



Филиал Российского государственного
института сценических искусств в Калининграде –
«Балтийская Высшая школа
музыкального и театрального искусства»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0084998AA91425AA33EBA032D215A77B4B

Владелец: Алейникова Юлия Алексеевна

Действителен: с 02.03.2023 по 25.05.2024

Приложение № 1

к приказу от 27 октября 2023 года № 95-о



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ
ИСКУССТВ»

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования «Российский государственный
институт сценических искусств» в Калининграде – «Балтийская
высшая школа музыкального и театрального искусства»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«АНИМАЦИЯ: БАЗОВЫЕ ЗАКОНЫ»

Авторы-составители:

Федорова Анна Алексеевна,

педагог дополнительного образования

Школы креативных индустрий
филиала РГИСИ в Калининграде

Овчинникова Лада Олеговна,

к.п.н., специалист образовательных программ
филиала РГИСИ в Калининграде,

УТВЕРЖДЕНА приказом от 27.10.2023 г. № 95 -о

ЗАРЕГИСТРИРОВАНА

27 октября 2023 г.

Рег. номер ФКД-01

Калининград
2023 г.

I. Организационно-методический раздел

1. Цели и задачи

Программа повышения квалификации «Анимация: базовые законы» направлена на формирование у обучающихся базовых представлений о специфике анимации как творческой индустрии, сферах применения профессиональных инструментов анимации, а также практическое освоение базовых законов наиболее популярного вида анимации, базовых навыков решения профессиональных задач в анимации. Программа позволяет создать прочный и современный фундамент для дальнейшего обучения, профессионального развития и самостоятельных творческих экспериментов. Программа предназначена для педагогов дополнительного образования, учителей начальных классов, преподавателей организаций среднего профессионального образования, имеющих интерес к индустрии анимации и желающих создавать авторские анимационные проекты. Программа позволяет создать прочный и современный фундамент для дальнейшего обучения, профессионального развития и самостоятельных творческих экспериментов.

Цели курса:

содействие развития цифровой и креативной грамотности, профориентации в сфере креативных индустрий, развитие художественного вкуса и насмотренности, пространственного мышления и гибкого планирования.

Задачи курса:

Обучающие:

- сформировать представление о месте анимации как креативной индустрии;
- сформировать представление о видах анимации;
- изучить особенности процесса создания анимационного проекта;
- сформировать комплексное представление о базовых законах анимации;
- отработать решение задач анимации с опорой на соблюдение базовых законов анимации;
- сформировать представление об этапах работы над креативным продуктом (препродакшн – продакшн – постпродакшн);
- сформировать представление о карьерных возможностях для начинающего специалиста в области анимации.

Развивающие:

- развить художественный вкус и насмотренность;
- развить внимание, память, пространственное мышление; творческую фантазию;
- развить навыки креативного мышления, генерации идей и концептирования;

- развить навыки самостоятельной творческой деятельности, дружеские и партнерские отношения внутри коллектива;
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой и проектной деятельности.

2. Место курса в сфере профессиональной деятельности слушателя

Курс призван служить развитию и углублению профессиональной компетенции педагогов. Успешное прохождение данной программы при осознанном отношении обучающегося к работе над учебным творческим проектом позволит достигнуть следующих результатов.

Знать:

- обучающиеся имеют комплексное представление об индустрии анимации, карьерных и творческих возможностях своего развития в ней;
- обучающиеся знают виды анимации, используемые технологии, материалы, инструменты и программное обеспечение;
- обучающиеся знают о достижениях отечественной анимации;
- обучающиеся знают основные законы анимации, их роль в решении задач работы над анимационным проектом.

Уметь:

- обучающиеся умеют разделить работу над анимационным проектом на этапы;
- обучающиеся умеют выбирать вид анимации, соответствующий художественной задаче.

Владеть:

- обучающиеся владеют навыком решения анимационных задач с соблюдением основных законов анимации;
- обучающиеся владеют навыками генерации, отбора идей;
- обучающиеся владеют навыками концептирования и прототипирования;
- обучающиеся владеют навыками работы с профессиональным оборудованием и ПО.

3. Материально-техническое оснащение

Студия анимации

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога.

Помещение оборудовано столом аудиторным, столом преподавателя, стульями, проектором, доской, шкафом, кафедрой настольной, светильниками, ноутбуками, мультстанком, камерой, хромакеями, светом для съемки, стойками осветительными, световым планшетом, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером; имеется ручной инструмент

и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.), жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные.

4. Содержание программы. Учебный план

Тема 1. Программа Adobe Animate. (4 часа)

Теория. Знакомство с программой. Изучение интерфейса и возможностей программы. Четвертый принцип анимации: фазовка от позы к позе.

