

**Государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение  
«Нижегородское музыкальное училище (колледж)  
им. М.А. Балакирева» -  
«Школа креативных индустрий»**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НАПРАВЛЕНИЯ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ  
1 год обучения  
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программы «Креативные индустрии»**

**Нижний Новгород**

**2023 год**

## **Особенности организации образовательного процесса**

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн - продакшн - постпродакшн;
- познакомить с направлениями креативных индустрий; 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.

### **Объем программы, виды учебной работы и отчетности**

Дисциплина «Направления креативных индустрий» изучается на 1 году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)». Объем времени – 122 часов. Из них теоретических – 51 часа, практических – 71 часов. Занятия групповые в форме лекций, практической деятельности, работы над проектом, индивидуальные по согласованию. Отчетность в форме группового обсуждения результатов работы и защиты проектов в рамках учебных часов, отведенных на дисциплину.

## **Учебно-тематический план 1-й год обучения**

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
		<b>51</b>	<b>71</b>	<b>122</b>	
	<b>Раздел 1.1. Студия анимации и 3-D графики</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>32</b>	
1.1.1.	История анимации: от оптической игрушки до авторской анимации XXI века. Анимации в культуры – зачем нужна и где используется	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога.
1.1.2.	Виды анимации. Необычные техники создания анимационного фильма	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.3.	Принципы создания сценария анимационного фильма. Основы драматургии. Питчинг сцениев.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.4.	Создание персонажа. Основы дизайна героев. Работа над эскизами.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.5.	Фон, декорации, предметы. Художественное решение анимационного фильма. Работа художника-постановщика. Цветовая партитура.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.6.	Рисованная анимация. Базовые принципы анимации. Рисование на кальке.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.7.	Анимация stop-motion. Предметная, кукольная и перекладная анимация.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.8.	Основы монтажа анимационного фильма. Раскадровка. Ритм, паузы и движение в	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога

	монтаже Работа со звуком, озвучка и наложение музыки.				
1.1.9.	Компьютерная 2D анимация. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Анимация временной шкалы. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.10.	Компьютерная 3-D анимация. Программа трехмерной анимации Blender.	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
1.1.11.	Общий просмотр работ. Подведение итогов.	0	2	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
2.1.	<b>Раздел 2.1. Студия Фото- и видеопроизводства (ФОТО)</b>	<b>9/15</b>	<b>21/15</b>	<b>30/30</b>	
2.1.1.1.	Введение. История фотографии, культурное и социальное значение визуальных искусств. Эволюция фотокамеры.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.1.1.2.	Цифровая фотография. Введение в цифровую фотографию. Жанры, инструменты, съемка и обработка	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.1.1.3.	Съемка в ручном и автоматическом режимах. Пояснение режимов съемки – приоритет скорости затвора, приоритет диафрагмы. Что такое глубина резкости и фокус.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.1.4.	Композиция кадра. Правило третей.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных

					теоретических знаний.
2.1.1.5.	План съемки. Крупность кадра. Общий, средний и крупный планы съемки. Съемка объектов. Угол съемки. Влияние угла съемки на восприятие кадра и сюжета. Понимание фокусного расстояния объективов.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.1.1.6.	Съемка HDR. Брэкетинг. High Dynamic Range – области применения, примеры работ, объяснение принципа работы. Брэкетинг выдержки.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.1.1.7.	Базовая обработка фотографии. Настройка основных параметров цифрового снимка – экспозиции, кадрирование, выравнивание по направляющим, коррекция баланса белого, коррекция цветов.	1	2	3	Просмотр фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.1.8.	Современная портретная фотография. Композиция кадра. Демонстрация и анализ примеров известных фоторабот. Анализ примеров работ современных фотографов разных жанров	1	2	3	Просмотр фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.1.1.9.	Репортажная фотография. Виды репортажа.	1	2	3	Просмотр фоторабот. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.

2.1.1.10	Подведение итогов	0	3	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога
	<b>(ВИДЕО)</b>				
2.1.2.1.	Съемка видео как коммерческого продукта. Съемочный процесс, этапы и участники. Обратная связь от учащихся.	3	3	6	Обратная связь от учащихся. Рефлексия
2.1.2.2.	Препродакшн. Разработка сценария. Раскадровка. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.
2.1.2.3.	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования. Обратная связь от учащихся	3	3	6	Обратная связь от учащихся. Самооценка
2.1.2.4.	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна	3	3	6	Самооценка. Обратная связь
2.1.2.5.	Подведение итогов. Просмотр видеоработ. Сравнение результата с задуманным проектом.	3	3	6	Просмотр видеоработ, саморефлексия от учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
	<b>Раздел 3.1.: Студия интерактивных технологий</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	
3.1.1.	История интерактивных технологий и их использование. Технологии	2	2	4	Обсуждение результатов работы. Опрос.

	виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR)				
3.1.2.	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	2	2	4	Обсуждение результатов работы. Обратная связь.
3.1.3.	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	3	3	6	Обсуждение результатов работы и возникших проблем. Составление инструкции. Групповая рефлексия.
3.1.4.	Разработка 3-D сцен. Цифровые персонажи. Цифровая видеоинсталляция наработанных графических элементов.	3	3	6	Презентация результатов работы. Оценка Результатов Работы
3.1.5.	Визуальная составляющая интерактивного проекта. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.	3	3	6	Обсуждение идей. Обратная связь. Чек-лист.
3.1.6.	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного проекта. Подведение итогов.	3	3	6	Демонстрация результатов работы. Обратная связь. Размещение готового проекта на разных

					площадках в сети Интернет.
--	--	--	--	--	----------------------------

## Содержание программы

### Раздел 1.1. Студия анимации и 3-D графики

**Тема 1.1.1.** История анимации: от оптической игрушки до авторской анимации XXI века. Анимация в культуре – зачем нужна и где используется

**Теория:** Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?»

**Практика:** Выбор темы проекта. Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку (тема выбирается совместно с подростками и может быть общей. Текст каждая группа подбирает сама); стишки-пирожки (свободный выбор текста внутри каждой группы); цитаты великих (свободный выбор цитаты); тайная жизнь вещей (предметный стоп моушен); бытовая магия/уличная магия (пикселяция/стопмоушн).

**Тема 1.1.2.** Виды анимации. Необычные техники создания анимационного фильма

**Теория:** Знакомство с аналоговыми техниками. Просмотр примеров фильмов, сделанных в разных техниках, разбор каждого примера.

**Практика:** Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров Объединение в команды в соответствии с выбранной тематикой.

**Тема 1.1.3.** Принципы создания сценария анимационного фильма. Основы драматургии. Питчинг сценариев

**Теория:** История разрабатывается последовательно через: заявку (в 5 предложений максимум), синопсис (более подробное описание всей истории в 10-15 предложений), поэпизодник (детальное описание истории на уровне что произошло детально и последовательно), сценарий (как это произошло).

**Практика:** Микро-презентации идей в группе. Работа над сценарием мультфильма в командах.

**Тема 1.1.4.** Создание персонажа. Основы дизайна героев. Работа над эскизами

**Теория:** Роль истории и персонажа в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе постановки.

**Практика:** Изготовление фонов, персонажей, вещей согласно производственному плану. Помощь и рекомендации педагога. Совместный просмотр готовых к анимации примеров и снятых сцен. Обратная связь педагога.

**Тема 1.1.5.** Фон, декорации, предметы. Художественное решение анимационного фильма. Работа художника-постановщика. Цветовая партитура.

**Теория:** Роль художника в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе постановки. команда определяет материалы и colorkey для будущего мультфильма

**Практика:** Работа в командах. Анимация: поиск максимального цветового и стилистического соответствия. Обсуждение, комментарии куратора.

**Тема 1.1.6.** Рисованная анимация. Базовые принципы анимации. Рисование на кальке.

**Теория:** Индивидуальность рисованной мультипликации, текстуры, которые придают смыслы и настроение.

**Практика:** Рисование на прозрачной пленке или кальке каждый отдельного кадра, затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа.

**Тема 1.1.7.** Анимация stop-motion. Предметная, кукольная и перекладная анимация

**Теория:** Разработка сюжета. Обсуждение и доработка придуманных историй. Определение ключевых сцен в созданном сценарии. Раскадровка. Написание сценария. Обсуждение места действия в мультфильме, окружающей природы, времени года, особенностей архитектуры. Выделение ближних и дальних планов. Основы композиции и перспективы в кадре.

