

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Мосоловская средняя общеобразовательная школа им.В.М Фомина» муниципального образования – Шиловский муниципальный район Рязанской области
391523 Рязанская область, Шиловский район, село, Мосолово, улица Рощина, дом 32а
Телефон: 8 (49136) 4-35-61, 4-35-59

Согласовано:

Руководитель
Центра «ТОЧКА РОСТА»
Новикова – Н. П. Новикова
07.12.2023 г.

Утверждаю:

И.о. директора МБОУ
«Мосоловская СОШ
им. В. М. Фомина»
Тихонова Л. О. Тихонова
Приказ от 07.12.2023 г. № 283



**ЦЕНТР цифрового и гуманитарного профилей
«ТОЧКА РОСТА»**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

«Анимация в After Effects»

Срок реализации – 1 год
Возраст обучающихся – 13-15 лет

Составитель – разработчик:
Ибраева Н. Р.,
педагог дополнительного образования

с. Мосолово
2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

	стр.
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1 Направленность	3
1.2 Актуальность	3
1.3 Новизна	3
1.4 Отличительная особенность	4
1.5 Педагогическая целесообразность	4
1.6 Адресат программы	5
1.7 Объем программы и режим занятий	5
1.8 Формы и методы обучения	5
1.9 Виды занятий	5
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	6
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
3.1 Учебный план	7
3.2 Годовое распределение	13
3.3 Содержание учебного плана	24
4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	28
5 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	29
ЛИТЕРАТУРА	30

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическая целесообразность и актуальность программы.

Программа разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Анимация в After Effects», составленной педагогом дополнительного образования МБОУ "Мосоловская СОШ им.В. М. Фомина" Ибраевой Н. Р.

Программа имеет техническую направленность и предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник flash-анимации. В области flash-анимации гармонизируют между собой искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии и даже математические расчеты. Главным же элементом flash-анимации являются чувства человека, которые ученик сможет выразить их через анимацию. Именно в этой комплексности flash-анимации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих

способностей детей. Моушн в After Effects позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного ученика и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

Flash-анимации — динамическое отображение информации в интернете, которая сродни мультипликации для ресурсов Web.

В наше время flash-анимация стала видом киноискусства, рекламы, дизайна, онлайн-обучения. С появлением флэш-анимации классические виды отошли на второй план, по крайней мере, на интернет пространстве. Благодаря технологии Flash, стало возможным использовать анимацию при создании сайтов, экономя трафик и пользуясь следующими ее возможностями и преимуществами:

- Создавать бесчисленное количество компактных по размерам объектов;
- Масштабировать изображения с отличным качеством;
- Добавлять созданным объектам свойства интерактивности;
- С легкостью интегрировать звук и изображение;
- Универсальность отображения флэш-анимации любыми браузерами.

1.1 Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимация в After Effects» является модифицированной программой художественно-технической направленности.

Уровень программы – стартовый.

1.2 Актуальность

Флэш-анимация имеет следующие преимущества, что подтверждают актуальность данной программы:

- Не ограничивает воображение создателя, позволяя воплотить любую задумку;
- Для создания продукта при небольшом количестве времени имеет минимальную стоимость, если говорить о флэш-анимации как источнике приобретения продукта;
- Чрезвычайно привлекательна для зрителя;
- Проста для восприятия, доступна и доходчива;
- Для ее создания чаще всего достаточно одной программы After Effects, которая доступна каждому желающему в интернете;
- В настоящее время ни одна презентация, мероприятие, кино, концерт, сайт не обходятся без флэш-анимации;
- На основе знаний данной программы можно создавать бесчисленное множество flash-игр.

1.3 Новизна

Данная программа позволяет приобрести новые навыки и знания в области современной анимации, которые могут помочь с выбором будущей профессии.

1.4 Отличительная особенность

Данная программа предусматривает углубленное изучение разного вида анимации.

1.5 Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она отвечает потребностям общества в формировании компетентной творческой личности. Освоение детьми основных разделов программы способствует развитию воображения и раскрытию своих талантов на протяжении всего периода обучения.

1.6 Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 13 до 15 лет, не имеющих ограничения по здоровью для занятий в объединении.

Количество детей в группе не превышает 20 человек

1.7. Объем программы

Срок реализации программы – 1 год.

Объём программы – 109 часов.

Занятия проводятся 5 раз в неделю по 1 академическому часу (продолжительность академического часа 45 минут).

1.8 Формы и методы обучения

Форма обучения – очная.

Основная форма занятия – практическая творческая деятельность ребенка.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- коллективная,
- групповая,
- индивидуальная.

На занятиях используются методы работы:

- словесные,
- графические работы,
- наблюдения,
- проектный,
- разговорный.

1.9 Виды занятий:

- практическое занятие,
- составление проектов,

- конкурс,
- презентация,
- мультипликационный фестиваль,
- игра.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целью программы является освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся в процессе работы над мультипликационными фильмами, социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей анимации, с терминологией анимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;
- сформировать систему знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;
- обучить навыкам и умениям работы с разнообразными моушн-приемами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

Развивающие:

- расширить представление о технологии создания мультфильмов, видеомонтажа, моушн-анимации, обработки видео, звука и картинки;
- развивать такие качества, как наблюдательность, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- развивать у обучающихся насмотренность, профессионализм и чувство красоты;
- развивать творческую инициативу личности, умение работать в команде и культуру общения;
- развивать умение импровизировать в задачах, имеющих разную тематику.

Воспитательные:

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- раскрывать воспитательные возможности моушн-анимации;
- воспитывать интерес к информационной деятельности.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№п/п	Название темы	Содержание урока	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1	Раздел 1. Введение в мультипликацию.				
1.1	Вводное занятие. Знакомство с интерфейсом программы	Запуск программы AE. Окна Project, Composition, Timeline. Создание первой композиции. Работа с окном Project. Создание папок для композиции и файлов анимации.	2	1	1
1.2.	Знакомство с историей мультипликации. Для чего она нужна	Знакомство с историей анимации. Погружение детей в принцип создания покадровой анимации как базы для motion анимации. Объяснить детям, для чего нужна анимация, что она является одним из способов выразить свои чувства. Что в анимационных работах важно показывать силу любви и добра. Технические знания в работе с программами очень важны в создании проекта, но они являют собой второстепенное значение. Самое главное в анимационных работах показывать, как положительно влияют на нашу жизнь светлые чувства. Основная идея мультипликации — это взаимодействие добра и зла, в результате которого добро всегда сильнее.	1	1	0
1.3	Основные графические средства мультипликации.	Погружение в тему. Работа с видеоформатом. Работа с Timeline, со слоями. Знакомство с ключами, ключевыми кадрами, свойствами слоев, манипуляции в окне Composition	1	0	1
1.4	Основы анимации текста.	Создание окна композиции под текст. Настройка текста с помощью окон Paragraph, Align. Глубокое погружение в настройки слоев текста для создания трендовой анимации. Знакомство с GraphEditor Создание трендовых анимаций текста для практического использования в своих видеоработах. А точнее существует 4 способа анимации текста: выплывание	2	0	2

