инструмент «заливка». Принципы работы инструмента «заливка» для многослойных изображений. Параметры инструмента «заливка»: размер допуска, расширение. Заливка контуров с большими разрывами.

Практика: Скачать файл «krita-08.kra» с прошлого занятия (морфинг) и выполнить заливку. Сохранить файл как «krita-09.kra».

10. Маятник.

Теория: Анализ движения циклического маятника: траектория движения, точки замедления. Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз). Инструмент «линия». Инструмент «трансформация». Центр вращения. Функция «Mirror frames». Маятник с «хвостиком», анализ движения «Хвостика» на конце маятника, фазы движения.

Практика: Выполнить упражнение «маятник» (без затухания). Выполнить

упражнение «Маятник с хвостиком» на основе уже готовой анимации маятника без затухания.

11. Маятник (с затуханием).

Теория: Анализ движения маятника с затуханием. Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз). Тайминг движения.

Практика: Выполнить упражнение «маятник» (с затуханием).

12. Анимация в формате GIF.

Теория: Что такое формат GIF. Необходимые условия для создания GIF анимации.

Практика: Создать свою GIF-анимацию.

13. Наследование прозрачности, альфа-канал.

Теория: Наследование прозрачности на примере двух слоёв (без фона). Наследование прозрачности на примере головы персонажа (три слоя — контур, шейдинг, заливка; без фона). Пример с фоном. Изоляция от фона с помощью группирования слоёв.

Практика: Взять любого персонажа из предыдущих уроков, добавить тени, используя функцию «Наследование альфа-канала».

14. Поворот головы персонажа.

Теория: Простой поворот головы. Поворот с подготовкой к действию.

Направление взгляда персонажа при повороте головы.

Практика: Нарисовать своего персонажа, выполнить анимацию с поворотом головы с подготовкой к действию. Выполнить упражнение: «Полёт мухи по комнате», где персонаж следит глазами за мухой.

15. Анимация походки.

Теория: Комбинации четырёх состояний: контакт, отрыв, проход и высшая точка. Ключевые кадры. Движение рук и головы во время походки.

Практика: Выполнить анимацию походки персонажа по предложенному референсу.

16. Создание собственного шагающего персонажа.

Теория: Придумать собственного персонажа, анимировать, используя знания, полученные на предыдущем занятии.

Практика: Выполнить анимацию походки своего персонажа, сохранить в формате GIF.

17. Монтаж слайдшоу в Blender.

Теория: Скачивание рабочих файлов. Запуск программы Blender. Импорт изображений в файл монтажа. Навигация. Перемещение элементов.

Изменение длины элемента. Выделение нескольких элементов. Растяжение элемента с одновременным перемещением следующих элементов. Настройка

длительности. Экспорт проекта.

Практика: Скачать рабочие файлы. Смонтировать из изображений слайдшоу с музыкой. Синхронизировать переключение кадров под музыку. Экспортировать проект в формат MP4.

18: Основные этапы работы над мультфильмом. Разработка сценария.

Теория: Краткий обзор основных этапов работы над мультфильмом.

Сценарий мультфильма.

Практика: Придумать сюжет для своего мультфильма, написать сценарий, разбив на сцены.

19. Разработка персонажа.

Теория: Определение количества и внешнего вида персонажей в соответствии со сценарием.

Практика: Разработать концепт-лист для всех персонажей, которые участвуют в мультфильме, который должен содержать: вид персонажа сбоку, сзади и три четверти; лицо персонажа с (минимум) тремя вариантами эмоций, разработать несколько цветовых схем для персонажа, выбрать самую удачную.

20. Разработка фонов и окружения

Теория: что такое окружение и зачем оно нужно. Как удачно расположить элементы на картине. Анализ референсов. Планы. Цветовая палитра.

Практика: придумать и нарисовать свой пейзаж. Подобрать объекты окружения, выбрать главное. Сделать эскиз из простых форм. Выстроить композицию. Добавить цвет и освещение.

21. Раскадровка

Теория: Что такое раскадровка, зачем она нужна.

Практика: Сделать раскадровку своего мультфильма, согласно разработанному сценарию. Использовать шаблон для создания комиксов.

22. Аниматик

Теория: Что такое аниматик, для чего он нужен, его отличие от раскадровки.

Практика: Сделать аниматик на основе раскадровок своего мультфильма, сделанных на прошлом занятии. Добавить черновой вариант музыкального сопровождения и озвучки.

23-34. Работа над своим анимационным проектом

Теория и практика: Работа над собственным анимационным проектом, с применением всех теоретических знаний и практических навыков, полученных на курсе.

35. Итог

Теория:

Презентация своего анимационного проекта в группе, просмотр.

Практика:

Защита своего анимационного проекта в группе. Обсуждение.

Планируемые результаты 4 года обучения:

В конце четвёртого года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

- владеть техникой создания покадровой анимации на компьютере;
- знать основные понятия, используемые в производстве анимации;
- уметь создавать основные виды движения в технике покадровой анимации;
- владеть новыми инструментами и приёмами программы: «Быстрая заливка кадров», «Копирование кадров», «Многослойная анимация», «Наследование прозрачности»;
- понимать принципы создания походки персонажа и уметь создавать собственного шагающего персонажа;
- знать основные этапы работы над мультфильмом;
- осуществлять монтаж слайдшоу и собственных анимационных проектов в Blender;
- уметь озвучивать различные продукты кинематографического отделения;
- участвовать в проектах по созданию анимационных фильмов;

В процессе творческой работы будут развиты:

- наблюдательность, творческая фантазию и воображение;
- ассоциативное и образное мышление;
- партнерские отношения в группе, взаимоуважение и взаимопонимание;
- самодисциплина и коммуникабельность, усидчивость.

5-й год обучения

«Автоматическая анимация в программе Synfig»

№	Тема	Часы			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Знакомство с программой Synfig.	3	1	2	беседа
2	Ваша первая анимация	3	1	2	наблюдение
3	Рендеринг.	3	1	2	наблюдение

4	Импорт анимации из Krita.	3	1	2	наблюдени е
5	Ключевые кадры.	3	1	2	наблюдени е
6	Анимация мимики	3	1	2	наблюдени е
7	Инструмент «ножницы»	3	1	2	наблюдени е
8	Скелет	3	1	2	наблюдени е
9	Анимация скелета	3	1	2	наблюдени е
10	Слой-фильтры. Циклическая анимация	3	1	2	наблюдени е
11	Работа со связанными файлами	3	1	2	наблюдени е
12	Движущийся фон	3	1	2	наблюдени е
13	Параллакс	3	1	2	наблюдени е
14	Автоматическая анимация	3	1	2	наблюдени е
15	Интерполяция	3	1	2	беседа
16	Работа над своим анимационным проектом	24	8	16	Сдача проекта
	Итого:	69			

«Программа Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание объектов»

№	Тема	Часы			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Краткий обзор программы	3	1	2	беседа
2	Работа с объектами. Выделение и выравнивание	3	1	2	наблюдени е
3	Работа с базовыми фигурами	3	1	2	наблюдени е
4	Комбинирование фигур	3	1	2	наблюдени е
5	Трансформирование объектов. Масштабирование объектов.	3	1	2	наблюдени е
6	Работа со слоями	3	1	2	наблюдени

					е
7	Работа с градиентами	3	1	2	наблюдени е
8	Инструмент Перо	3	1	2	наблюдени е
9	Flat-иллюстрация. Рисование иллюстрации по предложенному образцу.	3	1	2	наблюдени е
10	Рисование предложенного персонажа в стиле Flat-иллюстрации.	3	1	2	наблюдени е
11	Рисование собственной иллюстрации в Flat-стиле	6	2	4	наблюдени е
13	Итоговое занятие	3	1	2	Сдача проекта
	Итого:	39	13	26	
	Итого за год:	108	36	72	

1. Знакомство с программой Synfig.