**Практика:** Создание героев и декораций. Съёмка. Работа с фотоаппаратом, штативом, сценой, освещением. Перенос отснятых фотографий на компьютер. Монтаж в программе. Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. Запись звука. Монтирование мультфильма. Отсмотр отснятого видеоматериала. Анализ и исправление ошибок

**Тема 1.1.8.** Основы монтажа анимационного фильма. Раскадровка. Ритм, паузы и движение в монтаже. Работа со звуком, озвучка и наложение музыки

**Теория.** Понятие звука в мультипликации. Просмотр различных мультфильмов и анализ звуковых эффектов.

**Практика.** Открытие созданных файлов, раскадровка имеющихся файлов-кадров. Установление временных рамок воспроизведения. Создание звуковых эффектов посредством подручных материалов. Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. Запись и сохранение клипа.

**Тема 1.1.9.** Компьютерная 2D анимация. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Анимация временной шкалы. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.

**Теория:** Временная шкала в программах упорядочивает содержимое документа по времени и управляет слоями и кадрами. Продолжительность делится на кадры. Каждый из слоев содержит сцену, отображаемую в рабочей области. Основными компонентами временной шкалы являются слои, кадры и точка воспроизведения.

**Практика:** Работа над фильмом

**Тема 1.1.10.** Компьютерная 3D анимация. Программа трёхмерной графики Blender

**Теория:** Освоение инструментов программы, создание идеи фильма, обсуждение.

**Практика:** Работа над фильмом

**Тема 1.1.11.** Общий просмотр работ, подведение итогов.

**Практика:** Промежуточная рефлексия: Что запомнилось больше всего? Что нового узнали? Что продолжите изучать? Что было самым сложным? Обсуждение результатов рефлексии в группе.

## **Раздел 2.1.1.1. Студия фото**

### **Тема 2.1.1.1. Введение.**

**Теория:** История фотографии, культурное и социальное значение визуальных искусств. Эволюция фотокамеры.

**Практика:** Краткий инструктаж по использованию оборудования. Знакомство с камерой. Основные функции. Подготовка камеры к работе, карта памяти, батарея, кнопка спуска, колесо режимов, кольца фокусировки.

### **Тема 2.1.1.2. Цифровая фотография.**

**Теория:** Введение в цифровую фотографию. Жанры, инструменты, съемка и обработка.

**Практика:** Настройка экспозиции, выдержки, диафрагмы, ISO.

### **Тема 2.1.1.3. Съемка в ручном и автоматических режимах.**

**Теория:** Пояснение режимов съемки – приоритет скорости затвора, приоритет диафрагмы. Что такое глубина резкости и фокус.

#### **Практика:**

Фотосъемка объектов в разных режимах.

### **Тема 2.1.1.4. Композиция кадра.**

**Теория:** Правило третей.

**Практика:** Создание снимков в автоматическом режиме с учетом правила третей.

### **Тема 2.1.1.5. План съемки. Крупность кадра.**

**Теория:** Общий, средний и крупный планы съемки. Съемка объектов. Угол съемки. Влияние угла съемки на восприятие кадра и сюжета. Фокусное расстояние. Понимание фокусного расстояния объективов.

**Практика:** Создание фоторабот в различных планах съемки.

### **Тема 2.1.1.6. Съемка HDR. Брэкетинг.**

**Теория:** High Dynamic Range – области применения, примеры работ, объяснение принципа работы. Брэкетинг выдержки.

**Практика:** Фотосъемка объектов.

### **Тема 2.1.1.7. Базовая обработка фотографии.**

**Теория:** Обработка фотографии. Настройка основных параметров цифрового снимка – экспозиция, кадрирование, выравнивание по направляющим, коррекция баланса белого, коррекция цветов.

**Практика:** Учащиеся обрабатывают фотографии на основе полученных знаний.

### **Тема 2.1.1.8. Современная портретная фотография.**

**Теория:** Композиция кадра. Демонстрация и анализ примеров известных фоторабот. Анализ примеров работ современных фотографов разных жанров.