		текстовой строки, выезд текста, анимации слов, анимация букв.			
1.5	Знакомство с видеомонтажом.	Освоение простого видеомонтажа, работая с окном Composition, пользуясь вкладками Align и Paragraphs.	1	0	1
2	Раздел 2. Создание первой анимации «Ёлка».				
2.1	Типографика.	Различные виды анимации текста, плавная анимация, анимация написания текста рукой, появление, по кругу, змейкой, волнами, жидкий текст, растяжение, анимация текста с плагином Saber.	8	0	8
2.2	Первое занятие по первой анимационной работе.	Создание первой анимации, используя шаблонные картинки для проекта, подготовленные преподавателем в формате png. Закрепление предыдущих знаний по созданию композиции, добавление в нее новые файлы.	1	0	1
2.3	Постепенное создание мультфильма «Ёлка».	Организация рабочего пространства, изучение принципов анимации. Изучение приемов передачи характера 2д иллюстрации для нужного визуального результата. Дети учатся с помощью анимационных техник показать физические свойства персонажей. Например, передать елке свойства растяжения и сжатия резинового мячика. Научиться компоновать все элементы анимации в единую гармоничную сцену. Применение знаний о движении текста. Работа с аудиодорожкой. Сочетание анимации и звука.	6	0	6
2.3	Завершающий урок. Подведение итогов четверти.	Просмотр работ учеников. Проведение душевной беседы с учениками. Анализ и наблюдение за проделанной работой. Обсуждение с учениками о роли анимации в развитии человека и будущего	1	1	0
3	Раздел 3. Анимация мячика.				

3.1	Анимация прыгающего мяча.	Изучение основных принципов анимации. На этом уроке используем принцип растяжения-сжатия. Разбираем, что такое покадровая анимация, из чего она состоит, сколько кадров должно быть в одной секунде анимации, чтобы она выглядела в соответствии с нашим представлением поведения персонажа.	2	0	2
4	Раздел 4. Создание мультфильма.				
4.1	Мультпереход.	Создание анимационного перехода. На занятии дети знакомятся с понятиями референс, фон, подложка, раскадровка, характер персонажа, вовлечение зрителя, сцена, пропорции, гармония, положение света-тени в пространстве кадра.	1	1	0
4.2	Персонаж.	На уроке дети учатся создавать собственного персонажа на основе своих предпочтений и ранее снятой видеоработы. Учатся правильно выстраивать композицию, работать с техникой лайн, заливка, знакомятся с основными принципами рисования героя в мультипликационной работе. Рисовка происходит в программе PhotoShop.	3	1	2
4.3	Создание анимации.	На основе созданной подложки и разработанного персонажа, дети приступают к созданию самого мультфильма. Готовый короткий ролик будет представлять собой анимационную работу с наложением на видео. Используя прием перехода в виде волны, которая будет создаваться в программе After Effects, мы научимся соединять два разных по своему визуалу направления: видео и мультипликация.	8	1	7
4.4	Монтаж анимации.	Монтаж анимации является таким же важным пунктом, как и остальные действия. Монтаж состоит из обработки готовых анимационных сцен, наложения звуковых эффектов, музыки, озвучки, настройка светотени (в редких случаях это необходимо), соединения анимационных сцен, масштабирование кадров, объединение видео и рисунка, сочетание 2д и 3д сцен, что сейчас популярно в мире мультипликации, замена кадров, размножение экранов, наложение нескольких слоев-сцен на одну и т.д. Все это можно выполнить в программах во вкладке Window.	2	0	2
4.5	Завершение проекта.	На уроках ученики научатся не только делать замену человека на анимационного персонажа, но и с помощью техники монтажа научиться заменять фон из видео на свой отрисованный. В процессе научиться грамотно сочетать фон и персонажей, познакомиться с понятиями первый план, второй план. Изучат цветопередачу, настройку контрастности в сцене для понятного восприятия смысла анимации. Презентация своей работы.	1	0	1

5	Раздел 5. Создание мультфильма для участия в международном кинофестивале.				
5.1	Вводное занятие перед самостоятельным проектом.	Просмотр с детьми презентации о предстоящей большой работе. Дети самостоятельно при помощи преподавателя будут учиться создавать полноценную мультипликационную работу в программе AE. В это проекте дети будут пробовать себя в роли всех участников анимационной работы. Каждый проявит себя в качестве писателя, сценариста, режиссера, художника, аниматора, раскадровщика, монтажера, продюсера. В конце года работы будут представлены на международном кинофестивале.	1	1	0
5.2	Создание мультфильма для участия в международном кинофестивале.	Создание мультфильма для участия в международном кинофестивале. Тема кинофестиваля: мир, кедры, семья. Дети самостоятельно смогут создать анимационную работу в программе After Effects. Самостоятельно разработать сценарий, сделать раскадровку, придумать и отрисовать персонажей. Анимировать в программе для анимации, пользуясь командами рисования и редактирования в окне Properties.	12	1	11
5.3	Анимация гусеницы.	Создание, отрисовка в Photoshop гусеницы, ее перенос в программу After Effects, работа с масками и слоями, использование команды Puppet Position Pin Tool и других сопутствующих команд редактирования.	4	0	4
6	Раздел 6. Анимация природных явлений.				
6.1	Анимация морской воды.	Создание простой анимационной работы: отражение солнца на поверхности морских волн. Ученики научатся создавать отражающие поверхности через команду Mirror	1	0	1
6.2	Анимация ветра на природе.	Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером ветра. Ученики учатся передавать характер ветра в зависимости от его скорости и от объекта воздействия.	1	0	1
6.3	Анимация огня.	Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером воды, дети будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.	1	0	1
6.4	Анимация пара, кипящей воды.	Отрисовка цветной композиции для анимации кипящей воды в программе Photoshop, моушн-анимация в After Effects. Наблюдение за характером бурлящей воды, дети будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.	2	0	2