Теория: Интерфейс. Основные панели (Панель кнопок, Toolbox, Параметры, Слои, Параметры инструментов). Работа со слоями. Основные геометрические примитивы. Группы. Сохранение файлов.

Практика: Упражнение «Снеговик».

2. Ваша первая анимация.

Теория: Импорт изображений. Режим анимации. Шкала кадров. Фиксаторы. Окно предпросмотра. Управление фиксаторами.

Практика: Упражнение «Вася идёт в школу».

3. Рендеринг.

Теория: Рендеринг. Форматы файлов (avi, gif, png-секвенция).

Практика: Отрендерить анимацию в avi и gif.

4. Сборка персонажа.

Теория: Знакомство с техникой анимации методом «перекладка». Сборка марионетки. Зеркалирование. Перемещение центра. Иерархия групп.

Практика: Сборка простой марионетки.

5. Ключевые кадры.

Теория: Понятие ключевого кадра. Удаление фиксаторов у параметра. Управление ключевыми кадрами. Использование ключевых кадров для тайминга анимации.

Практика: Анимация марионетки.

6. Анимация мимики.

Теория: Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Звуковой слой
Режим кальки.

Практика. Упражнение «говорящий персонаж».

7. Инструмент «Ножницы».

Теория: Изображения с прозрачным фоном. Использование инструмента
«Ножницы».

Практика: Создание марионетки при помощи инструмента «Ножницы».

8. Скелет.

Теория: Параметр прозрачности слоя. Слой скелета. Добавление костей.
Иерархия костей. Привязка к костям. Структура слоя изображения.
Отвязывание от костей. Управление костями. Скелет и система координат.

Практика: Сборка марионетки на основе скелета.

9. Анимация скелета.

Теория: Анимация костей. Разбор примера анимации шагающего персонажа

Практика: Анимация шагающего персонажа.

10. Слои-фильтры. Циклическая анимация.

Теория: Слои-фильтры. Слой «петля времени».

Практика: Создание циклической анимации шагающего персонажа (на
месте).

11. Работа со связанными файлами.

Теория: Импорт файлов анимации. Принципы работы со связанными
файлами.

Практика: Компановка сцены — персонаж шагает по лесу (статичный фон).

12. Движущийся фон.

Теория: Длина шкалы кадров. Панель графиков.

Практика: Компановка сцены — персонаж шагает по лесу (движущийся
фон).

13. Параллакс.

Теория: Понятие параллакса. Как создать эффект параллакса. Слой
«Градиент».

Практика: Компановка сцены — персонаж шагает по лесу (движение фона с
параллаксом).

14. Автоматическая анимация.

Теория: Понятие конвертера. Конвертер «Случайно». Отсоединить
конвертер. Конвертер «Composite». Конвертер «Линейная». Слой

«перемещение».

Практика: Упражнение «Полёт пчелы».

15. Интерполяция.

Теория: Понятие интерполяции. Типы интерполяции: Clamped, линейная, постоянная, замедление, TCB. Изменение интерполяции для фиксаторов. Интерполяция по умолчанию. Панель графиков. Интерполяция До/После.

Практика: Движение по точкам с разными типами интерполяции.

16. Работа над своим анимационным проектом

Теория и практика: Работа над собственным анимационным проектом, с применением всех теоретических знаний и практических навыков, полученных на курсе.

Программа Krita: знакомство с интерфейсом и основными инструментами для создания векторных изображений. Создание объектов

1. Краткий обзор программы.

Теория: Что такое векторная графика? Отличие от растровой графики. Знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Рабочее окно программы. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Заливка и обводка объекта. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды

Практика: Монтажные области. Работа с палитрами. Использование инструмента Zoom. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Рисование фигур и линий. Применение цвета, обводки, заливки.

2. Работа с объектами. Выделение и выравнивание

Теория: Начало работы. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов.

Выравнивание объектов друг относительно друга

Практика: Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга

3. Работа с базовыми фигурами

Теория: Начало работы. Создание нового документа. Работа с базовыми

фигурами. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников.
Практика: Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников с скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование простых объектов: Яблоко, груша.

4. Комбинирование фигур

Теория: Комбинирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside.

Практика: Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside.

5. Трансформирование объектов. Масштабирование объектов.

Теория: Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов.

Практика: Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов.

6. Работа со слоями

Теория: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев. Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев.

Практика: Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев. Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев

7. Градиенты

Теория: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента.

Практика: Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента.

8. Рисование с помощью инструмента Перо

Теория: Начало работы Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание

прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой.
Преобразование точек кривой в угловые точки.

Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки

Практика: Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки.

Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки.

9. Flat-иллюстрация. Рисование иллюстрации по предложенному образцу.

Теория: Определение Flat-иллюстрации. Примеры Flat-иллюстраций, анализ.

Практика: Рисование иллюстрации в стиле Flat по предложенному образцу.

10. Рисование предложенного персонажа в стиле Flat-иллюстрации.

Теория: Использование референсов и аналогов. Повторение материала курса «Дизайн персонажей».

Практика: Рисование предложенного персонажа в стиле Flat с использованием референсов.

11. Рисование собственной иллюстрации в стиле Flat.

Теория: Повторение знаний, полученных на прошлых занятиях.

Практика: Рисование собственной иллюстрации в стиле Flat с использованием знаний, полученных на прошлых занятиях.

12. Итоговое занятие

Теория: Презентация своего анимационного проекта и иллюстрации в векторной графике в группе, просмотр.

Практика: Защита своего анимационного проекта и векторной иллюстрации в группе. Обсуждение.

В конце пятого года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

владеть техникой создания ключевой анимации в программе Synfig;

знать основные понятия, используемые в производстве ключевой анимации;

уметь создавать основные виды движения в технике анимации методом «перекладка», осуществлять «скелетную» и «циклическую» анимацию, анимацию мимики;

владеть новыми инструментами и приёмами программы: «Параллакс», «Автоматическая анимация», «Интерполяция»;

знать основные принципы и инструменты для создания векторной иллюстрации в графическом редакторе Krita;

- уметь работать с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры, использовать режим рисования Draw Inside.;
- владеть приёмами работы со слоями, градиентами, трансформацией фигур, инструментом «Перо»;
- знать основные принципы создания Flat-иллюстрации.

