

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства

(филиал РГИСИ во Владивостоке)

Школа креативных индустрий



Утверждаю:
ВРИО ректора РГИСИ
/Е. В. Третьякова/
«17» сентября 2021 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Креативные технологии»

Дисциплина по выбору. Анимация

2 год обучения
на 2022-2023 учебный год

Зарегистрирована учебно-методическим кабинетом 16.09.2021,
регистрационный номер 2021-ШКИ/03

г. Владивосток
2021

Особенности организации образовательного процесса

Задачи

Обучающие:

- изучить основные термины и понятия используемые в анимационном производстве;
- изучить историю и технологии аналоговой анимации, базовые законы движения;
- изучить историю и технологии 2D анимации на примере Adobe Animate;
- изучить историю и процессы анимационной режиссуры;
- освоить ПО Adobe Premier (для задач аналоговой анимации, 2D анимации и анимационной режиссуры);
- освоить работу с подручными материалами, анимационными станками, съемочным и осветительным оборудованием.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Содержание программы

Раздел 1. Аналоговые техники анимации

Тема 1.1. Аналоговые техники анимации.

Теория: Обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: Перекладка (Франция, студия Folimage), кукольная анимация (студия Невидимые друзья/Цех анимации, Москва), stopmotion, пикселяция, авторские нетрадиционные техники (шелкография, трафарет, (Rachel Gutgards, Израиль). История покадровой рисованной анимации («О Мышах и магии» Станислав Дединский), первый анимационный фильм, нарисованный на кальке. Технология.

Тема 1.2. Тайминг в анимации. Непрерывное движение.

Теория: Тайминг в анимации. Непрерывное и дискретное движение. Примеры. Количество кадров в секунду: лимитированная анимация (12,5 кадров в секунду).

Практика: Игрушка пещерного человека: плоский диск на ниточке с двумя ключевыми фазами движения, при вращении образует анимационный цикл.

Тема 1.3. Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Теория: Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Практика: Необычная рыба и ее микродвижение в воде (моргание, плавник, движение рта). Цикл из семи фаз, замыкающийся сам на себя.

Тема 1.4. Морфинг в рисованной анимации.

Теория: Морфинг, как ключевой прием рисованной анимации. Превращение одного в радикально другое – примеры, принцип. (Арменфильм)

Практика: Рисованная анимация на кальке (12 фаз) «Преврати рыбу в...»

Тема 1.5. Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.

Теория: Спецэффекты. Вода и огонь в анимации. Примеры в разных техниках. Последовательное движение или рандомная фазовка. Художественное и техническое решение. Одна задача – много способов решения.

Практика: Живое покадровое рисование под камерой. Мокрая акварель, свойства пигментов. Выставление техники и света для покадровой съемки.

Тема 1.6. Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.

Теория: Фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность. Выбор материалов. Понятие Лэйаут (компановка) – сочетание фона и персонажа в пространстве кадра. Технические и эстетические требования.

Практика: Составить коллажный фон для анимированной рыбы с учетом ее размера, контрастности, предполагаемой анимации. Постановочный тест – как изображение выглядит в кадре.

Тема 1.7. Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.

Теория: Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere. Создание проекта. Формат, кодак, preset. Основные рабочие поля и горячие клавиши. Framerate работа с временной шкалой. Форматы рендера.

Практика: Смонтировать последовательность фотографий рисованного фона (результаты темы 5). Смонтировать цикл «живая статика» (результаты темы 3).

Тема 1.8. Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.

Теория: Тайминг движения. Чередование статики и движения внутри сцены. Ритм. Композитинг – соединение слоев. Эффекты для обработки кальки.

Практика: смонтировать «морфинг» (тема 4), склеить с заданием «живая статика» при помощи композитинга и эффектов наложить на анимированный фон.

Тема 1.9. Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм.

Теория: Монтаж. Склейки по скорости движения, по положению объекта в кадре, по точке входа и выхода объекта из кадра. Примеры. Чередование движения и статики между сценами. Ритм.

Практика: Подставить звуковую дорожку в проект. Подклеить к собственной анимационной сцене две сцены сокурсников на собственный выбор. Работа со склейками и ритмом. Просмотр и обсуждение эпизодов. Финальный ролик для публикации из всех эпизодов собирает педагог.