6.5	Анимация растений.	Берем готовую пнг картинку из интернета. Учимся находить подходящий референс в интернете. Учимся передавать характер растений в анимации, наблюдаем за природой, идем на экскурсию растений.	2	0	2
6.7	Оживление картин.	Учимся на занятии оживлять старинные картины. Каждый ученик находит для себя картины Рубенса, Рафаэля, да Винчи или какого-нибудь другого художника на выбор. С помощью возможностей программы After Effects ученики научатся оживлять полотна, раскладывая их по слоям, накладывая на них маски и применяя команды Position, Rotation.	1	1	0
6.8	Анимация старинных полотен.	Данные занятия будут для детей самостоятельными. Каждый закрепит знания с предыдущих уроков.	2	0	2
6.9	Анимация логотипа.	Ученики будут учиться разрабатывать свой собственный логотип, оформлять в бренд-бук и составлять профессиональную композицию. Научиться презентовать свои работы.	5	0	5
7	Раздел 7. Анимация движения.				
7.1	Походка человека.	Дети учатся делать flash-анимацию походку человека, как один из 12 принципов анимации.	3	1	2
7.2	Летящие волосы.	Анимация развивающихся волос на ветру: коротких и длинных.	1	0	1
7.3	Хватание, касание руками.	Анимация рук. Изучение характера движения человеческих рук в зависимости от объекта, который они берут, хватают или касаются.	2	0	2
7.4	Эмоции удивления, радости, восхищения, влюбленности. Стикеры.	Анимация эмоций. Дети учатся точно и правильно создавать анимацию эмоций в соответствии с заданием. Разработка анимированных стикеров на прозрачном фоне.	5	1	4
7.5	Самостоятельная работа «Весна – пора любви».	Дети должны создать свою анимационную композицию из шаблонов, которые подготавливает преподаватель. Данная работа закрепляет знания с предыдущих занятий.	5	0	5
8	Раздел 8. Эффекты.				
8.1	Эффекты-3D канала.	Работа с плагином Element 3D, использование каналов в файлах OpenEXR, эффект извлечения канала 3D, использование параметра сглаживания, эффект подложки	1	0	1

		глубины, эффект глубины поля, эффект 3D туман.			
8.2	Аудио.	Эффект в «обратном порядке», «задержка», «НЧ и ВЧ», «Фланджер и хор», «Модулятор», «параметрическая коррекция», «реверберация», «тон».	1	0	1
8.3	Размытие и резкость.	Эффект «двустороннее размытие», «размытие по рамке», Эффект размытия при малой глубине резкости камеры, эффект восстановления четкости при дрожании камеры, «размытие канала», «сложное размытие», «направленное размытие».	1	0	1
8.4	Boris FX Mocha.	Модуль, который обеспечивает расширенное отслеживание движения.	1	0	1
8.5	Канал, CINEMA 4D.	Модуль 3D рендеринга.	1	0	1
8.6	Коррекция света, искажение.	Эффект «деформация по Безье», «выпуклость», «привязка по углам», «карта смещения», «пластика», «увеличение», «автоцвет», «автоконтрастность», «автоуровни», «черное и белое».	1	0	1
8.7	Контроль выражения, перспектива, шум, зерно.	Эффект «зернистость», создание подложки соответствующего цвета, создание подложки слоя, изменение области предпросмотра, изменение образцов шума вручную, выборка шумов.	2	0	2
8.8	Стилизация.	Эффект «мазки кистью», «мультипликация», «штрихи кисти», «цветовое теснение», «теснение», «выделение краев», «свечение», «мозаика».	3	0	3
8.9	Световые лучи.	Создание различными способами светящихся линий. Самостоятельная работа.	2	0	2
9	Раздел 9. Нейроинфографика.				
9.1	Что это? Как использовать?	Погружение в нейроинфографику. Учимся с учениками создавать иллюстрации с помощью нейросети, после чего обрабатываем картинку в After Effects .	2	1	1
9.2	Самостоятельная работа по нейрографике.	Каждый самостоятельно прописывает промпт по заданию и делает обработку.	2	0	2
Всего:			109	12	97

3.2 Годовое распределение

Месяц	№ НЕДЕЛИ	День недели	ПРЕДМЕТ	Время
Ноябрь	1			
	29.нояб	Среда	Презентация запуска программы AE. Теоретическая лекция о направлении обучения, наполненности программы. Организация рабочего пространства, знакомство с интерфейсом программы. Окна Project, Composition, Timeline. Создание первой композиции: расширение, параметры, цвет фона, продолжительность, количество кадров в секунду, Работа с окном Project. Создание папок для композиции и файлов анимации	1 час
	30.нояб	Четверг	Практическое занятие. Запуск программы AE. Организация рабочего пространства, знакомство с интерфейсом программы. Окна Project, Composition, Timeline. Создание первой композиции: расширение, параметры, цвет фона, продолжительность, количество кадров в секунду, Работа с окном Project. Создание папок для композиции и файлов анимации Работа в окне Timeline, слои, их свойства, назначение, возможности.	1 час
Декабрь	01.дек	Пятница	Знакомство с историей анимации. Погружение детей в принцип создания покадровой анимации как базы для motion анимации. Объяснить детям, для чего нужна анимация, что она является одним из способов выразить свои чувства. Что в анимационных работах важно показывать силу любви и добра. Технические знания в работе с программами очень важны в создании проекта, но они являют собой второстепенное значение. Самое главное в анимационных работах показывать, как положительно влияют на нашу жизнь светлые чувства. Основная идея мультипликации — это взаимодействие добра и зла, в результате которого добро всегда сильнее.	1 час
	2			
	04.дек	Понедельник	Погружение в тему. Работа с видеоформатом. Работа с Timeline, со слоями. Знакомство со свойствами слоев на практике, манипуляции в окне Composition: масштабирование, перемещение, выравнивание, горячие клавиши, активация кнопок панели инструментов	

		и панели редактирования. Знакомство с ключевыми кадрами: для чего они нужны, как их редактировать и менять свойства.	
05.дек	Вторник	Создание окна композиции под текст. Настройка текста с помощью окон Paragraph, Align. Глубокое погружение в настройки слоев текста для создания трендовой анимации. Знакомство с GraphEditor Создание трендовых анимаций текста для практического использования в своих видеоработах. А точнее существует 4 способа анимации текста: выплывание текстовой строки, выезд текста, анимации слов, анимация букв.	1 час
06.дек	Среда	Закрепление пройденного материала. Ученики самостоятельно создают движущийся текст, пользуясь знаниями с прошлого урока. Используют следующие варианты: выплывание текстовой строки, выезд текста, анимации слов, анимация букв.	1 час
07.дек	Четверг	Освоение простого видеомонтажа, работая с окном Composition, пользуясь вкладками Align и Paragraphs.	1 час
08.дек	Пятница	Знакомство с трендовыми анимациями текста. На данном уроке ученики изучают плавную анимацию, создавая слой Text	1 час
3			
11.дек	Понедельник	Продолжаются занятия по различным видам анимации текста: написания текста рукой Ученики учатся создавать интересное визуальное представление текста, анимируя картинку руки с ручкой.	1 час
12.дек	Вторник	Тема занятия: появление текста по кругу. Ученики знакомятся с новыми командами редактирования текста. К концу урока дети выполняют небольшую самостоятельную работу, используя знания с полученных последних трех уроков.	1 час
13.дек	Среда	Текст змейкой. Изучаем новый способ оживления текста, находим примеры, где такой вариант анимации подходит в жизни.	1 час
14.дек	Четверг	Анимация букв волнами. Еще один способ создания живого текста. На уроке ученики пробуют с новым способом анимирования букв, создать описание к видео.	1 час
15.дек	Пятница	Жидкий текст. Создаем интересную и вовлекающую анимацию букв, словно буквы жидкие. Также проделываем это через стандартные команды After Effects и прописыванием команды на строке слоя с текстом.	1 час
4			