В процессе творческой работы будут развиты:

- наблюдательность, творческая фантазию и воображение;
- ассоциативное и образное мышление, креативность;
- партнерские отношения в группе, взаимоуважение и взаимопонимание;
- умение решать поставленные задачи, справляться с трудностями.

1.4 Планируемые результаты (общие)

Результатом освоения программы «Цифровое рисование и анимация» обучающиеся будут:

Предметные результаты:

- знание основных принципов создания цифровых рисунков в казуальной графике;
- умение использовать графический редактор для создания цифровых изображений;
- умение использовать программу Krita для создания анимации в покадровой технике;
- владение основными принципами создания персонажей для компьютерных игр, мультфильмов, комиксов;
- понимание основных понятии, использующихся в производстве анимации;
- владение приёмами автоматизации создания анимации с помощью компьютера;
- умение работать в программе Blender для осуществления видеомонтажа простых проектов.
- умение использовать программу Synfig для создания анимации при помощи костей;
- умение создавать векторные иллюстрации.

Метапредметные результаты:

- совершенствование художественного вкуса, глазомера, слуха, чувства времени;
- сформировано творческое мышление и воображение;
- сформированы умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности;
- сформированы ключевые компетентности художника-аниматора, дизайнера, создателя комиксов, иллюстратора.

Личностные результаты:

- формирование уважения к результатам труда и интеллектуальной собственности;
- понимание концепции, роли и ценности свободного программного обеспечения в современном обществе;
- формирование положительного опыта использования свободного программного обеспечения для творческой деятельности;
- понимание роли и ценности анимации в современной жизни;
- формирование представлений о профессии «художник-аниматор»;
- создание мотивации к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения в области анимации;
- формирование способности и готовности к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- формирование способности и готовности к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации компьютерных средств.

Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество о учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01 сентября 2023г.	31 мая 2024 г.	36	36	108 часов	1 раз в неделю по 3 часа
2 год обучения	01 сентября 2024 года	31 мая 2025 г	36	36	108 часов	1 раз в неделю по 3 часа
3 год обучения	01 сентября 2025 года	31 мая 2026 г	36	36	108 часов	1 раз в неделю по 3 часа
4 год обучения	01 сентября 2026 года	31 мая 2027 г	36	36	108 часов	1 раз в неделю по 3 часа
5 год обучения	01 сентября 2027 года	31 мая 2028 г	36	36	108 часов	1 раз в неделю по 3 часа

2.2. Материально-техническое обеспечение:

Для успешной реализации программы «Цифровое рисование и анимация» детская школа искусств «Весна» располагает следующими материально-техническими условиями:

- Компьютерный класс на 6 рабочих мест, укомплектован ноутбуками и графическими планшетами Wacom.
- Средства для демонстрации материалов учащимся с компьютера педагога — интерактивная доска с проекционным аппаратом.
- Профессиональное оборудование для звукозаписи, озвучивания и монтажа.

2.3. Информационное обеспечение:

Программа обеспечена учебной, справочной и методической литературой, аудио и видео материалами. Имеется доступ к информационным справочным и поисковым системам по локальной сети и с использованием сети Интернет.

<http://fcior.edu.ru/> Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов

<http://knigi-2004.narod.ru/> Педагогическое образование и наука

<http://charko.narod.ru/> Современные образовательные технологии

<http://school.edu.ru/> Российский общеобразовательный портал

2.4 Кадровое обеспечение:

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования Юрк Людмила Вадимовна, с высшим педагогическим образованием, имеющая опыт работы по данному направлению в IT-школе, прошедшая обучение по программам профессиональной подготовки «Цифровое рисование в «Adobe Photoshop», «Анимация в Krita», «Анимация в After Effects», «Цифровое рисование в «Adobe Illustrator», являющаяся автором данной образовательной программы.

К реализации программы также могут быть привлечены такие специалисты Кинематографического отделения «Старая мельница», как монтажер, звукорежиссер.

2.5. Формы аттестации:

Виды аттестации по программе «Цифровое рисование и анимация»: входная диагностика, текущая промежуточная, итоговая.

Входная диагностика включает в себя собеседование, на которое необходимо принести портфолио с рисунками, творческими работами; тестирование с целью выявить уровень владения ребёнком базовыми навыками работы на персональном компьютере.

Текущий контроль знаний учащихся осуществляется педагогом практически на всех занятиях. Необходимым условием обучения является последовательное, детальное освоение обучающимися всех этапов учебной работы. Проводится в форме наблюдения, беседы, опроса.

Промежуточная аттестация оценивает результаты учебной деятельности обучающихся по окончании четвертей и полугодий учебного года. Основными формами промежуточной аттестации являются: зачет, контрольный урок, которые могут проходить в виде просмотра готовых работ, анкетирование, участие в конкурсах детских творческих работ, дипломы и грамоты.

Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся в конце учебных четвертей и полугодий в счет аудиторного времени, предусмотренного на программу.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося, ее корректировку и проводится с целью определения: качества реализации образовательного процесса; контроля сформированных у обучающихся умений и навыков на определенном этапе обучения.

Итоговой аттестацией для учащихся является: для первого и второго года обучения – тестирование и итоговая работа; для третьего, четвертого и пятого годов обучения – презентация и защита в группе собственного творческого проекта.

Для аттестации обучающихся созданы фонды оценочных средств, включающие типовые задания, контрольные опросы, критерии оценок просмотра творческих работ, графических и анимационных проектов, портфолио достижений творческой мастерской, представление работ на фестивалях/конкурсах, а также открытые занятия/мастер-классы, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки.

Фонды оценочных средств полно и адекватно отображают настоящую программу, соответствуя ее целям и задачам и ее учебному плану. Фонды оценочных средств призваны обеспечивать оценку качества приобретенных выпускниками знаний, умений.

Успеваемость обучающихся по программе «Цифровое рисование и анимация» должна соответствовать следующим критериям:

Критерии оценки:

Качество подготовки обучающихся оценивается по пятибалльной шкале: 5 (отлично), 4 (хорошо), 3 (удовлетворительно). Критерии оценки качества подготовки обучающегося по программе «Цифровое рисование и анимация» (общие):

5 (отлично). Ученик полностью сосредоточен и внимателен, четко реагирует на замечания, исправляя их, добиваясь выполнения поставленной задачи.

4 (хорошо). Ученик отвлекается, не достаточно собран и внимателен на занятии, в результате чего видны неточности в выполнении поставленной задачи.

3 (удовлетворительно). Ученик часто отвлекается и допускает множество ошибок при работе в программе, не точен в понимании и исправлении этих ошибок.

Зачет (без оценки). Промежуточная оценка приобретаемых учеником навыков, понимания допускаемых им неточностей и их исправление, после замечаний педагога.