Тема 1.10. Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.

Теория: Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология. Анимационный персонаж в бумажной перекладке. Примеры и разбор

персонажей. Удобная конструкция, двигательные возможности персонажа, ракурсы, «крутка».

Практика: Эскизная разработка антропоморфного анимационного персонажа. (Возможные тема: «он юн» или «типичный творческий»), паспорт персонажа – описание и изображение. Микропрезентация и выставка персонажей, рассказ о себе от лица героя.

Тема 1.11. Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.

Теория: Опорные точки в структуре сценария. Понятия завязка, конфликт, кульминация.

Практика: Сценарный практикум «Встреча». Парная импровизация «Встреча двух персонажей». Заданные обстоятельства (очередь в кассу, зал ожидания, парк, приемная врача): необходимо придумать событие, диалог, и внезапную развязку. Круг-обсуждение «Самая интересная встреча, которая произошла с моим персонажем». Рассказ от лица героя.

Тема 1.12. Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.

Теория: Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь, технологические и стилистические различия. Способы «отбить персонажа от фона». Мизансцена – работа с пространством кадра.

Практика: Нарисовать быстрый эскиз места действия к этюду «Встреча» из сценарного практикума (тема 11). Подобрать материалы и нарисовать фон, подходящий к эскизам двух персонажей из сценарного этюда: обращать внимание на контрастность персонажа по отношению к фону, пространство кадра, позволяющее реализовать предполагаемую анимацию. Выставка фонов. Обсуждение насколько соответствуют персонажи фону и друг другу. Внесение стилистических правок для выработки общего художественного решения этюда.

Тема 1.13. Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.

Теория: Комикс как ближайший родственник раскадровки. Общий, средний, крупный и план деталь для изложения истории. Выбор подходящего плана и ракурса для сценарного действия.

Практика: 1. Проанализировать комикс Тома Голда «Лунный коп» – расписать крупности планов, объяснить выбор плана автором.

2. Нарисовать свой комикс продолжительностью не более пяти кадров по сценарному этюду «Встреча» (тема 11). Расписать под рисунками действия и диалоги героев.

Тема 1.14. Конструктор переключного персонажа, изготовление «крутки».

Теория: Конструктор переключного персонажа с учетом анимационного движения. Сменные части для фазовки бумажной переключки. Пропорции персонажа, изготовление «крутки».

Практика: 1. Изготовить конструктор персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию, основываясь на ракурсах комикса (тема 13) и пропорциях фона (тема 12).

2. Изготовить ракурсы персонажа, необходимые для этюдов сокурсников.

Тема 1.15. Крупный план. Артикуляция. Эмоции.

Теория: Крупный план героя. Детализация. Артикуляция – произнесение звуков и форма рта в разном настроении. Эмоции.

Практика: 1. Изготовить крупный план персонажа, основываясь на ракурсах, эмоциях и диалогах из комикса (тема 13) со сменными деталями для артикуляции и эмоций. Изготовить сменные части для этюдов сокурсников.

Игра: угадай эмоцию (на изготовленном крупном плане ведущий «выставляет» эмоцию, участники отгадывают, обсуждают почему выражение лица удалось, или наоборот было трудно отгадать). Отыгрыш тонких эмоций, по возможности.

2. Звукозапись диалогов к этюдам. Работа в парах. Участники могут обратиться за помощью к учащимся других студий или любому сокурснику, чей голос и актерская игра кажутся подходящими.

Тема 1.16. Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.

Теория: Подготовка сцены к съемке. Выставление света, настройки камеры, формирование композиции кадра в режиме трансляции на экран.

Практика: Подготовка общего плана этюда к съемке. Индивидуальное обсуждение с куратором последовательности действий в кадре во время анимации. Анимация.

Тема 1.17. Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.

Теория: Порядок и тайминг действий, заложенных в этюдах участников. Базовые анимационные правила. Ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра. Плавность движения.

Практика: Анимация сцен общих планов.

Тема 1.18. Анимация крупного плана.

Теория: Порядок и тайминг действия, в крупных планах, заложенных в этюдах участников. Смена эмоции через моргание, чередование и фазовка ртов во время речи, повороты головы, смена направления взгляда.