18.дек	Понедельник	Растяжение текста, анимация текста с плагином Saber. Пробуем анимировать текст, используя плагин. Закрепляем все изученные способы текстовой анимации, выполняя контрольную работу, в которой каждый ученик демонстрирует навыки анимации.	1 час
19.дек	Вторник		1 час
20.дек	Среда	Создание первой анимации, используя шаблонные картинки для проекта, подготовленные преподавателем в формате png. Закрепление предыдущих знаний по созданию композиции, добавление в нее новых файлов. Композиция состоит из пяти слоев-картинок: елка, шарики для нее, подарки, звезда и снег. Дети учатся добавлять в композицию новые файлы, настраивать видимость слоя, закреплять его, именовать, обозначать цветом.	1 час
21.дек	Четверг	Организация рабочего пространства, изучение принципов анимации. Изучение приемов передачи характера 2д иллюстрации для нужного визуального результата. Дети учатся с помощью анимационных техник показать физические свойства персонажей. Например, передать елке свойства растяжения и сжатия резинового мячика. Научиться компоновать все элементы анимации в единую гармоничную сцену.	1 час
22.дек	Пятница	На занятии учатся центрировать, масштабировать и выравнивать изображения в окне Composition. Продолжаем изучать окно Timeline. Дети научатся настраивать видимость слоев, закреплять слои, делать из каждого слоя композицию. Делаем анимацию снега. Дети учатся делать ритмичное движение снега, чтобы на готовом видео снег подскакивал от столкновения с ветками елки.	1 час
5			
25.дек	Понедельник	Анимация шаров и звезды. Учимся создавать гармоничное видео, учимся согласовывать между собой простые анимационные движения в кадре. Продолжаем это делать в свойствах слоя через вкладку Transform.	1 час
26.дек	Вторник	Мерцание. Добавляем мерцание огней и звезд. Делаем это с помощью настройки прозрачности слоя и создания композиции внутри слоя.	1 час
27.дек	Среда	Звук. Добавляем звуковую дорожку на нашу работу. Ищем в интернете подходящие звуковые эффекты, учимся согласовывать движение и звук в кадре.	1 час
28.дек	Четверг	Финальное занятие по анимации «Ёлка». Ученики завершают работу, редактируют, задают необходимые вопросы, готовятся к просмотру работ, оформляют своё портфолио.	1 час

	29.дек	Пятница	Просмотр работ учеников. Проведение душевной беседы с учениками. Анализ и наблюдение за проделанной работой. Обсуждение с учениками о роли анимации в развитии человека и будущего	1 час
Январь	6			
	9.январь	Вторник	Изучение основных принципов анимации. На этом уроке используем принцип растяжения-сжатия. Разбираем, что такое покадровая анимация, из чего она состоит, сколько кадров должно быть в одной секунде анимации, чтобы она выглядела в соответствии с нашим представлением поведения персонажа. Адаптируем покадровую анимацию в моушн. Создаем слой Solid. На нем отрисовываем мячик в разных формах, чтобы получить эффект прыгающего мячика.	1 час
	10.январь	Среда	Добавляем вес мячу. Учимся передавать вес предмета. Делаем три анимации, в каждой из которой прыгает мяч определенной массы: в первой – легкий резиновый мяч, во второй – баскетбольный, в третьей – шар-гирия. Оформляем все три работы в портфолио.	1 час
	11.январь	Четверг	Создание анимационного перехода. На занятии дети знакомятся с понятиями референс, фон, подложка, раскадровка, характер персонажа, вовлечение зрителя, сцена, пропорции, гармония, положение света-тени в пространстве кадра. К занятию готовится презентация, в которой дети находят новые термины и примеры для новой работы.	1 час
	12.январь	Пятница	На уроке дети учатся создавать собственного персонажа на основе своих предпочтений и ранее снятой видеоработы. Смотрим, какие персонажи бывают. Определяемся с видом главного героя. Рисуем на бумаге три варианта персонажа. Придумываем сюжет короткометражки, каждый снимает на телефон небольшое видео, которое станет началом анимации.	1 час
	7			
	15.январь	Понедельник	Выбираем один из трех персонажей из эскизов, прорисовываем в чистовик от руки, фотографируем и переносим в фотошоп. Учимся правильно выстраивать композицию, работать с техникой лайн, заливка, знакомимся с основными принципами рисования героя в мультипликационной работе. Рисовка персонажа происходит в программе PhotoShop. С помощью «пера» создается силуэт и заливка формы. Учимся работать со слоями в PhotoShop	1 час
	16.январь	Вторник	Продолжаем рисовать героя в PhotoShop. Переносим файл .psd в After Effects. Настраиваем слои, готовим файл к анимации.	1 час
	17.январь	Среда	На основе созданной подложки и разработанного персонажа, дети приступают к созданию самого мультфильма. Готовый короткий ролик будет представлять собой	1 час