**Практика:** Фотосъемка портретов.

**Тема 2.1.1.9.** Репортажная фотография.

**Теория:** Виды репортажа.

**Практика:** Репортажная съемка.

**Тема 2.1.1.10.** Подведение итогов

**Практика:** Просмотр фоторабот. Сравнение результата с задуманным проектом.

### **Раздел 2.1.2.1. Студия видеопроизводства**

**Тема 2.1.2.1.** Съемка видео как коммерческого продукта.

**Теория:** Съёмочный процесс, этапы и участники.

**Практика:** Обратная связь от учащихся.

**Тема 2.1.2.2.** Препродакшн.

**Теория:** Разработка сценария. Раскадровка.

**Практика:** Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Обсуждение чек-листов для проведения съемки.

**Тема 2.1.2.3.** Видеопродакшн.

**Теория:** Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.

**Практика:** Настройка оборудования. Создание видеоматериала. Обратная связь от учащихся.

**Тема 2.1.2.4.** Постпродакшн.

**Теория:** Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.

**Практика:** Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция. Элементы моушн-дизайна.

**Тема 2.1.2.5.** Подведение итогов.

**Практика:** Просмотр видеоработ. Сравнение результата с задуманным проектом.

### **Раздел 3.1. Студия интерактивных цифровых технологий**

**Тема 3.1.1.** История интерактивных и технологий, их использование. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

**Теория:** Знакомство с группой. Техника безопасности. Погружение в историю интерактивных технологий. Обзор технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

**Практика:** Выбор темы для проекта. Генерация и формирование идеи. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готовой локации (сцены) из библиотеки объектов; тестирование управления внешними контроллерами в выбранной локации (сцене) посредством оборудования виртуальной реальности.

**Тема 3.1.2.** Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.

**Теория:** Основные этапы создания интерактивного контента: сценарий, объекты, локации, декорации, персонажи. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним.

**Практика:** Препродакшн. Разработка сценария в команде. Проработка основных этапов проекта. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готового визуального контента: видео, фото, 3D объектов; тестирование технологии взаимодействия изображений на поверхности. Создание объектов (3D картин) в среде виртуальной реальности.

**Тема 3.1.3.** Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

**Теория:** Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

**Практика:** Продакшн. Тестирование устройств захвата и распознавания жестов, движения и мимики (кинект). Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: управление интерактивным пространством жестами и голосом, взаимодействие с предметами виртуальной среды.

**Тема 3.1.4.** Разработка 3D сцен. Цифровые персонажи. Цифровая видеоинсталляция наработанных графических элементов.

**Теория:** Добавление персонажа. Управление персонажем. Наложение текстур и материалов. Физическая модель. Создание графического интерфейса пользователя, разработка меню.

**Практика:** Построение тренировочного проекта для разных платформ. Настройка текстуры, анимации для 3D объектов. Анимация 3D объектов, в том числе скелетная. Компиляция (сборка) проекта. Тестирование тренировочного проекта с помощью специального оборудования (шлемы виртуальной реальности).

**Тема 3.1.5.** Визуальная составляющая интерактивного проекта. Восприятие зрителя. Цифровой перформанс.

**Теория:** Визуальная составляющая интерактивного проекта. Эффект полного погружения зрителя в сюжет постановки. Восприятие зрителя: зрение, слух, кинестетика. Цифровой перформанс.

**Практика:** Сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий, подбор необходимого контента: построение локации, выбор персонажа, выбор взаимодействия, сюжетная линия, выбор способа демонстрации.

**Тема 3.1.6.** Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного проекта. Подведение итогов.

**Теория:** Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного проекта. Основные этапы подготовки. Цифровые платформы для демонстрации интерактивных проектов. Премьера: ключевые моменты.

**Практика:** Командная демонстрация проекта: учащиеся рассказывают о своем командном проекте - основную идею и сюжет, используемые цифровые инструменты, этапы производства проекта. Ответы на вопросы. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

### **Планируемые результаты на 1 год программы**

#### **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**

##### **Анимация и 3-D графика**

- учащийся знает принципы сценарной работы, умеет работать над сценарием, включая разработку идеи, структуры сценария, продумывание диалогов;
- учащийся знает принципы режиссерской работы и может выстроить логичное для повествования чередование планов, спроектировать монтажные склейки, рассчитать хронометраж предполагаемых сцен, заложить ритм монтажа;

