

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Калининграде)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
И. о. первого проректора – проректора по учебной
и воспитательной работе
_____ / Е. В. Третьякова /
«30» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Анимация: базовые законы»**

Срок реализации программы: 4 недели

Возраст обучающихся: от 18 лет.

Согласовано:
Начальник учебно-методического управления
_____ / Т. В. Сиднева/

Калининград
2023

Разработчики:

Федорова А. А., педагог дополнительного образования

Овчинникова Л. О., специалист по образовательным программам

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимация: базовые законы» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы: художественная.

Уровень программы

Программа реализуется в Балтийской высшей школе музыкального и театрального искусства (филиале ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» в г. Калининграде (далее – образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование взрослых

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы

Программа через ознакомление с профессией аниматора, изучение базовых профессиональных инструментов и получение практического опыта решения основных творческих задач позволяет взрослым (как молодым людям, так и людям старшего возраста), с одной стороны, лучше узнать свои сильные стороны (воображение, пространственное мышление, планирование, поиск нестандартных решений), сформировать мотивацию к получению творческих профессий или поиску новых хобби, путей творческого самовыражения, уточнить свои дальнейшие образовательные маршруты и карьерные траектории, с другой стороны, повысить свою эффективность как специалиста.

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий. Студия анимации Школы креативных индустрий имеет все необходимое оборудование и все необходимое ПО для изучения базовых законов анимации, их освоения на практике для дальнейшего внедрения в решение профессиональных и личностных задач.

Отличительные особенности программы /новизна

Новизна Программы заключается в том, что в ней интегрируются современные подходы андрагогики: практикоориентированность, модульность, обратная связь преподавателя, формирование портфолио обучающегося, формирование и поддержание ценности обучения.

Программа 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.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная, при необходимости с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Обучающиеся от 18 лет, имеющие интерес к индустрии анимации, желающие создавать авторские анимационные проекты и/или примерить на себя профессию специалиста по анимации.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 4 недели.

Объем программы – 32 академических часа.

Режим занятий – 2 раза в неделю (недельная нагрузка – 8 академических часов).

Цель программы: содействие развитию цифровой и креативной грамотности населения, стимулирование дополнительной занятости, содействие монетизации творческих увлечений, профориентации в сфере креативных индустрий, развитие художественного вкуса и насмотренности, пространственного мышления и гибкого планирования.

Задачи

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.

Условия реализации программы

Условия набора в группы для обучения по программе «Анимация: базовые законы»

Для обучения по программе принимаются взрослые от 18 лет, желающие осваивать основы искусства анимации. Требования к стартовым возможностям обучающихся не предъявляется.

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав учащихся.

Количество обучающихся в группе

Максимальное количество обучающихся в группе – 10 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс требует очной организации.

При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием следующих платформ и электронных ресурсов: платформа Vebinar для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и другие ресурсы, регламентированные локальными актами ШКИ.

Используемые педагогические технологии – технология коллективной творческой деятельности, технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология проектной деятельности.

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.

Форма организации образовательного процесса: лекция, беседа, лабораторная работа, практическое занятие, «мозговой штурм», «сценарная комната», презентация, фестиваль.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии

Фронтальная: беседы об анимации (опыт просмотра, анализа, создания, индивидуальные предпочтения), объяснение теоретического материала;

Коллективная: организация творческого взаимодействия между всеми обучающимися одновременно («мозговой штурм»);

Групповая: организация работы в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач; для реализации принципа взаимообучения, для обмена творческими идеями и получения объемной обратной связи («сценарные комнаты»);

Индивидуальная: организуется для проработки с каждым обучающимся практических упражнений по базовым законам анимации.

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, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, фото- и видеокамерами,

компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером; ручной инструмент и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых образовательных технологий, опыт работы над проектами в индустрии анимации, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля.