		анимационную работу с наложением на видео. Используя прием перехода в виде волны, которая будет создаваться в программе After Effects, мы научимся соединять два разных по своему визуалу направления: видео и мультипликация. На занятии соединяем нарезки из видео, которое мы ранее засняли. Вырезаем из сцен кадры. Рисуем трехцветную волну на слое Solid.	
18.январь	Четверг	Продолжаем рисовать волну на слое Solid. Учимся деформировать форму, пользуясь командами слоя и окном Window.	1 час
19.январь	Пятница	Делаем анимацию персонажа. Она включает в себя многоступенчатую работу. Включаем в процесс частично покадровую анимацию.	1 час
8			
22.январь	Понедельник	Для более качественной и реалистичной анимации ученики рисуют 3-4 новых положения героя.	1 час
23.январь	Вторник	Ученики продолжают отрисовывать позы для фильма в PhotoShop.	1 час
24.январь	Среда	Ученики завершают отрисовку на занятии позы и переносят их в After Effects	1 час
25.январь	Четверг	Делаем Анимационный переход, пользуясь возможностями After Effects. Работаем с масками и свойствами слоев.	1 час
26.январь	Пятница	Задействуем плагины, эффекты из вкладки Window, добавляем визуальные эффекты. Завершаем работу с моушн.	1 час
9			
29.январь	Понедельник	Делаем монтаж анимации, который является таким же важным пунктом, как и остальные действия. Монтаж состоит из обработки готовых анимационных сцен, настройка светотени (в редких случаях это необходимо), соединения анимационных сцен, масштабирование кадров, объединение видео и рисунка, сочетание 2д и 3д сцен, что сейчас популярно в мире мультипликации, замена кадров, размножение экранов, наложение нескольких слоев-сцен на одну и т.д. Все это можно выполнить в программе во вкладке Window.	1 час
30.январь	Вторник	Делаем наложения звуковых эффектов: музыки и звука. Добавляем подпись, названия, готовим работу к просмотру.	1 час
31.январь	Среда	Просмотр готовых фильмов, анализ проделанной работы. Обсуждение, ответы на вопросы.	1 час
Февраль	1.фев	Просмотр с детьми презентации о предстоящей большой работе. Дети самостоятельно при помощи преподавателя будут учиться создавать полноценную	1 час

		мультипликационную работу в программе AE. В этом проекте дети будут пробовать себя в роли всех участников анимационной работы. Каждый проявит себя в качестве писателя, сценариста, режиссера, художника, аниматора, раскадровщика, монтажера, продюсера. В конце года работы будут представлены на международном кинофестивале.	
2.фев	Пятница	Дети смотрят презентацию, ранее подготовленную преподавателем. В презентации представлены работы с предыдущих кинофестивалей. Рассказывается значимость семьи, кедров и мира на земле. Разговариваем о том, как значимо то, что делает муошн-аниматор. Разбираемся во всех составляющих полной анимационной работы. Дети начинают набрасывать идеи для будущего сценария.	1 час
10			
5.фев	Понедельник	Ученики пишут самостоятельно сценарий к своему мультфильму. Разрабатывают персонажей.	1 час
6.фев	Вторник	Отрисовка лайна персонажей в Photoshop.	1 час
7.фев	Среда	Отрисовка лайна фонов для мультфильма.	1 час
8.фев	Четверг	Раскадровка. Дети учатся делать раскадровку к фильму. Намечают основные позы героев. Делают отрисовку поз.	1 час
9.фев	Пятница	Отрисовка фонов в цвете.	1 час
11			
12.фев	Понедельник	Отрисовка персонажей в цвете. Перенос файла .psd в After Effects.	1 час
13.фев	Вторник	Компонуем все слои в группы. Приступает к анимации. Работаем со свойствами слоев, настраиваем прозрачность, перемещение, масштаб. Работаем с GraphEdit, с о свойствами ключевых кадров. Учимся делать переходы между сценами.	1 час
14.фев	Среда	Продолжаем работать над фильмом, работаем отдельно со вторым и первым планом, учимся грамотно сочетать действия в кадре на всех планах.	1 час
15.фев	Четверг	Накладываем визуальные эффекты на каждую сцену.	1 час
16.фев	Пятница	Соединяем между собой все сцены в один фильм. Добавляем недостающие сцены при необходимости.	1 час
12			
19.фев	Понедельник	Звук. Добавляем аудиодорожку. Делаем красивое и гармоничное сочетание музыки и фильма.	1 час
20.фев	Вторник	Монтаж. Добавляем все необходимые элементы монтажа для большего вовлечения	1 час

			зрителя в фильм.	
	21.фев	Среда	Текст. Добавляем текст: титры, название, надписи и т.д.	1 час
	22.фев	Четверг	Упаковка фильма в файл участника. Добавляем свои данные, еще раз проверяем все сцены, вносим последние редакции и поправки. Готовим работы для отправки фильма на кинофестиваль.	1 час
	23.фев	Пятница	Презентация своего фильма, отправка фильма на сайт кинофестиваля.	1 час
	13			
	26.фев	Понедельник	Создание, отрисовка в Photoshop гусеницы, ее перенос в программу After Effects. Каждый ученик рисует гусеницу из 6-7 частей-кружков, придумывает фон.	1 час
	27.фев	Вторник	На занятии ведется работа с масками и слоями, использование команды Puppet Position Pin Tool, Работаем с панелью инструментов, учимся закреплять первые и последние составные части гусеницы. Делаем простую анимацию ползущей гусеницы по прямой линии.	1 час
	28.фев	Среда	Делаем анимацию ползущей гусеницы, где в качестве фона используем не свое изображение, а фотографию ветки дерева. Ученики делают ползущую гусеницу по кривой траектории со статичным фоном.	1 час
	29.фев	Четверг	Делаем анимацию ползущей гусеницы, где в качестве фона используем видео, на котором ветка дерева качается. Учимся совмещать графику и видео, делать привязки рисованного объекта к конкретному месту на видео.	1 час
Март	1.мар	Пятница	Создание простой анимационной работы: отражение солнца на поверхности морских волн. Ученики научатся создавать отражающие поверхности через команду Mirror. Каждый отрисовывает солнце, учится делать плоскость в перспективе	1 час
	14			
	4.мар	Понедельник	Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером ветра. Ученики учатся передавать характер ветра в зависимости от его скорости и от объекта воздействия. В данном уроке не только закрепляем знания софта, но и учимся передавать характер природных стихий.	1 час
	5.мар	Вторник	Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером воды, дети будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.	1 час
	6.мар	Среда	Отрисовка цветной композиции для анимации кипящей воды в программе Photoshop, моушн-анимация в After Effects. Наблюдение за характером бурлящей воды, дети	1 час

			будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.	
	7.мар	Четверг	Ученики учатся создавать эффект пара. В качестве проверки усвоенного материала, каждый выполняет самостоятельную работу по созданию простой гиф-анимации кружки с горячим чаем.	1 час
	15			
	11.мар	Понедельник	Берем готовую пнг картинку из интернета. Учимся находить подходящий референс в интернете. Учимся передавать характер растений в анимации, наблюдаем за природой, идем на экскурсию растений. Наблюдаем за ветром, его воздействием на растения	1 час
	12.мар	Вторник	Делаем простую гиф-анимацию, на которой деревья, травы и кусты наклоняются от ветра. Учимся гармонично составлять композицию из простых растительных объектов.	1 час
	13.мар	Среда	Учимся на занятии оживлять старинные картины. Каждый ученик находит для себя картины Рубенса, Рафаэля, да Винчи или какого-нибудь другого художника на выбор. С помощью возможностей программы After Effects ученики научатся оживлять полотна, раскладывая их по слоям, накладывая на них маски и применяя команды Position, Rotation.	1 час
	14.мар	Четверг	Данное занятие будет для детей самостоятельным. Каждый закрепит знания с предыдущих уроков, выберет новую картину и также попробует ее оживить.	1 час
	15.мар	Пятница	Завершение работы по оживлению картин. Презентация своих работ.	1 час
	16			
	25.мар	Понедельник	Ученики учатся разрабатывать свой собственный логотип, должны придумать свой вариант логотипа для своего имени, перенести в Photoshop.	1 час
	26.мар	Вторник	На занятии дети делают анимацию визитной карточки со своим логотипом и лого в неоне.	1 час
	27.мар	Среда	Готовят презентацию своих работ по логотипам, оформляют в бренд-бук. Учатся составлять профессиональную композицию.	1 час
	28.мар	Четверг	Финальные поправки в презентации, каждый доделывает незаконченные элементы моушн-анимации.	1 час
	29.мар	Пятница	Презентация своего бренд-бука. Подведение итогов. Ответы на вопросы по теме урока.	1 час
Апрель	17			
	1.апр	Понедельник	Походка человека. Теоретическая лекция с примерами и объяснениями как создается походка человека в моушн, чтобы она выглядела естественной.	1 час

2.апр	Вторник	Практическое занятие по походке человека. Работа с костями. Выставление ключевых кадров, создание зависимостей, работа с каждым слоем в окне Composition	1 час
3.апр	Среда	Завершение видеоработы по анимации походки, как одного из 12 основных принципов анимации.	1 час
4.апр	Четверг	Анимация развивающихся волос на ветру: коротких и длинных. Картинки для работы готовит преподаватель. Дети учатся настраивать плавность движения волос, передавая точный характер движения волос.	1 час
5.апр	Пятница	Анимация рук. Изучение характера движения человеческих рук в зависимости от объекта, который они берут, хватают или касаются. На занятии ученикам предстоит сделать моушн-анимацию	1 час
18			
8.апр	Понедельник	На уроке дети знакомятся с анимацией настроения в лице, стараются точно и правильно создавать анимацию эмоций в соответствии с заданием. На теоретической лекции смотрят презентацию об эмоциях, немного и погружаются в анатомию лица для более верного понимания, как делать моушн лица.	1 час
9.апр	Вторник	Делаем на занятии две эмоции: удивления и восхищения. Находим отличия этих чувств.	1 час
10.апр	Среда	Создаем анимацию радости и влюбленности.	1 час
11.апр	Четверг	Делаем стикеры. Каждый делает на выбор стикеры с двумя эмоциями. Учимся делать их на прозрачном фоне и загружать в телеграм. Работаем с ботами приложения.	1 час
12.апр	Пятница	Завершаем создавать стикеры. Презентуем свои работы.	1 час
19			
15.апр	Понедельник	Самостоятельная работа «Весна – пора любви». Дети должны создать свою анимационную композицию из шаблонов, которые подготавливает преподаватель. Данная работа закрепляет знания с предыдущих занятий. Делаем гиф-анимацию весеннего сада. Учимся делать анимацию распускающихся цветов и листьев.	1 час
16.апр	Вторник	Собираем композицию. Пользуемся масками, свойствами слоя и настройками софта. Группируем слои. Учимся делать визуальные переходы. Работаем с графиками скорости.	1 час
17.апр	Среда	Делаем движение каждого цветка и листка по отдельности. Добавляем растениям реакции человека. Учимся передавать человеческий характер в разных предметах. Добавляем цветку любознательность, деревьям воодушевление.	1 час

	18.апр	Четверг	Собираем готовые композиции в одну общую.	1 час
	19.апр	Пятница	Презентуем свою работу, каждый рассказывает, какие эмоции отражал в объектах. Оценивают все, насколько близка эмоция к естественной и узнаваемой.	1 час
	20			
	22.апр	Понедельник	Работа с плагином Element 3D, использование каналов в файлах OpenEXR, эффект извлечения канала 3D, использование параметра сглаживания, эффект подложки глубины, эффект глубины поля, эффект 3D туман. Извлечение глубины по оси Z. Ученики знакомятся с трехмерными эффектами в 2д пространстве.	1 час
	23.апр	Вторник	Дети на занятии изучают, как использовать в софте аудио и какие эффекты можно наложить на звук. Эффект в «обратном порядке», «задержка», «НЧ и ВЧ», «Фланджер и хор», «Модулятор», «параметрическая коррекция», «реверберация», «тон». Все эти эффекты нужно применить на слой с аудио.	1 час
	24.апр	Среда	Эффект «двустороннее размытие», «размытие по рамке», Эффект размытия при малой глубине резкости камеры, эффект восстановления четкости при дрожании камеры, «размытие канала», «сложное размытие», «направленное размытие».	1 час
	25.апр	Четверг	Изучение Boris FX Mocha . Это модуль, который обеспечивает расширенное отслеживание движения. Изучение трекинга по форме движения. С помощью данного эффекта ученики будут уметь создавать сложные маски. Познакомятся с ротоскопингом и трекингом. Дети будут уметь работать с видео с большим количеством объектов движения.	1 час
	26.апр	Пятница	Изучаем модуль 3D рендеринга. Этот инструмент для экструзии текста и фигур. Дети познакомятся с дополнительным софтом.	1 час
	21			
	29.апр	Понедельник	Ученики знакомятся с эффектами «деформация по Безье», «выпуклость», «привязка по углам», «карта смещения», «пластика», «увеличение», «автоцвет», «автоконтрастность», «автоуровни», «черное и белое».	1 час
	30.апр	Вторник	Эффект «зернистость», создание подложки соответствующего цвета, создание подложки слоя, изменение области предпросмотра.	1 час
Май	2.мая	Четверг	Изменение образцов шума вручную, выборка шумов. Ученики осваивают обработку изображения.	1 час
	3.мая	Пятница	Эффект «мазки кистью», «мультипликация»,. Закрепление материала самостоятельной обработкой кадров из фильмов.	1 час