Критерии оценки качества подготовки обучающегося в области освоения графических программ:

Оценка	Критерии оценивания
5 («отлично»)	Свободно ориентируется в интерфейсе программы; уверенно пользуется горячими клавишами, инструментами программы; знает, в каком формате осуществляется сохранение того или иного документа, правильно пользуется материалами, предоставленными учителем, референсами и аналогами; знает основные принципы создания цифровых рисунков в казуальной графике; знает основные принципы создания персонажей для компьютерных игр, мультфильмов, комиксов; владеет основными приёмами создания покадровой анимации; свободно ориентируется в терминологии, используемой при производстве анимации и создании цифровых изображений; цифровые работы и анимационные задания выполняются отлично, на высоком уровне, допускаются незначительные замечания со стороны учителя; работоспособность, успешная самостоятельная работа, дисциплина, самоконтроль
4 («хорошо»)	Частичное использование горячих клавиш, некоторая неуверенность в обращении с основными инструментами программы, но со знанием большинства из них; цифровые работы и анимационные задания выполняются в целом хорошо, но возможны замечания, касающиеся аккуратности исполнения и правильности построения объектов; видимая возможность дальнейшего развития, дисциплина и желание обучаться
3 («удовлетворитель»)	Ученик плохо владеет навыками работы в графических программах, путает основные понятия, используемые при

Оценка	Критерии оценивания ответов
5 («отлично»)	стремление и трудоспособность ученика, направленные к достижению профессиональных навыков, полная самоотдача на занятиях в группе, грамотное выполнение заданий, работа над собой. формирование представлений о профессии «художник-аниматор»; мотивация к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения в области графического дизайна и анимации; способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности; способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации компьютерных средств.
4 («хорошо»)	чёткое понимание необходимости развития ученика в том или ином направлении, видимый прогресс в достижении поставленных задач, но пока не реализованных в полной мере; недостаточная самостоятельность в принятии решений; недостаточное упорство в достижении желаемого результата, но понимание необходимости работы над собой.
3 («удовлетворительно»)	недостаточная работа над собой, пропуски занятий, отсутствие видимого прогресса в достижении поставленных задач; недостаточная мотивация, или её отсутствие к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения в области графического дизайна и анимации.
«зачет» (без отметки)	промежуточная оценка работы, отражающая, полученные на определённом этапе навыки и умения.

2.5 Методические материалы

Формы, методы и приемы, используемые в обучении:

- словесный: рассказ, беседа, лекция;

- наглядный: опыт, иллюстрация, дидактический, наглядный материал, образцы и т.п.;
- репродуктивный (воспроизведение, действие по алгоритму);
- проблемный (постановка проблемных вопросов, создание проблемных ситуаций);
- исследовательский метод (опыты, лабораторные, эксперименты);
- проектный метод (разработка проектов, моделирование ситуаций, создание творческих работ);
- метод игры (игры дидактические, развивающие, ролевые, деловые).

Активные и интерактивные методы, в том числе:

- работа над индивидуальными проектами;
- работа над творческими заданиями;
- творческое взаимодействие с другими объединениями МБУДО «ДШИ «Весна», Кинематографическое отделение «Старая мельница»».
- участие в мастер-классах и встречах с профессионалами.

2.6. Педагогические технологии

Современная система образования предоставляет учителю возможность выбрать среди множества инновационных методик «свою», по-новому взглянуть на собственный опыт работы. Внедрение современных образовательных и информационных технологий не означает, что они полностью заменят традиционную методику преподавания, а будут являться её составной частью. Ведь педагогическая технология – это совокупность методов, методических приемов, форм организации учебной деятельности, основывающихся на теории обучения и обеспечивающих планируемые результаты.

Каждый педагог – творец технологии, даже если заимствует методы. Создание технологии невозможно без творчества. Педагог-мастер использует в своей работе элементы нескольких технологий, использует оригинальные методические приемы, разрабатывает «авторские» технологии. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии. Но как быть, когда речь идет о художественно - творческом процессе обучения, какие технологии и приемы использовать? Какие технологии могут лучшим образом развить творческую деятельность учащихся? Ведь на протяжении многих лет учащиеся делятся на несколько категорий: первая - на тех, кто любит и умеет рисовать; вторая - на тех, кто любит, но не получается; третья - на тех, кто не может, но хочет научиться; четвертая на тех, кто не может и из-за этого не любит рисовать; пятая на тех, кто может, но серьезно не занимается или не развивается. Вопрос непростой. Такое непростое отношение к себе и к предмету, современные педагогические технологии призваны изменить в более положительные результаты работы.

Именно сегодня, работая над проблемой развития творческих способностей воспитанников на уроках Цифрового рисования и анимации, значительные педагогические усилия необходимо направлять на мотивацию учащихся,

поэтому я использую развивающие технологии, активизирующие деятельность воспитанников. При организации художественно - технического развивающего обучения необходимо создать определенную среду, которая должна стимулировать, подпитывать воображение и фантазию детей. Для творчества необходимы: внутренняя мотивация, страстное желание, новизна, ценность того, что получается. Творческая мысль – это прозрение открывающее верное решение. Педагогу- художнику необходимо помнить, что никакая технология не заменит эмоциональное общение с учащимися, творческое взаимодействие с ребенком и произведениями искусства, но технология может помочь педагогическому общению на занятиях по изобразительному искусству, сделать его более разнообразным, вариативным, насыщенным по содержанию.

Передача художественной информации возможна лишь при тщательном отборе и нахождении точного места в той или иной технологии. Прежде всего необходимо создать условия эмоционального сопереживания, воспринимающего тому материалу, который он получает, общаясь с педагогом и произведениями искусства. Педагог –художник не просто сообщает информацию, он является организатором различных видов деятельности, помогает выбрать решение, проследить процесс, помогает учащимся выразить своё отношение к действительности и к искусству в изобразительной форме.

В своей профессиональной практике я использую технологию диалога. В процессе диалога учитель и ученик обмениваются мнениями, получают информацию, высказывают свою позицию, в результате чего образуется смысловое поле, помогающее решать поставленные задачи. В построении диалога происходит зарождение проблемной ситуации, разрешение которой, создает эмоциональное сопереживание, увлекая в мир Цифровых иллюстраций. Диалоговые технологии я применяю в процессе обсуждения, наблюдения, в процессе изображения, при рефлексии, обсуждении собственных работ и работ одноклассников. Во время диалога можно выявить затаенные способности учащихся, узнать конструкцию мышления, сблизиться эмоционально и мысленно. Специфика урока Цифрового рисования заключается в перестройке зрительного восприятия на изобразительную деятельность в совокупности с использованием компьютерных технологий и имеет огромное значение в развитии зрительной памяти учащихся и приобретении ими практических навыков.

Мастер – класс, без которого порой трудно понять, как же правильно рисовать. Активность учащихся проявляется в творческой самостоятельности. Ребенок выражает свою мысль через изображение в практической деятельности (в рисунке), при этом педагог продолжает сопровождать интерес учащегося, его самостоятельное мышление, активизирует желание глубокого изучения изобразительного искусства на стыке с информационными технологиями.

