

Приложение № 2
к приказу ГБУК ИОГУНБ
№ 159-1 от 29.08.2025

СОГЛАСОВАНО
Протокол Методического совета
ГБУК ИОГУНБ
От 26.08.2025 № 13



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУК ИОГУНБ
Л. А. Сулейманова
(подпись)
« 29 » 08 2025 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Анимация.
Продвинутый курс

Направленность: техническая, художественная.
Возраст обучающихся: 12–18 лет.
Срок реализации программы: 1 год.
Форма обучения: смешанная (очно/заочная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий).
Авторы-разработчики программы: Т. А. Тучнолובה, педагог дополнительного образования Школы креативных индустрий; М. П. Левитан, методист Школы креативных индустрий.

Иркутск
2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика дополнительной общеразвивающей программы (далее – общеразвивающая программа, программа)

Общеразвивающая программа имеет комбинированную направленность: художественную и техническую. Программа разработана для подростков, стремящихся углубить свои знания и навыки в креативных индустриях, развить профессиональные компетенции и подготовиться к дальнейшему обучению или старту карьеры в выбранной сфере. Программа ориентирована на формирование проектного мышления, развитие мягких навыков и практическое применение знаний в реальных задачах. В рамках учебного процесса обучающийся приобретает технические навыки и опыт, необходимые для создания креативного продукта.

Общеразвивающая программа составлена с учетом возрастных особенностей обучающихся.

1.2. Нормативные документы, регламентирующие разработку программы

Нормативно-правовую базу разработки программы составляют:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;

– Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

1.3. Актуальность программы

Современные креативные индустрии (дизайн, медиа, технологии, искусство) являются одними из самых динамично развивающихся отраслей экономики. Они требуют специалистов, способных сочетать творческий подход с техническими навыками и умением работать в команде. Для подростков 12–18 лет, уже знакомых с основами креативных дисциплин, важно предоставить возможность углубленного изучения и практического применения знаний, чтобы подготовить их к конкурентной профессиональной среде.

Современная индустрия анимации стремительно развивается, требуя от специалистов высокого уровня профессионализма и владения новейшими технологиями. Продвинутый курс предоставляет углубленные знания в области анимации, визуальных эффектов и создания реалистичных персонажей, востребованных в кино, играх и рекламе. Программа ориентирована на изучение передовых инструментов и отвечает текущим требованиям рынка. Курс сочетает теоретические основы анимации с реальной проектной практикой, что обеспечивает создание портфолио и получение опыта работы в индустрии.

1.4. Объемы и сроки освоения общеразвивающей программы

Срок реализации программы: 1 год.

Объем программы: 144 часа.

Возраст обучающихся: 12–18 лет.

Максимальная недельная нагрузка: 5 часов в неделю.

Режим занятий: 2 учебных дня в неделю по 2 академических часа. Дополнительно предусмотрен 1 академический час самостоятельной работы в неделю, включенный

в учебный план для отработки заданий, подготовки к занятиям и проектной деятельности.

Продолжительность академического часа – 45 мин.

Общеразвивающая программа может реализовываться в сокращенные сроки, а также по индивидуальным учебным планам/индивидуальным общеразвивающим маршрутам (ИОМ).

1.5. Отличительные особенности программы от уже существующих

Общеразвивающая программа предусматривает длительный срок обучения – 1 год. Одной из главных особенностей программы является проектная работа.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: смешанная (очно/заочная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий).

1.6. Цель и задачи программы

Цель:

Создание условий для углубленного развития профессиональных и личностных компетенций подростков в сфере анимации, формирование навыков самостоятельной проектной деятельности, подготовка учащихся к дальнейшему обучению и профессиональной ориентации в анимационной индустрии.

Задачи:

- углубить знания и навыки в области анимации, включая техники 2D/3D-анимации, стоп-моушн и анимационного дизайна;
- развивать навыки проектной деятельности, включая постановку целей, планирование этапов, реализацию и презентацию анимационных проектов;
- сформировать мягкие навыки: критическое мышление, управление временем, эффективную коммуникацию, умение работать в команде;
- познакомить с актуальными трендами, технологиями и инструментами анимационной индустрии;
- содействовать профессиональной ориентации подростков и развитию предпринимательского мышления в сфере анимации и креативных индустрий.

1.7. Особенности организации образовательного процесса

Формы учебной деятельности обучающихся: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, самостоятельная работа над проектом, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий.

Образовательный процесс реализуется в смешанной форме посредством интеграции форм обучения – очного и электронного обучения, с использованием дистанционных образовательных технологий (электронных платформ и ресурсов для онлайн-конференций, групп в социальных сетях и других ресурсов).