22			
6.мая	Понедельник	Дети продолжают изучать эффекты софта: «штрихи кисти», «цветовое теснение», «теснение».	1 час
7.мая	Вторник	Завершение изучение эффектов стилизации «выделение краев», «свечение», «мозаика».	1 час
8.мая	Среда	Все ученики пробуют себя в качестве монтажера фильма. Каждый обрабатывает одну сцену из фильма, применяя все полученные знания об эффектах обработки. После снимают свое небольшое видео и обрабатывают его различными эффектами, также сочетают его с мультипликацией и эффектом «мультипликация».	1 час
23			
12.мая	Понедельник	Создание различными способами светящихся линий. Обработка видео. Дети вместе с преподавателем изучают еще один интересный и простой эффект, который помогает сделать видео более привлекательным и запоминающимся.	1 час
13.мая	Вторник	Самостоятельная работа с обработкой видеосцен. Каждый ученик накладывает свои по заданию эффекты. Презентует свою работу.	1 час
14.мая	Среда	Погружение в нейроинфографику. Учимся с учениками создавать иллюстрации с помощью нейросети, после чего обрабатываем картинку в After Effects. Ученики получают знания по работе с нейросетями, что сейчас является одним из актуальных направлений в мире.	1 час
15.мая	Четверг	Использование нейросетей для помощи создания иллюстраций, что может сильно помочь в моушн. Генерируем картинки и делаем их обработку с помощью эффектов. Об этом дети узнают из презентации про нейросети.	1 час
16.мая	Пятница	Каждый самостоятельно прописывает промпт по заданию и делает обработку. Генерирование картинок на тему «Лето».	1 час
24			
20.мая	Понедельник	Проверка готовых изображений. Обсуждение, подведение итогов года. На занятии каждый рассказывает, как он прописывает промпт, отбирает иллюстрации и обрабатывает их.	1 час
Итого:			109 часов

3.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. «Раздел 1. Введение в мультипликацию» - 7 часов

Запуск программы AE.

Окна Project, Composition, Timeline. Создание первой композиции.

Работа с окном Project. Создание папок для композиции и файлов анимации.

Знакомство с историей анимации. Погружение детей в принцип создания покадровой анимации как базы для motion анимации.

Объяснить детям, для чего нужна анимация, что она является одним из способов выразить свои чувства. Что в анимационных работах важно показывать силу любви и добра. Технические знания в работе с программами очень важны в создании проекта, но они являются собой второстепенное значение. Самое главное в анимационных работах показывать, как положительно влияют на нашу жизнь светлые чувства. Основная идея мультипликации — это взаимодействие добра и зла, в результате которого добро всегда сильнее.

Погружение в тему. Работа с видеоформатом. Работа с Timeline, со слоями. Знакомство с ключами, ключевыми кадрами, свойствами слоев, манипуляции в окне Composition

Создание окна композиции под текст. Настройка текста с помощью окон Paragraph, Align.

Глубокое погружение в настройки слоев текста для создания трендовой анимации.

Знакомство с GraphEditor

Создание трендовых анимаций текста для практического использования в своих видеоработах. А точнее существует 4 способа анимации текста: выплывание текстовой строки, выезд текста, анимации слов, анимация букв.

Освоение простого видеомонтажа, работая с окном Composition, пользуясь вкладками Align и Paragraphs.

Раздел 2. «Создание первой анимации «Ёлка» - 16 часов

Различные виды анимации текста, плавная анимация, анимация написания текста рукой, появление, по кругу, змейкой, волнами, жидкий текст, растяжение, анимация текста с плагином Saber.

Создание первой анимации, используя шаблонные картинки для проекта, подготовленные преподавателем в формате png.

Закрепление предыдущих знаний по созданию композиции, добавление в нее новые файлы.

Организация рабочего пространства, изучение принципов анимации.

Изучение приемов передачи характера 2д иллюстрации для нужного визуального результата. Дети учатся с помощью анимационных техник показать физические свойства персонажей. Например, передать елке свойства растяжения и сжатия резинового мячика.

Научиться компоновать все элементы анимации в единую гармоничную сцену.

Применение знаний о движении текста.

Работа с аудиодорожкой. Сочетание анимации и звука.

Просмотр работ учеников. Проведение душевной беседы с учениками. Анализ и наблюдение за проделанной работой.

Обсуждение с учениками о роли анимации в развитии человека и будущего.

Раздел 3. «Анимация мячика» - 2 часа

Изучение основных принципов анимации. На этом уроке используем принцип растяжения-сжатия. Разбираем, что такое покадровая анимация, из чего она состоит, сколько кадров должно быть в одной секунде анимации, чтобы она выглядела в соответствии с нашим представлением поведения персонажа.

Раздел 4. «Создание мультфильма» - 15 часов

Создание анимационного перехода. На занятии дети знакомятся с понятиями референс, фон, подложка, раскадровка, характер персонажа, вовлечение зрителя, сцена, пропорции, гармония, положение света-тени в пространстве кадра.

На уроке дети учатся создавать собственного персонажа на основе своих предпочтений и ранее снятой видеоработы. Учатся правильно выстраивать композицию, работать с техникой лайн, заливка, знакомятся с основными принципами рисования героя в мультипликационной работе. Рисовка происходит в программе PhotoShop.

На основе созданной подложки и разработанного персонажа, дети приступают к созданию самого мультфильма. Готовый короткий ролик будет представлять собой анимационную работу с наложением на видео. Используя прием перехода в виде волны, которая будет создаваться в программе After Effects, мы научимся соединять два разных по своему визуалу направления: видео и мультипликация.

Монтаж анимации является таким же важным пунктом, как и остальные действия. Монтаж состоит из обработки готовых анимационных сцен, наложения звуковых эффектов, музыки, озвучки, настройка светотени (в редких случаях это необходимо), соединения анимационных сцен, масштабирование кадров, объединение видео и рисунка, сочетание 2д и 3д

сцен, что сейчас популярно в мире мультипликации, замена кадров, размножение экранов, наложение нескольких слоев-сцен на одну и т.д. Все это можно выполнить в программах во вкладке Window.

На уроках ученики научатся не только делать замену человека на анимационного персонажа, но и с помощью техники монтажа научатся заменять фон из видео на свой отрисованный. В процессе научатся грамотно сочетать фон и персонажей, познакомятся с понятиями первый план, второй план. Изучат цветопередачу, настройку контрастности в сцене для понятного восприятия смысла анимации.

Презентация своей работы.

Раздел 5. «Создание мультфильма для участия в международном кинофестивале» - 17 часов

Просмотр с детьми презентации о предстоящей большой работе. Дети самостоятельно при помощи преподавателя будут учиться создавать полноценную мультипликационную работу в программе AE. В это проекте дети будут пробовать себя в роли всех участников анимационной работы. Каждый проявит себя в качестве писателя, сценариста, режиссера, художника, аниматора, раскадровщика, монтажера, продюсера. В конце года работы будут представлены на международном кинофестивале.

Создание мультфильма для участия в международном кинофестивале.

Тема кинофестиваля: мир, кедры, семья. Дети самостоятельно смогут создать анимационную работу в программе After Effects. Самостоятельно разработать сценарий, сделать раскадровку, придумать и отрисовать персонажей. Анимировать в программе для анимации, пользуясь командами рисования и редактирования в окне Properties.