На уроках Цифрового рисования я применяю гуманитарные технологии, как способ активизации мышления и деятельности учащихся. Для создания эмоциональной среды использую следующие технологии «проблемная ситуация», «конструкция для подсказок», «технология критического

мышления», «применение правил», «диагностика», «генерация идей», «формирование понятий».

В своей работе постепенно начинаю использовать и такие технологии как беседы о художниках, дидактические игры, приемы перевоплощения («Изобрази эмоцию, зарисуй эмоцию», «Угадай персонажа по силуэту, измени и дополни» и т.п.), работа над творческими заданиями, работа над индивидуальным проектом. Личностно – ориентированные технологии стоят в моей работе на главном месте, ведь реализация природных потенциалов личности обучаемого - залог развития её творческих способностей.

В своей работе я придерживаюсь следующих принципов педагогической техники:

- свобода выбора;
- открытость;
- деятельность;
- идеальность (высокий КПД);
- обратная связь.

Поскольку в настоящее время медицинские работники констатируют значительное снижение числа абсолютно здоровых детей, стремительный рост числа функциональных нарушений и хронических заболеваний, резкое увеличение доли патологии нервной системы, сердечно-сосудистой и пищеварительной систем, опорно-двигательного аппарата, важным направлением в области образовательных технологий является сохранение здоровья учащихся, которые предполагают совокупность педагогических, психологических и медицинских воздействий, направленных на защиту и обеспечение здоровья, формирование ценного отношения к нему.

Здоровый образ жизни не занимает пока первое место в иерархии потребностей и ценностей человека в нашем обществе. Но если организовать образовательную среду на основе здоровьесберегающих технологий, научить детей с самого раннего возраста ценить, беречь и укреплять свое здоровье, своим личным примером демонстрировать здоровый образ жизни, то только в этом случае можно надеяться, что будущие поколения будут более здоровы и развиты не только личностно, интеллектуально, духовно, но и физически. Поэтому учителю необходимо найти резервы собственной деятельности в сохранении и укреплении здоровья обучающихся.

Здоровьесберегающая технология - это:

- условия обучения ребенка (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания);
- рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями);
- соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка;

- необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

Здоровьесберегающие образовательные технологии обучения включают компоненты:

- оптимальный уровень трудности, вариативности методов и форм обучения;
- оптимальное сочетание двигательных и статических нагрузок;
- обучение в малых группах (до 6 человек);
- использование наглядности;
- сочетание различных форм предоставления информации;
- создание эмоционально благоприятной атмосферы;
- формирование мотивации к учебе;
- культивирование у обучающихся знаний по вопросам здоровья.

2.7. Алгоритм учебного занятия

Организационный момент, приветствие. Постановка цели занятия.

Объяснение нового материала:

- основные понятия;
- знакомство с теорией по теме;
- активное участие учащихся в разборе теоретической части, учитель задаёт вопросы, ученики думают, высказывают предположения, дают ответ на поставленный вопрос;
- повторение основных моментов предыдущего занятия для логического перехода к понятиям новой темы;
- объяснение принципов выполнения практического задания;
- объяснение новых инструментов графической программы, которые могут быть использованы при выполнении задания.
- использование учащимися дидактического материала и наглядных примеров при выполнении задания, поиск материалов по теме в сети интернет (референсов, аналогов);
- контроль выполнения практического задания учащимися, разбор ошибок;
- закрепление нового материала.
- подведение итога занятия.

2.8. Примеры дидактических материалов

Пятно

Линия



1



2



3



4



5



6

точка

линия

ПЯТНО

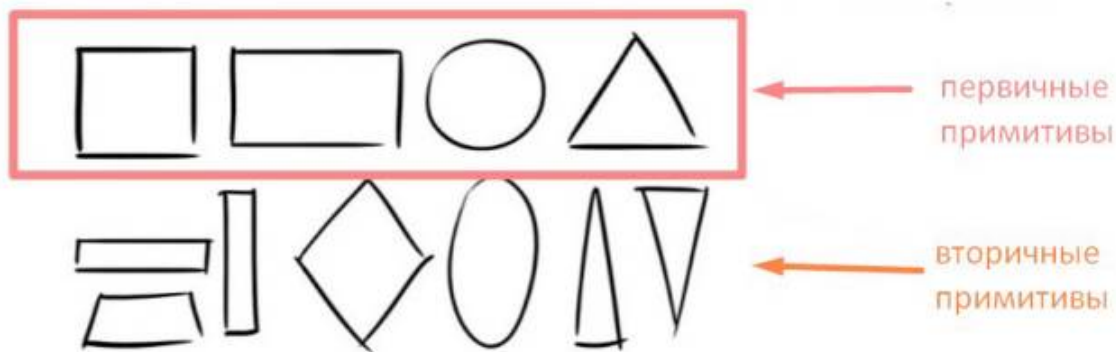


цветное изображение
текстур

убираем цвет,
остался только тон

добавляем
контраста текстуре

попробуем скетчить



Первичные примитивы – это простые по пропорциям формы: круг, квадрат и треугольник.

Вторичные примитивы – те же фигуры, но более нестандартных пропорций.

1.9. Рабочая программа воспитания

Основные направления воспитания

Гражданское воспитание:

Воспитание знающего и принимающего свою российскую гражданскую принадлежность (идентичность) в поликультурном, многонациональном российском обществе. Понимающего сопричастность к прошлому, настоящему и будущему народа России, тысячелетней истории Российской государственности на основе исторического просвещения, российского национального исторического сознания.

Патриотическое воспитание:

Сознающий свою национальную, этническую принадлежность, любящий свой народ, его традиции, культуру.

Проявляющий интерес к познанию родного языка, истории и культуры своего края, своего народа, других народов России.

Принимающий участие в мероприятиях патриотической направленности.

Духовно-нравственное воспитание:

Знающий и уважающий духовно-нравственную культуру своего народа, ориентированный на духовные ценности и нравственные нормы народов России, российского общества в ситуациях нравственного выбора (с учетом национальной, религиозной принадлежности).

Выражающий неприятие антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих традиционным в России духовно-нравственным нормам и ценностям.

Проявляющий уважение к старшим, к российским традиционным семейным ценностям, институту брака как союзу мужчины и женщины для создания семьи, рождения и воспитания детей.

Проявляющий интерес к чтению, к родному языку, русскому языку и литературе как части духовной культуры своего народа, российского общества.

Эстетическое воспитание:

Выражающий понимание ценности отечественного и мирового искусства, народных традиций и народного творчества в искусстве.

Сознающий роль художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения в современном обществе, значение нравственных норм, ценностей, традиций в искусстве.

Ориентированный на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве.

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия

Понимающий ценность жизни, здоровья и безопасности, значение личных усилий в сохранении здоровья, знающий и соблюдающий правила безопасности, безопасного поведения, в том числе в информационной среде.