Практика: Анимация сцен крупных планов.

Тема 1.19. Анимация общего плана.

Практика: Анимация с консультациями куратора.

Тема 1.20. Виды звука в анимационном фильме.

Теория: Виды звука в анимационном фильме. Требования к записи голоса. Как пользоваться диктофоном.

Практика: Запись диалогов и шумов. Анимация с консультациями куратора.

Тема 1.21. Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.

Теория: Настройки проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции в программе. Соединение изображения и звука.

Практика: Соединение между собой анимационных сцен в первичный мультипликат. Движение-статика внутри сцен. Движение паузы между сценами. Склейки. Работа со звуковыми дорожками. Монтаж артикуляции персонажей под звук. Отсмотр на предмет склеек.

Тема 1.22. Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер.

Теория: Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы. Заходной и финальный титры. Рендер.

Практика: Досъемка и дозапись нехватящего материала. Монтаж. Премьера эпизодов «Встреча», обсуждение, вопросы авторам.

Раздел 2. 2D анимация

Тема 2.1. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.

Теория: Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Возможности и преимущества каждой. Рисованная и перекладная анимация, как основные направления в аналоге и цифре. Как выглядит перекладка на компьютере по сравнению с перекладкой в

аналоге. Как выглядит рисованная компьютерная анимация относительно рисованной ручной. Обзор программ, с которыми будем работать, их взаимосвязи на примере сравнения со знакомым уже Adobe Premiere. Векторное и растровое изображение. Преимущества и минусы каждого. Рабочие области и функции Adobe Animate.

Практика: Покадровая рисованная анимация в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одной линии».

Тема 2.2. Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.

Теория: Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение, фактуры и кисти. Примеры. Морфинг, плавность и дискретность движения, возможности рисованной анимации. Лимитированная анимация.

Практика: Покадровая рисованная анимация в Photoshop в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одного пятна». Использование приемов из теоретического блока.

Тема 2.3. Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.

Теория: Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere. Композитинг как художественный прием. Примеры.

Практика: Композитинг в Adobe Premiere. Соединить этюды «Жизнь одной линии» и «Жизнь одного пятна». Можно задействовать этюды других участников. Подставить звук, задать ритм этюда. Просмотр и обсуждение этюдов.

Тема 2.4. Эклер или обведенное видео.

Теория: Эклер или обведенное видео. История приема, примеры «The Walt Disney Company» и «Союзмультфильм».

Практика: Производство фрагмента анимации в технике эклер в Animate. Тема этюда «Другая реальность». Съемка походки каждого участника на видео. Затем лимитированное обведение видео. Просмотр.

Тема 2.5. Способы организации фона.

Теория: Способы организации фона. Многослойность, дальний и передний план.

Практика: Анимированный движущийся векторный фон для этюда «Другая реальность». Изготовление склеивающих фрагментов между персонажами и фонами разных участников. На ходу один участник превращается в другого, фоны перетекают один в другой при помощи морфинга.

Тема 2.6. Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.

Практика: Композитинг и монтаж этюдов «Другая реальность». Просмотр.

Тема 2.7. Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.

Теория: Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации на примере Adobe Animate.

Практика: Рисование и автоматическая анимация векторных символов в Adobe Animate. Тема этюда «Объекты».

Тема 2.8. Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.

Теория: Подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Маски в Adobe Animate.

Практика: Векторное рисование и анимация этюда «Взгляд» с использованием автоматического движения и масок.

Тема 2.9. Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.

Теория: Автоматическое ускорение и замедление в Adobe Animate, движение по дуге, отставание. Компьютерная перекладка.

Практика: Упражнение «Маятник».

Тема 2.10. Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.

Теория: Adobe Animate синхронизация движения внутри символов. Автоматическое вращение.

Практика: Перекладка часовой циферблат с минутной и секундной стрелкой – автоматическая анимация символов внутри символов.

Тема 2.11. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Теория: Работа с символом в Adobe Animate. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Практика: Ритмический фигуративный этюд «Время». Анимация в ритм. Работа со звуком. Домашнее задание: снять 30 секундный видео-автопортрет.

Тема 2.12. Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.

Теория: Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка в Adobe Animate. **Практика:** Покадровая дорисовка анимационных спецэффектов на видеопортрет.