Используемые педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления, технология портфолио, технология образа и мысли, технология–дебаты и другие.

При выполнении обучающимися самостоятельных работ любого вида руководящая роль принадлежит педагогу. Педагог продумывает систему самостоятельных работ, их планомерное включение в образовательный процесс. Он определяет цель, содержание и объем каждой самостоятельной работы, ее место на занятии, а также методы обучения различным видам самостоятельной работы. Он обучает методам самоконтроля и

осуществляет контроль за качеством выполняемых заданий, изучает индивидуальные особенности обучающихся и учитывает их при организации самостоятельной работы.

Критериями оценки результатов самостоятельной работы обучающегося являются:

- уровень освоения обучающимся учебного материала;
- умение обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- обоснованность и четкость изложения ответа;
- оформление материала в соответствии с требованиями.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

1.8. Формы подведения итогов реализации программы. Планируемые результаты

Программа направлена на формирование следующих метапредметных результатов (метапредметных компетенций) у обучающихся:

Регулятивные результаты:

– планирование анимационной проектной деятельности, а также управление ею. Обучающийся формулирует цели и критерии качества анимационного проекта, распределяет этапы работы и ресурсы, корректирует план с учетом обратной связи и ограничений;

- самостоятельный поиск решений и ответственность за результат;
- умение принимать обоснованные решения в процессе создания анимации, аргументировать выбор техник и стиля;
- навыки соблюдения технических и эстетических требований.

Познавательные результаты:

- владение навыками анализа и синтеза в анимации;
- использование теории цвета, композиции, движения и основ медиа для создания визуально и концептуально целостных анимационных решений.

Личностные результаты:

- владение навыками сотрудничества со сверстниками при создании проектов, требующих группового взаимодействия;
- профессиональная рефлексия и этика: умение критически оценивать собственные и чужие решения, учитывать авторские права, культуру и социальные последствия творческих решений.

Коммуникативные результаты:

- навыки профессиональной коммуникации и презентации идей, концепций, решений команде, ведения конструктивного диалога;
- навыки фасилитации проектных встреч.

Художественные результаты:

- умение создавать выразительные концептуально цельные сюжеты с продуманной композицией и стилистическим единством;
- умение осознанно использовать цвет, свет, форму и типографику для реализации художественного замысла.

Технические результаты:

- владение навыками разработки продукта с учетом форматов, разрешений, цветовых профилей и других параметров для корректной демонстрации на мобильных устройствах, десктопах и больших экранах;
- владение инструментами обработки графики, а также технической грамотностью в производстве;
- умение подготовить финальную сборку проекта для различных каналов распространения.

Предметные результаты: решение проектных задач от постановки до готового

продукта.

Умение создавать креативный продукт, который одновременно удовлетворяет художественным задачам и техническим требованиям для корректной демонстрации на широком спектре устройств, является ключевым показателем успешного освоения общеразвивающей программы.

1.9. Фонд оценочных средств

Программа считается успешно освоенной, если при презентации проекта обучающиеся демонстрируют достижение планируемых результатов (регулятивные, познавательные, личностные, коммуникативные, предметные, художественные и другие).

2.1. Учебный план:

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, час	Аудиторные занятия, час				Дистанционные занятия, час				Самостоятельная работа, час	Формы аттестации
			Всего часов	из них		Всего часов	из них					
				теория	практика		теория	практика				
1	12 принципов анимации (1–6). Основы анимации	8	3	2	1	3	1	2	2			
2	Искусство создания раскадровки полнометражного и рекламного проекта	8	3	1	2	3	1	2	2			
3	Концепт-арт персонажей, локаций и стилистическое решение проекта	8	3	1	2	3	1	2	2			
4	12 принципов анимации (6–12). Основы анимирования	7	3	1	2	2	1	1	2			
5	Тестовые анимации	10	4	1	3	4	1	3	2			
6	Аниматик	14	6	2	4	6	2	4	2			
7	История анимации	8	3	2	1	3	1	2	2			
8	Драматургия и сценарное мастерство	8	3	1	2	3	1	2	2			
9	Программное обеспечение для аниматора	7	2	1	1	3	1	2	2			
10	Особенности ведения своего проекта. Пайплайн	7	2	1	1	3	1	2	2			