Планируемые результаты

Успешное прохождение данной программы при осознанном отношении обучающегося к работе над учебным творческим проектом позволит достигнуть следующих результатов:

Личностные:

- обучающиеся поддерживают уважительную, доброжелательную творческую атмосферу в команде, уважают плоды своей и чужой творческой деятельности;
- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Метапредметные:

- обучающийся определяет круг задач в рамках поставленной цели и выбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.

Предметные:

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

Основные показатели эффективности реализации программы:

- устойчивая мотивация обучающихся продолжать обучение анимации на продвинутом уровне и/или самостоятельные творческие эксперименты;
- творческая самореализация обучающихся (готовность учебного проекта, генерация идей для следующих проектов).

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная работа	
1.	Программа Adobe Animate.	4	1	2	1	Рефлексия
2.	Тайминг и спейсинг.	4	1	2	1	Рефлексия
3.	Сжатие и растяжение.	4	1	2	1	Рефлексия
4.	Подготовка и торможение.	4	1	2	1	Рефлексия
5.	Работа с захлестом и сквозным движением.	4	1	2	1	Рефлексия
6.	Захлест и сквозное движение. Усложнение.	8	2	4	2	Рефлексия
7.	Обобщение и актуализация изученного. Анализ полученных результатов.	4	1	2	1	Рефлексия
	Итого	32	8	16	8	

Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
01.10.2023	05.11.2023	4	16	32	2 раза в неделю по 4 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Содержание программы

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».

Самостоятельная работа: Закрепление классического упражнения «мячик».

Тема 2. Тайминг и спейсинг. (4 часа)

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.

Самостоятельная работа: Закрепление упражнения «мячик» в усложненном варианте.

Тема 3. Сжатие и растяжение. (4 часа)

Теория: Первый принцип анимации: сжатие и растяжение.

Практика: Добавление мячику пластики с помощью растяжения и сжатия.

Самостоятельная работа: Закрепление упражнения «мячик» с учетом растяжения и сжатия.

Тема 4. Подготовка и торможение. (4 года)

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.

Самостоятельная работа: Закрепление сцены с началом и концом движения.

Тема 5. Работа с захлестом и сквозным движением. (4 часа)

Теория: Понятие захлеста и сквозного движения.

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

Самостоятельная работа: Закрепление упражнения «травинка».

Тема 6. Захлест и сквозное движение. Усложнение. (8 часов)

Теория: Нюансировка захлеста и сквозного движения.

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

Самостоятельная работа: Закрепление упражнения «флажок».

Тема 7. Обобщение и актуализация изученного. Анализ полученных результатов. (4 часа)

Теория: Законы анимации. Физика движения предмета: обобщение.

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

Самостоятельная работа: рефлексия, финальная доработка упражнения по обратной связи педагога.

Формы подведения итогов реализации программы

Главной формой подведения итогов является презентация анимационного материала, которая проводится по итогам освоения программы.

По итогам освоения программы преподаватель проводит анонимное анкетирование-саморефлексию, позволяющую обучающемуся провести самостоятельную оценку полученных знаний и навыков, выявить новые интересы и образовательные дефициты.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике;
- видеоролики;
- информационные материалы Базы знаний Школы креативных индустрий.

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

Информационное обеспечение программы

Интернет-ресурсы

Электронная открытая база знаний Школы креативных индустрий

<https://www.notion.so/d4c242af90b548e98ff34b21d1ac569c?v=e17a77e8c1ff44b083a3f5450891f554>)

Литература

Для педагога дополнительного образования

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. М.: ДКМ Пресс, 2020. 154 с.
2. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020. 217 с.
3. Бройнинг Л. «Гормоны счастья». М.: МИФ, 2020. 197 с.
4. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. СПб: Питер, 2021с. 272 с.
5. Леонов Н. А. Основы компьютерной анимации. М.: Просвещение, 2021. 112 с.
6. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение. М.: ВГИК, 2020. 197 с.
7. Солин А. И., Пшеничная А.И. М.: Прометей, 2020. 300 с.
8. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. М.: Бомбора, 2020. 392 с.