- учащийся реализует художественную постановку 1 анимационного ролика, в котором технически персонаж и фон контрастны по отношению друг к другу, есть композиционная цветовая и тональная гармония изображения, изображение соответствует режиссерскому замыслу, передает атмосферу и настроение сценария;
- учащийся умеет компоновать кадр, технически размещать смысловую основу в кадре согласно зрительской логике, осуществлять выбор ракурса и крупность плана максимально ясно передающие суть режиссерского замысла и подчеркивать ее композицией;
- учащийся знает принципы технических настроек для съемки аналоговой анимации, может самостоятельно установить штатив и камеру, подобрать освещение, выставить настройки камеры для съемки;
- учащийся знает основы компоновки сцены перед началом анимации, расписывает анимацию, предполагаемую в сцене, готовит необходимые ракурсы персонажа, вещи, технически разбивает фон на необходимое количество планов и изготавливает их;
- учащийся знает базовые законы движения и необходимую производственную терминологию (ускорение, замедление, движение по дуге, стрэйч, сквош, подготовка и остаточное движение);
- учащийся может на базовом уровне провести монтаж, создать и настроить проект, ориентируется в рабочих областях программы, способен сформировать последовательность из анимационных сцен, соединить их со звуковой дорожкой, осуществить рендер видео;
- учащийся соединяет, корректирует и совмещает анимационные сцены, ориентируясь на заложенный в раскадровке хронометраж, чередует крупность планов и их продолжительность, ориентируясь на диалоги, скорость движения в сценах, добивается контрастного чередования движения и паузы на экране, согласует ритм монтажа с режиссерским замыслом;
- учащийся знает принципы и на базовом уровне может работать с тремя уровнями звука: голос, шумы, музыка;
- учащийся знает производственную цепочку анимационного фильма: сценарий, раскадровка, художественная постановка, рисование фонов и персонажей, анимация, монтаж, озвучание, сведение, мастеринг.

### **Фото- и видеопроизводства**

- учащийся знает принципы работы и умеет использовать для решения простых задач основное и вспомогательное видео и фотооборудования - камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки;
- учащийся знает этапы и последовательность действий для создания видео под конкретную поставленную задачу;
- учащийся знает этапы и последовательность действий для создания фото под конкретную поставленную задачу;
- учащийся знает перечень качественных характеристик видео - композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света - и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;
- учащийся знает перечень качественных характеристик фото - композиция кадра, фокус, расстановка света - и может провести оценку этих характеристик в соответствии с предложенной шкалой оценки;

- учащийся знает основные этапы монтажа видеоряда и цветокоррекции, может реализовать отдельные действия в соответствии с поставленной задачей;
- учащийся может построить простой сюжет и снять короткий видеоряд.

### **Современные интерактивные технологии**

- учащийся знает и понимает принципы работы медиа оборудования - шлем виртуальной реальности, очки дополненной реальности, проекционное оборудование, конструктор интерактивных взаимодействий, система захвата движения;
- учащийся на базовом уровне может подключить, настроить и работать с проекционным оборудованием и VR/AR/MR оборудованием;
- учащийся умеет пользоваться библиотеками Конструктора интерактивных взаимодействий;
- учащийся знает и понимает основные понятия: дополненная реальность, смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, интерактивное пространство, цифровая проекция; - учащийся знает пользовательский интерфейс профильного ПО, базовые объекты инструментария;
- учащийся создает простые VR/AR/MR-проекты, знает основы 3D пространства;
- учащийся умеет активировать запуск приложений виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR), устанавливать их на устройства и тестировать.

### **Интернет источники:**

1. Библиотека “Шоу Консалтинг” <http://lib.showconsulting.ru/>
2. А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео <https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-o-snovy-postanovochnogo-video>
3. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей <https://soundmain.ru/>
4. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
5. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
6. <https://www.producelikeapro.com>

### **Литература:**

#### **Литература для педагога:**

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018
5. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогiku. М.: Классика-XXI, 2013

6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
7. Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016
8. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020
9. Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
10. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
11. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
12. Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012
13. Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007
14. Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии (Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение»). Журнал «Гуманитарная информатика», 2013
15. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998. с. 147-149
16. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010
17. Астафьева О.Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. - Вып. 4 / Под ред. Р.Г.Яновского, Н.А.Носова. - М.: Ин-т человека РАН, 1998. -С.141-145.
18. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90.
19. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
20. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997
21. Макарова. Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017
22. Родари. Д. «Грамматика фантазии», М.: серия: Самокат для родителей, Самокат 2017
23. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронв 2020

24. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020 Литература для учащихся:
25. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
26. Шиманская В. Коммуникация. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
27. Непряхин Н., Пашенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
28. Шиманская В. Командная работа. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
29. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018
30. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
31. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020
32. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020
33. Шева У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
34. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
35. Филлипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019
36. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002
37. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003
38. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007
39. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020
40. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Сеанс, 2017
41. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019
42. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020
43. Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020
44. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016
45. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019
46. Нельсон Д.. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020
47. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

### **Литература для родителей:**

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019
2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Пабlishер, 2020
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Пабlishер, 2020
5. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2