Выражающий установку на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярную физическую активность).

Проявляющий неприятие вредных привычек (курения, употребления алкоголя, наркотиков, игровой и иных форм зависимостей), понимание их последствий, вреда для физического и психического здоровья.

Умеющий осознавать физическое и эмоциональное состояние (свое и других людей), стремящийся управлять собственным эмоциональным состоянием.

Трудовое воспитание:

Уважающий труд, результаты своего труда, труда других людей.

Проявляющий интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения предметных знаний.

Участвующий в решении практических трудовых дел, задач (в семье, в школе искусств, своей местности) технологической и социальной направленности, способный инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такого рода деятельность.

Экологическое воспитание:

Понимающий ценность природы, зависимость жизни людей от природы, влияние людей на природу, окружающую среду.

Проявляющий любовь и бережное отношение к природе, неприятие действий, приносящих вред природе, особенно живым существам.

Цель и задачи воспитательного процесса:

Цель: развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства. Формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания:

- знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы;
- осознание российской гражданской идентичности, сформированность ценностей самостоятельности и инициативы, готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению, наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности, сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом.
- формирование общей культуры обучающихся;
- воспитание и развитие у обучающихся личностных качеств, позволяющих уважать и принимать духовные и культурные ценности разных народов;
- формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- организация содержательного досуга.

Формы и содержание воспитательной деятельности:

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках следующих направлений воспитательной работы школы. Каждое из них представлено в соответствующем модуле:

1. Урочная деятельность (художественно-эстетическое воспитание).
2. Традиционные дела и события.

3. Культурно- просветительская деятельность.
4. Профориентационная деятельность.
5. Взаимодействие с родителями (законными представителями).
6. Профилактика и безопасность.

Урочная деятельность (художественно-эстетическое воспитание):

Художественно-эстетическое воспитание обучающихся не ограничивает свои задачи только формированием эстетических чувств, художественных вкусов, идеалов, потребностей, взглядов и убеждений личности. Художественно-эстетическое воспитание дает способность воспринимать и оценивать мир с точки зрения гармонии, совершенства и красоты, оно является неотъемлемым составным элементом эстетической культуры личности. Процесс воспитания человека состоит в выработке в нем способностей творчески преобразовывать мир в соответствии со своими целями и желаниями.

Задача художественно-эстетического воспитания в школе искусств - сохранять, обогащать и развивать духовный потенциал каждого ребенка.

Художественно-эстетическая деятельность в школе в мастерской Цифрового рисования и анимации предполагает большие возможности в осуществлении социально-культурного воспитания детей (формирование эстетических суждений, художественного вкуса, нравственных ценностей личности, трудолюбия и др.), обеспечивая формирование разных типов общения, овладение спецификой изобразительного творчества в сочетании с информационными технологиями.

Традиционные дела и события:

В ДШИ «Весна» созданы и бережно хранятся традиции, выработанные годами совместной работы педагогического коллектива. Традиционные мероприятия объединяют школу, создают атмосферу преемственности поколений.

На внешкольном уровне:

Открытые творческие площадки – регулярно организуемый комплекс открытых творческих мастер-классов (детские, педагогические, родительские, совместные), на которые приглашаются представители других школ, деятели культуры, общественности. В рамках открытых площадок обсуждаются насущные поведенческие, нравственные, социальные проблемы, касающиеся жизни школы, города, страны.

Конкурсная деятельность – участие ребят в международных, региональных и городских культурных проектах, фестивалях и конкурсах рисунков и анимационных проектах было актуальным всегда для выявления ярких дарований детей и профессионального совершенствования педагога.

На школьном уровне:

Выставки художественных работ – проводятся не реже раза в квартал;

Общешкольные праздники – ежегодно проводимые творческие дела, связанные со значимыми для детей и педагогов знаменательными датами и в которых участвует коллектив мастерской Цифрового рисования.

Организации совместных проектов художественной направленности с другими образовательными организациями и организациями культуры.

Основные формы культурно-просветительских мероприятий:

- Экскурсии – посещение учреждений культуры и других организаций (театров, концертов, музеев, картинной галереи и др.).

- Мастер-классы – занятия по совершенствованию практического мастерства, проводимые специалистами в определённой области творческой деятельности (литературы, режиссуры, актёрского мастерства и т.д.).

- Выезд на пленэр в тёплое время года, во время прохождения которого учащиеся закрепляют и развивают навыки живописной и графической техник, композиционного решения задания, полученные на аудиторных занятиях, выполняя на пленэре этюды и зарисовки с натуры.

Профориентационная деятельность:

Профориентационная деятельность включает в себя:

Взаимодействие со средними профессиональными и высшими профессиональными образовательными организациями соответствующего профиля с целью совместного выявления и дальнейшего профессионального становления одаренных детей, получения консультаций по вопросам реализации образовательных программ, использования передовых образовательных технологий, осуществления повышения квалификации педагогических работников на регулярной основе.

Организация творческой деятельности обучающихся путем проведения творческих событий (конкурсов, фестивалей и др.), в том числе совместно с другими образовательными учреждениями (общеобразовательными школами, учреждениями среднего профессионального и высшего профессионального образования), учреждениями культуры (театрами, музеями и др.).

Воспитание эстетически развитой и заинтересованной аудитории слушателей и зрителей, активизирующей художественную жизнь общества через приобщение к ценностям отечественной и зарубежной художественной культуры, лучшим образцам народного творчества, классического и современного искусства.

Взаимодействие с родителями (законными представителями):

Объединение усилий семьи и школы, координация их действий для решения поставленных задач, а также формирование единого воспитательного пространства «семья - ребенок - школа».

Формы сотрудничества:

- открытый урок для родителей;
- беседа-консультация;
- день открытых дверей;

- совместные чаепития, празднование Дня именинника.

Профилактика и безопасность:

Реализация воспитательного потенциала профилактической деятельности в целях формирования и поддержки безопасной и комфортной среды в ДШИ «Весна» предусматривает:

- вовлечение обучающихся в воспитательную деятельность, проекты, программы профилактической направленности социальных и природных рисков в общеобразовательной организации и в социокультурном окружении с педагогами, родителями, социальными партнёрами (антинаркотические, антиалкогольные, против курения, вовлечения в деструктивные детские и молодёжные объединения, культы, субкультуры, группы в социальных сетях;
- по безопасности в цифровой среде, на транспорте, на воде, безопасности дорожного движения, противопожарной безопасности, антитеррористической и антиэкстремистской безопасности);
- профилактику правонарушений, девиаций посредством организации деятельности, альтернативной девиантному поведению – значимого общения, творческой деятельности;
- профилактику расширения групп, семей обучающихся, требующих специальной психолого-педагогической поддержки и сопровождения (слабоуспевающие, социально запущенные, социально неадаптированные дети-мигранты, обучающиеся с ОВЗ и т. д.).