Домашнее задание: снять контрастный документальный видеофрагмент городского пейзажа.

Тема 2.13. After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.

Теория: After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop, трэкинг камеры.

Практика: Этюд «Дополненная реальность» придумать и дорисовать в Photoshop анимационный сюжет в городском пейзаже.

Тема 2.14. After Effect – трэкинг камеры.

Теория: After Effect трэкинг камеры.

Практика: Этюд «Дополненная реальность» – совместить покадровую анимацию и видеофрагмент в After Effect. Просмотр.

Тема 2.15. Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Теория: Вода, огонь и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Практика: Этюд «Огонь» – рандомная фазовка пламени в Adobe Animate.

Тема 2.16. Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Теория: Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Практика: Векторное рисование и организация под анимацию антропоморфного робота в Adobe Animate. Разработка «Какой я робот», ракурс – профиль, в основе персонажа эклер видео (из урока по теме 4).

Тема 2.17. Походка перекладного антропоморфного персонажа.

Теория: Походка перекладного антропоморфного персонажа. Ключевые фазы, ритм, механика персонажа в Adobe Animate

Практика: Анимация походки перекладного антропоморфного робота. В основе ритм и характер походки из видеофрагмента (урок по теме 4).

Тема 2.18. Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Теория: Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Практика: анимация бега перекладного антропоморфного робота.

Тема 2.19. Монтаж в Adobe Premiere.

Практика: Просмотр коллективных тематических этюдов курса материала для монтажа. Учащийся индивидуально монтирует анимационный клип из своих этюдов, созданных за время курса. Можно пригласить в соавторство и задействовать анимацию одноклассников. Монтирует каждый самостоятельно.

Тема 2.20. Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Теория: Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Практика: Монтаж анимационного клипа из этюдов курса. Работа со звуком ритмом, типами склеек, композитинг.

Тема 2.21. Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Теория: Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Практика: Монтаж анимационного клипа из этюдов курса, композитинг.

Тема 2.22. Премьерный показ клипов курса 2D анимации.

Практика: Премьерный показ клипов курса 2D анимации. Обсуждение.

Раздел 3. Анимационная режиссура

Тема 3.1. Жанры анимации, короткий метр и его особенности.

Теория: Жанры анимации: документальная анимация, нарративное и ненарративное кино, видеоарт, анимационные клипы. Короткий метр и его особенности. Примеры (фестиваль короткой анимации «Ща, 5 сек...», гифки, циклы, ролики).

Практика: Обсуждение просмотренного: что можно успеть сказать за одну минуту экранного времени? О чем говорят режиссеры? О чем бы поговорил я?

Домашнее задание: идея для короткого анимационного ролика или мультфильма, о чем и в какой технике я хочу снять свой мультфильм?

Тема 3.2. Этапы создания анимационного фильма на производстве.

Теория: Этапы создания анимационного фильма на производстве: препродакшн – сценарий, раскадровка, черновой звук, аниматик; продакшн – изготовление фонов, вещей, персонажей, анимация; постпродакшн – монтаж, ошумление, озвучание, сведение, мастеринг, финальный рендер. Планирование производства.

Нарративное кино: структура сценария – экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, развязка. Как трансформируется классическая структура в коротком метре. Просмотр примеров, разбор.

Практика: Планирование этапов дипломного мультфильма.

Домашнее задание: синопсис (один абзац текста, содержащий фабулу, и режиссерское высказывание) авторского мультфильма.

Тема 3.3. Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.

Теория: Раскадровка. Сходства и различия с комиксом. Условные обозначения. Мысленная камера режиссера и как ее располагать. Работа с плоскостью и пространством в 2 D. Движение камеры, плановость, типы склеек. Виды монтажных фраз.

Практика: Игра – раскадровочное буримэ. Куратор рисует на доске первую сцену раскадровки, каждый следующий участник добавляет одну сцену так, чтобы она склеилась с предыдущей и смыслово развила ее. Нарисовать раскадровку к тексту на выбор «Сон Татьяны» или «Лесной выбор». Осуществить режиссерское решение, оставляется ли в кадре

текст и если оставляется то какой. Разбор раскадровок, куратор комментирует удачные моменты, и хорошие склейки. Указывает, где ошибки и почему. Домашнее задание: найти мультфильм, который стилистически или атмосферно вдохновляет на то, что ты хотел бы снять. Проанализировать в какой технике это сделано. Сделать скриншоты наиболее характерных сцен, которые больше всего похожи на то, что ты замыслил. Зарисовать первую минуту этого мультфильма в раскадровку, используя условные обозначения, анализируя склейки. Скачать мультфильм на флэшку или прислать куратору ссылку на него.