Создание, отрисовка в Photoshop гусеницы, ее перенос в программу After Effects, работа с масками и слоями, использование команды Puppet Position Pin Tool и других сопутствующих команд редактирования.

Раздел 6. «Анимация природных явлений» - 19 часов

Создание простой анимационной работы: отражение солнца на поверхности морских волн. Ученики научатся создавать отражающие поверхности через команду Mirror

Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером ветра. Ученики учатся передавать характер ветра в зависимости от его скорости и от объекта воздействия.

Отрисовка всех слоев для анимации огня непосредственно в программе After Effects. Наблюдение за характером воды, дети будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.

Отрисовка цветной композиции для анимации кипящей воды в программе Photoshop, моушн-анимация в After Effects. Наблюдение за характером бурлящей воды, дети будут работать с масками, различными эффектами движения и плавности, работа с Graph Editor.

Берем готовую пнг картинку из интернета. Учимся находить подходящий референс в интернете. Учимся передавать характер растений в анимации, наблюдаем за природой, идем на экскурсию растений.

Учимся на занятии оживлять старинные картины. Каждый ученик находит для себя картины Рубенса, Рафаэля, да Винчи или какого-нибудь другого художника на выбор. С помощью возможностей программы After Effects ученики научатся оживлять полотна, раскладывая их по слоям, накладывая на них маски и применяя команды Position, Rotation.

Данные занятия будут для детей самостоятельными. Каждый закрепит знания с предыдущих уроков.

Ученики будут учиться разрабатывать свой собственный логотип, оформлять в бренд-бук и составлять профессиональную композицию. Научиться презентовать свои работы.

Раздел 7. «Анимация движения» - 16 часов

Дети учатся делать flash-анимацию походку человека, как один из 12 принципов анимации.

Анимация развивающихся волос на ветру: коротких и длинных.

Анимация рук. Изучение характера движения человеческих рук в зависимости от объекта, который они берут, хватают или касаются.

Анимация эмоций. Дети учатся точно и правильно создавать анимацию эмоций в соответствии с заданием. Разработка анимированных стикеров на прозрачном фоне.

Дети должны создать свою анимационную композицию из шаблонов, которые подготавливает преподаватель. Данная работа закрепляет знания с предыдущих занятий.

Раздел 8. «Эффекты» - 13 часов

Работа с плагином Element 3D, использование каналов в файлах OpenEXR, эффект извлечения канала 3D, использование параметра сглаживания, эффект подложки глубины, эффект глубины поля, эффект 3D туман.

Эффект в «обратном порядке», «задержка», «НЧ и ВЧ», «Фланджер и хор», «Модулятор», «параметрическая коррекция», «реверберация», «тон».

Эффект «двустороннее размытие», «размытие по рамке», Эффект размытия при малой глубине резкости камеры, эффект восстановления четкости при дрожании камеры, «размытие канала», «сложное размытие», «направленное размытие».

Модуль, который обеспечивает расширенное отслеживание движения.

Модуль 3D рендеринга.

Эффект «деформация по Безье», «выпуклость», «привязка по углам», «карта смещения», «пластика», «увеличение», «автоцвет», «автоконтрастность», «автоуровни», «черное и белое».

Эффект «зернистость», создание подложки соответствующего цвета, создание подложки слоя, изменение области предпросмотра, изменение образцов шума вручную, выборка шумов.

Эффект «мазки кистью», «мультипликация», «штрихи кисти», «цветовое теснение», «теснение», «выделение краев», «свечение», «мозаика».

Создание различными способами светящихся линий. Самостоятельная работа.

Раздел 9. «Нейроинфографика» - 4 часа

Погружение в нейроинфографику. Учимся с учениками создавать иллюстрации с помощью нейросети, после чего обрабатываем картинку в After Effects .

Каждый самостоятельно прописывает промпт по заданию и делает обработку.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

- обучающиеся научатся свободно реализовывать свои творческие амбиции,
- научатся работать в группе и индивидуально,
- научатся грамотно презентовать свои идеи,
- будут уметь четко и ясно аргументировать свои мысли.

Метапредметные результаты:

- обучающиеся будут уметь творчески и креативно подходить к решению сложных задач,
- будут уметь самостоятельно реализовывать свои проекты,

- научатся конструктивно мыслить и верно определять решения вопросов,
- будут уметь логически мыслить и выражать свои идеи через призму флэш-анимации,
- будут уметь правильно объединять разные по своему содержанию темы.

Предметные результаты:

- будут знать всё о монтаже, обработке и манипуляциях над видео, звуком и иллюстрацией,
- смогут точно определить, с какими эффектами и плагинами работать, для создания композиции,
- смогут быстро вникать в процесс флэш-анимации.

Теоретическая подготовка:

- учащиеся будут знать, как верно и более выгодно представить свой продукт или идею,
- будут знать, как связывать между собой творческие этапы создания видео, аудио и флэш материалов,
- будут знать применение своим талантам и навыкам.

Практическая подготовка:

- будут уметь работать в программах After Effects, CINEMA 4D, Photoshop
- будут уметь делать монтаж видео, пользоваться эффектами, придумывать и разрабатывать каждый шаг в создании мультфильма, работать со слоями и их возможностями, выводить работу на рендер, создавать персонажей, анимировать готовые картины и иллюстрации.
- будут уметь профессионально упаковывать свои работы с помощью знаний, полученных во время прохождения программы.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО- ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1 Материально-техническое обеспечение

В классе имеются 10 ридбуков, проектор, интерактивная доска, монитор для презентаций и ведения занятий.

5.2 Форма аттестации

Форма: практическое задание.

Цель: закрепить знания ученика по профильному направлению. Развить ответственность и заинтересованность к предмету.

Выполнение самостоятельных работ.

5.3 Оценочные материалы

Самостоятельные работы в конце каждого раздела.

Контрольные работы по монтажу и визуальным эффектам.

Выполнение работ на киноконкурсы.

5.4 Методическое обеспечение программы ЛИТЕРАТУРА

Для педагога

1. Пташинский В. С. «Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3» /Электронная книга, 2011
2. Кирьянова Е. Н., Кирьянов Д. В. «Самоучитель Adobe After Effects 6.0» /Электронная книга, 2011

Для детей

1. Мишенев А. И., «Adobe After Effects CS4. Первые шаги в Creative Suite 4»/Электронная книга, 2016
2. Кирьянова Е. Н., Кирьянов Д. В. «Самоучитель Adobe After Effects 6.0» /Электронная книга, 2011

Для родителей

1. Мишенев А. И., «Adobe After Effects CS4. Первые шаги в Creative Suite 4»/Электронная книга, 2016
2. Пташинский В. С. «Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3» /Электронная книга, 2011