Планируемые результаты:

Обучающиеся приобретут опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом;

Сформируется положительная динамика проявлений позитивных личностных качеств в творческой и исследовательской деятельности;

Будут сформированы навыки в конкретных видах деятельности (трудовой, художественно-эстетической, познавательной, культурно-просветительской и др.);

У обучающихся будут сформированы личностные качества, позволяющие уважать и принимать духовные и культурные ценности разных народов;

Произойдет формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями;

Произойдет формирование общей культуры обучающихся, повысится мотивация к творчеству и познанию, организации содержательного досуга

Календарно-тематический план воспитательной работы на 2023-2024 учебный год:

№	Направление	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения
1	Работа с	Регистрация	Регистрация	Регистрация

	родителями	родителей в Навигаторе дополнительного образования	родителей в Навигаторе дополнительного образования	родителей в Навигаторе дополнительного образования
2	Работа с родителями	Родительское собрание	Ознакомление с воспитательным процессом, обсуждение совместных мероприятий, согласование графика работы, выбор родительского комитета	1 неделя сентября
3	Работа с родителями	Беседа с родителями, выявление пожеланий в организации совместных дел; Беседа с детьми – отношения в семье, эмоциональный комфорт, интересы ребенка.	Диагностика семей учащихся с целью выбора оптимальных форм взаимодействия.	1 неделя сентября
4	Свободное общение	«Будем знакомы»	Знакомство друг с другом и с кабинетом IT-технологий	1 неделя сентября
5	Профессиональная ориентация	13.09 – День компьютерщика и программиста. Беседа «Профессия Цифровой художник»»	Расширить знания детей о профессии цифрового художника.	13 сентября
6	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном	Знакомство с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном	2 неделя сентября

		классе.	классе.	
7	Аналитико-диагностическая деятельность	Мониторинг «Мир твоих увлечений и достижений»	Создание портфолио воспитанников	3 неделя сентября
8	Профессиональная ориентация	Беседа: «Зачем мы учимся цифровому рисованию?»	Цель: обозначить проблемы и перспективы изучения цифрового рисования и анимации.	3 неделя сентября
9	Аналитико-диагностическая деятельность	Мониторинг развития качеств личности	Первичная диагностика на начало учебного года	4 неделя сентября
10	Профессиональная ориентация	День интернета России (день Рунета) (30.09). Беседа «Безопасность детей в сети Интернет»	Польза и вред интернета	4 неделя сентября
11	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа на тему «День солидарности в борьбе с терроризмом»	Борьба с терроризмом	4 неделя сентября
12	Спортивно-оздоровительная работа	Беседа на тему «Влияние ПК на физическое и психическое здоровье»	Сохранение физического и психического здоровья	4 неделя сентября
13	Ценностно-ориентированная деятельность	Международный день пожилых людей – подготовка выставки рисунков «Моя бабушка», «Мой дедушка» 1 октября	Воспитание у обучающихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям	1 неделя октября
14	Профессиональная ориентация	Беседа «Профессия –	Расширять знания детей о профессии	1 неделя октября

		учитель»»»	учителя, воспитывать уважение	
1 5	Спортивно-оздоровительная работа	Изучение гимнастики для рук и глаз	Привитие навыков ЗОЖ	1-2 неделя октября
1 6	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа «Давайте говорить друг другу комплименты»	Формирование культуры поведения. Особенности поведения девочек и мальчиков. Работа с проблемами общения подростков.	3 неделя октября
1 7	Спортивно-оздоровительная работа	Изучение комплекса упражнений для улучшения кровоснабжения головного мозга	Привитие навыков ЗОЖ	3-4 неделя октября
1 8	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж «Как вести себя во время осенних каникул, на дорогах, улицах. ПДД»	Знакомство с правилами поведения на дорогах	4 неделя октября
1 9	Свободное общение	Общение на тему «Мой Новосибирск родной»	Развитие патриотизма, толерантности	4 неделя октября
2 0	Ценностно-ориентированная деятельность	День народного единства 4 ноября. «Когда мы едины, мы непобедимы»	Совершенствовани е духовной и нравственной культуры	1 неделя ноября
2 1	Индивидуальная работа	Индивидуальная работа с подростками и их родителями	Поддержка ребёнка в решении важных для него жизненных проблем	2 неделя ноября
2 2	Профессиональна я ориентация	Деловая игра «Рекламная	Цель: умение использовать	3 неделя ноября

		компания (рисунки, буклеты)»	полученные профессиональные знания и навыки в рекламной деятельности.	
2 3	Работа с родителями	Беседа «Как защитить ребёнка от негативного контента в интернете»	Правила пользования контентом Интернета	3 неделя ноября
2 4	Свободное общение	Участие в мероприятии, посвящённом Дню матери. Выставка рисунков ко Дню матери «Лучше мамы нет на свете»	Воспитание любви к матери, родной семье, близким людям.	4 неделя ноября
2 5	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж «Действия при получении сообщения о возможном теракте»	Алгоритм действий при возможном теракте	4 неделя ноября
2 6	Спортивно-оздоровительная работа	Разучивание комплекса упражнений для снятия напряжения глаз	Привитие навыков ЗОЖ	1-4 неделя ноября
2 7	Профессиональная ориентация	02.12 – Всемирный день компьютерной «2D графики, 03.12 – 3D графики) 04.12 – день Информатики.	Интеллектуальное воспитание	1 неделя декабря
2 8	Ценностно-ориентированная деятельность	День Конституции РФ – 12.12. Беседа «Наши права и обязанности»	Формирование гражданской позиции	2 неделя декабря
2	Аналитико-	Мониторинг	Диагностика	3 неделя

9	диагностическая деятельность	развития качеств личности, мониторинг результатов обучения воспитанников по дополнительной образовательной общеразвивающей программе, мониторинг обученности по темам образовательной программы.	(середина учебного года)	декабря
3 0	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа «Культура речи, речевой этикет»	Развитие умения вести рассуждения, формирование аргументированной точки зрения, формирование умения выслушать другого	3 неделя декабря
3 1	Работа с родителями	Родительское собрание «Итоги первого полугодия»	Показ портфолио обучающихся	3 неделя декабря
3 2	Работа с родителями	Анкетирование родителей (оценка родителями успехов ребенка, деятельности педагога и выявление пожеланий в организации совместных дел)	Диагностика семей обучающихся с целью оптимальных форм взаимодействия	3 неделя декабря
3 3	Ценностно-ориентированная деятельность	День спасателя в России (27.12). Игра-загадка «Если возник пожар»	Правила поведения при пожаре	4 неделя декабря