Тема 3.4. Питчинг проектов.

Питчинг проектов: пересказ сценария с показом референсных картинок и разъяснением в какой технике это будет снято. Вопросы сокурсников.

Практика: Нарисовать раскадровку своего мультфильма (не более 30 сцен, продолжительностью не дольше 1 минуты) с учетом возможностей выбранной анимационной техники.

Домашнее задание: закончить и пронумеровать раскадровку.

Тема 3.5. Что такое аниматик: время, изображение, звук.

Теория: Работа с сервером. Организация хранения материалов проекта. Основные директории, папки, таблица выполнения задач по проекту. Что такое аниматик: время, изображение, звук.

Практика: Записать таймкод раскадровки. Сделать запись чернового голоса, если он подразумевается. Работа в Adobe Premiere: разместить на временной шкале сцены раскадровки и черновой звук в соответствии с таймкодом. Дорисовать недостающие кадры, чтобы из видео было понятно, что происходит в сценах.

Тема 3.6. Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.

Практика: Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Сверка тайминга. Ритм монтажа. Нумерация сцен. Рендер. Нарезка аниматика на сцены.

Тема 3.7. Постановочный тест «фон-персонаж».

Теория: Постановочный тест «фон-персонаж».

Практика: Каждый учащийся курса делает в выбранной им технике вручную или на компьютере. Выбрать показательный общий план места действия из раскадровки и нарисовать его. Изготовить персонажа. Совместить изображения и сделать фотографию или скриншот, если фон и персонаж цифровые.

Общее обсуждение: куратор разбирает тесты, находит удачные решения, корректирует ошибки.

Тема 3.8. Производственный план. Продакшн.

Теория: Производственный план: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения). Оптимизация работы художника.

Практика: Составить производственный план дипломного мультфильма. Приступить к изготовлению самых частоиспользуемых ракурсов персонажа.

Тема 3.9. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: Используя фон из постановочного теста и персонажа (из урока по теме 8), составить компановку сцены под анимацию.

Далее учащиеся, работающие в аналоговых техниках изготавливают самые трудоемкие сцены. Учащиеся, работающие с компьютерными программами делают мультипликат: компановки фонов и персонажей и выставляют изображения на таймлайн верхней видеодорожкой над аниматиком.

Тема 3.10 Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: Продакшн. Аналоговые режиссеры рисуют и снимают лимитированную анимацию 12,5 кадров в секунду, ориентируясь одновременно на таймкод аниматика и на собственное чувство времени. Больше опираясь на второе.

Компьютерные режиссеры работают точно по хронометражу нарезанных сцен, анимация fps 25 кадров в секунду. Начинают с простых сцен, крупных планов, фоновых панорам.

Тема 3.11. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.12. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.13. Мультипликат.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.14. Анимация.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.15. Анимация.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.16. Анимация.

Практика: Составление промежуточного результата анимации на таймлайн. К этому моменту у всех участников готова часть анимации. У тех, кто работает в компьютерных программах готовы все компановки. Просматриваем видео, анализируем насколько задуманное время совпадает с таймингом готовой анимации. Задаем друг другу уточняющие вопросы. В этот момент должны появиться дополнительные сцены, выброситься лишние, отредактировать тайминг уже готовых.

Тема 3.17. Анимация.

Практика: Работающие в аналоговых техниках переходят к простым сценам и пересъемке брака. Работающий за компьютером переходят к анимации сложных сцен.

Тема 3.18. Анимация.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.19. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.20. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.21. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.

Практика: Продакшн с консультированием куратора. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.22. Премьерный показ анимационных фильмов участников курса.

Практика: Собирается весь мультфильм, особое внимание общему ритму и склейкам. Просмотр, обсуждение.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- учащийся знает основные термины и понятия используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;

- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.