Практика. Выполнение классического упражнения «мячик».

Тема 2. Тайминг и спейсинг. Знакомство. (6 часов)

Теория. Знакомство с понятиями тайминга и спейсинга. Расчет скоростей. Влияние количества фаз на скорость движения предмета.

Практика. Выполнение усложненного варианта упражнения «мячик»: три варианта с разными скоростями. Движение предмета в цикле.

Тема 3. Тайминг и спейсинг. Погружение. (6 часов)

Теория: Нюансы тайминга и спейсинга. Сложные случаи расчета скоростей.

Практика: Отработка упражнения «мячик».

Тема 4. Сжатие и растяжение. Знакомство. (6 часов)

Теория: Первый принцип анимации: сжатие и растяжение.

Практика: Добавление мячику пластики с помощью растяжения и сжатия.

Тема 5. Сжатие и растяжение. Погружение. (6 часов)

Теория: Нюансировка сжатия и растяжения. Сложные случаи.

Практика: Отработка упражнений на добавление мячику пластики с помощью растяжения и сжатия.

Тема 6. Подготовка и торможение. Знакомство. (6 часов)

Теория: Физика движения предмета. Секреты убедительной анимации в начале и в конце. Шестой принцип анимации: смягчение начала и завершение движения.

Практика: Сцена с началом и концом движения на основе цикла движения мячика.

Тема 7. Подготовка и торможение. Погружение. (6 часов)

Теория: Нюансы анимации в начале и конце. Сложные случаи физики движения предмета.

Практика: Отработка сцены с началом и концом движения.

Тема 8. Работа с захлестом и сквозным движением. (6 часов)

Теория: Понятие захлеста и сквозного движения.

Практика: Упражнения «травинка»: изображение изгибов травинки под действием ветра и возвращение в исходное состояние.

Тема 9. Захлест и сквозное движение. Усложнение. (10 часов)

Теория: Нюансировка захлеста и сквозного движения.

Практика: Упражнение «флажок»: сцена движения флага под действием ветра и при прекращении действия ветра.

Тема 10. Обобщение и актуализация изученного. (4 часа)

Теория: Систематизация и уточнение изученных принципов.

Практика: Составление интеллект-карты по принципам анимации. Обсуждение нюансов упражнений.

Тема 11. Отработка комплекса упражнений. (8 часов)

Теория: Уточнение глоссария по изученному материалу.

Практика: Отработка сложных моментов изученных упражнений. Тренировка и закрепление всего комплекса упражнений.

Тема 12. Анализ полученных результатов. (4 часа)

Теория: Законы анимации. Физика движения предмета: обобщение.

Практика: Упражнения «мячик», «травинка», «флажок».

Учебный план

ТЕМЫ		КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Лекции	Практические занятия	Самостоятельные занятия
1.	Программа Adobe Animate.	1	2	1
2.	Тайминг и спейсинг. Знакомство.	1	2	3
3.	Тайминг и спейсинг. Погружение.	1	2	3
4.	Сжатие и растяжение. Знакомство	1	2	3
5.	Сжатие и растяжение. Погружение.	1	2	3

6.	Подготовка и торможение. Знакомство.	1	2	3
7.	Подготовка и торможение. Погружение.	1	2	3
8.	Работа с захлестом и сквозным движением.	1	2	3
9.	Захлест и сквозное движение. Усложнение.	1	4	5
10.	Обобщение и актуализация изученного.	1	1	2
11.	Отработка комплекса упражнений.	1	2	5
12.	Анализ полученных результатов.	1	1	2
	Итого:	12	24	36
ВСЕГО:		72 часа		

5. Рекомендуемая литература

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012г. № 599.

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. № 2620-р.

5. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. М.: ДКМ Пресс, 2020. – 154 с.

6. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблицер, 2020. – 217 с.

7. Бройнинг Л. «Гормоны счастья». М.: МИФ, 2020. – 197 с.

8. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. СПб: Питер, 2021с. – 272 с.

9. Леонов Н.А. Основы компьютерной анимации. М.: Просвещение, 2021. – 112 с.

10. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. М.: ВГИК, 2020. – 197 с.

11. Солин А.И., Пшеничная А.И. М.: Прометей, 2020. – 300 с.

12. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. М.: Бомбора, 2020. – 392 с.

6. График учебного процесса

6.1. ГРАФИК РАБОТЫ УТВЕРЖДАЕТСЯ
ПО СОГЛАСОВАНИЮ СО СЛУШАТЕЛЯМИ КУРСА
И РЕАЛИЗУЕТСЯ В ОЧНО - ДИСТАНЦИОННОМ ФОРМАТЕ.