3 4	Свободное общение	Новогодний бал-маскарад	Воспитание содружества между объединениями	4 неделя декабря
3 5	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж по технике безопасности во время новогодних представлений и возле ёлки	Знакомство с правилами поведения во время новогодних представлений	4 неделя декабря
3 6	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж «Как вести себя во время зимних каникул на льду, дорогах, улицах. Первая помощь при обморожениях. ПДД, ППБ.»	Знакомство с правилами поведения на льду, дорогах, улицах во время зимних каникул	4 неделя декабря
3 7	Профессиональная ориентация	Подготовка и участие в городских, всероссийских и международных конкурсах по информационным технологиям	Развитие творческих способностей и привитие интереса к предмету «Цифровое рисование и анимация»	2-4 неделя января
3 8	Свободное общение	Беседа «Событие в моей семье»	Самый интересный рассказ о событии, произошедшем в семье	2 неделя января
3 9	Ценностно-ориентированная деятельность	11.01 – Всемирный день «Спасибо». Беседа «С чего начинается взрослость»	Обсудить, как создаётся характер, результаты самовоспитания и культуры самосознания	2 неделя января
4 0	Спортивно-оздоровительная работа	Разучивание комплекса упражнений для снятия напряжения глаз	Привитие навыков ЗОЖ	3 неделя января

4 1	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж «Как вести себя во время лыжной прогулки и первая помощь при обморожении»	Знакомство с правилами поведения на лыжной прогулке и при обморожении	4 неделя января
4 2	Профессиональная ориентация	Подготовка к участию в конкурсе «Обложка альманаха НГТУ»	Развитие творческих способностей	1 неделя февраля
4 3	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа «Предотвращение опасных ситуаций»	Проверка знаний ПДД	1 неделя февраля
4 4	Профессиональная ориентация	Изготовление открыток-«Валентинок ко Дню всех влюблённых»	Использование навыков, полученных на занятиях в объединении	2 неделя февраля
4 5	Ценностно-ориентированная деятельность	21.02 – Международный день родного языка. Беседа «Мы живём в России»	Воспитание культуры родного языка	3 неделя февраля
4 6	Профессиональная ориентация	Изготовление поздравительных открыток ко Дню Защитника отечества	Воспитание патриотизма, уважения к людям, защищавшим Родину. Активизация творческого потенциала детей, укрепление детско-родительских отношений.	3 неделя февраля
4 7	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа «Безопасное поведение»	Обсуждение с детьми, как вести себя в конфликтной ситуации	4 неделя февраля

4 8	Ценностно-ориентированная деятельность	Международный день борьбы с наркоманией 1.03. Беседа и обсуждение на тему «Скажи нет вредным привычкам»	Профилактика здорового образа жизни	1 неделя марта
4 9	Ценностно-ориентированная деятельность	Изготовление поздравительной открытки ко дню 8 марта	Воспитание у детей чувства бережного отношения к близкому человеку – маме, бабушке, сестре	2 неделя марта
5 0	Работа с родителями	Анкетирование родителей (оценка родителями успехов ребенка, деятельности педагога и выявление пожеланий в организации совместных дел)	Опрос родителей обучающихся с целью выбора оптимальных форм взаимодействия	3 неделя марта
5 1	Ценностно-ориентированная деятельность	Неделя безопасности дорожного движения - беседа	Проверка знаний ПДД	3 неделя марта
5 2	Спортивно-оздоровительная работа	Знакомство с комплексом упражнений для снятия напряжения со спины и шеи.	Привитие навыков ЗОЖ	1-3 неделя марта
5 3	Индивидуальная работа	Индивидуальные беседы с родителями	«Кризисы» и противоречия переходного возраста. Что такое характер и как он формируется у подростка?»	3 неделя марта

5 4	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж «Как вести себя во время весенних каникул, на льду водоёмов. ПДД. ПДД»	Знакомство с правилами поведения во время весенних каникул	4 неделя марта
5 5	Свободное общение	Беседа: «Как отмечают 1 апреля в других странах. День смеха»	Шутки, игры, розыгрыши	1 неделя апреля
5 6	Ценностно-ориентированная деятельность	2.04 – Международный день детской книги – беседа «Роль книги в развитии интеллектуальных и личностных качеств человека»	Прививаем любовь к чтению книг	1 неделя апреля
5 7	Ценностно-ориентированная деятельность	Всемирный день авиации и космонавтики (12.04) – Беседа «Полёты во сне и наяву»	Осуществление детской мечты, расширение кругозора о космических полётах.	2 неделя апреля
5 8	Профессиональная ориентация	Выставка рисунков ко Дню космонавтики «Космическое путешествие»	Использование навыков, полученных на занятиях в объединении	2 неделя апреля
5 9	Ценностно-ориентированная деятельность	Беседа «Агрессивные дети. Причины и последствия детской агрессии. Буллинг в школе»	Игровой тренинг: (Конфликты в нашей жизни и способы их преодоления.)	3 неделя апреля
6 0	Свободное общение	Всемирный день пожарной охраны. Беседа: «Твои действия при пожаре в ТЦ»	Отработка алгоритма поведения при пожаре в ТЦ, находясь в толпе, в замкнутом	4 неделя апреля

			помещении и т. д.	
6 1	Ценностно-ориентированная деятельность	Организация и проведение бесед и уроков мужества к 79 годовщине Победы в ВОВ: «Жестокая правда войны», «Уроки мужества – уроки жизни», «Не мальчик, а солдат»	Воспитание патриотизма, уважения к ветеранам ВОВ	1 неделя мая
6 2	Аналитико-диагностическая деятельность	Мониторинг развития качеств личности, мониторинг результатов обучения воспитанников по дополнительной общеразвивающей программе.	Диагностика (конец учебного года)	2 неделя мая
6 3	Аналитико-диагностическая деятельность	Анкетирование и опросы учащихся и родителей	Выявление эффективности системы воспитательных мероприятий. Удовлетворённость родителей работой объединения.	3 неделя мая
6 4	Работа с родителями	Итоговое мероприятие с участием родителей. Просмотр итоговых работ учащихся, обсуждение. Награждение воспитанников грамотами и дипломами.	Создание положительного эмоционального настроения детей и родителей	4 неделя мая

6 5	Аналитико-диагностическая деятельность	Инструктаж: «Как вести себя во время летних каникул, на водоёмах и пляжах, в поездках. ППД, ППБ»	Знакомство с правилами поведения во время летних каникул, на водоёмах и пляжах, в поездках.	4 неделя мая
--------	--	--	---	--------------

Список литературы:

Список рекомендуемой методической и учебной литературы:

Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г. – 20 с.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971 г. – 80 с.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д.В. Велинский. - Новосибирск, 2004 г. – 34 с.
4. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма./ И.Н. Воскресенская. - М.: Искусство, 1978.
5. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год. – 20 с.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г. – 175 с.

Для учащихся:

1. Бруссе. Т.Г. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. / Т.Г.Бруссе., К.Бартон.– М.: Искусство. 1971.
2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber & Faber, 2002.
3. Данелия Г. Безбилетный пассажир. Байки кинорежиссера / Г. Данелия. - М.: 1С-Паблишинг, 2007.
4. Митта А. Кино между адом и раем. / А. Митта. — М.: Подкова, 1999 г.

5. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. / Полноцветное издание / Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2006. — 175 с : ил.