2.3. Содержание программы

2.3.1. Цель изучения

Умения	Знания
– создавать анимацию 3D-модели и 2D-персонажа на основе знаний о 12 принципах анимации, биомеханике животных и человека; – на продвинутом уровне владеть навыками работы с ПО для создания анимации; – самостоятельно создавать раскадровку для анимационного проекта и понимать, как выполнить по ней проект; – создавать и развивать сюжеты, учитывая основы драматургии и сюжетного мастерства; – осуществлять аниматик, переводя раскадровку в видеоформат; – подбирать и выдерживать визуальное и стилистическое решение в своем проекте от начала до конца, прорабатывать концепт-арты; – производить анализ референсов и подбирать их для осуществления проектной деятельности; – производить углубленный самостоятельный композитинг и монтаж своего проекта; – собирать свои работы в анимационный шоурил и портфолио.	– этапы и методы работы при создании своих собственных графических объектов с использованием возможностей профессиональных графических редакторов; – четкое понимание 12 принципов анимации и ситуаций, где они применяются; – умение вести процесс работы (пайплайн) от эскизов раскадровки до итогового продукта, основы анимационного менеджмента; – файловая этика, необходимая для грамотной работы на студии или с личным проектом; – разработка концепции и презентации для выступления, демонстрация себя в питчингах и конкурсных программах; – владение программами Krita, Blender, Davinci Resolve и другими на продвинутом уровне.

2.3.2. Виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
теоретическое обучение	33
практические занятия	81
самостоятельная работа	30
проектная деятельность	30
итоговая аттестация (проводится в форме презентации проекта)	

2.3.3. Тематический план и содержание программы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Количество часов
Тема 1. 12 принципов анимации (1–6). Основы анимации	Теоретическая часть 12 принципов анимации, основные инструменты художника-аниматора	3
	Практическая часть	3

	Упражнения на отработку 12 принципов анимации: мячик, сложная панорама с мешком в действии, вес объекта	
	Самостоятельная работа Подбор референсов	2
Тема 2. Искусство создания раскадровки полнометражного и рекламного проекта	Теоретическая часть Основы создания раскадровки и углубленная работа с ракурсом героев, композицией	2
	Практическая часть Отрисовка раскадровки для своего проекта	4
	Самостоятельная работа Создание сюжета для своего проекта	2
Тема 3. Концепт-арт персонажей, локаций и стилистическое решение проекта	Теоретическая часть Разработка линии концепт-артов для проектов, особенности создания образов персонажей, оформление проектов в едином стиле	2
	Практическая часть Создание концепт-артов персонажей, линейки персонажей по росту, выбор вида стилистического решения	4
	Самостоятельная работа Поиск референсов, анализ анимационных продуктов	2
Тема 4. 12 принципов анимации (6–12). Основы анимирования	Теоретическая часть 12 принципов анимации, основные инструменты художника-аниматора	2
	Практическая часть Упражнения на отработку 12 принципов анимации: упражнения на работу с арками-дугами, тайминг и спейсинг	3
	Самостоятельная работа Рисование набросков	2
Тема 5. Тестовые анимации	Теоретическая часть Изучение специфики создания тестовых анимаций с походками персонажей для будущего проекта	2
	Практическая часть Анимирование персонажей	6
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2
Тема 6. Аниматик	Теоретическая часть Инструменты перевода раскадровки в полноценный аниматик, черновой подбор звуков и оформления	4
	Практическая часть Монтаж раскадровки по отдельным кадрам в аниматике согласно таймингу	8
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2

Тема 7. История анимации	Теоретическая часть Изучение именитых личностей в истории европейской и русской анимации, этапы развития анимации	3
	Практическая часть Начало работы над проектом	3
	Самостоятельная работа Подбор изображений для работы	2
Тема 8. Драматургия и сценарное мастерство	Теоретическая часть Изучение необходимых основ драматургии и работы с сюжетом, драматическим событиями, конфликтом и т.д. Методы манипуляции над зрителем и влияния на него	2
	Практическая часть Написание сценария по своей раскадровке согласно стандарту	4
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2
Тема 9. Программное обеспечение для аниматора	Теоретическая часть Обсуждение и изучение, какие еще существуют программы для работы над анимацией	2
	Практическая часть Продолжение работы с личными проектами	3
	Самостоятельная работа Создание эскизного макета в выбранном стиле	2
Тема 10. Особенности ведения своего проекта. Пайплайн	Теоретическая часть Повторение основ процесса работы	2
	Практическая часть Продолжение работы с личными проектами. Выступление с разработанными презентациями будущего проекта (промовизитка, небольшой трейлер)	3
	Самостоятельная работа Разработка презентации о своем проекте	2
Тема 11. Вспомогательные методы совмещения 2D и 3D	Теоретическая часть Основы совмещения двух техник, особенности и методы	3
	Практическая часть Создание небольшой сцены со спецэффектами	9
	Самостоятельная работа Подбор материалов для практической работы	2
Тема 12. Коммерческое использование анимационного продукта, бренд мультсериала	Теоретическая часть Изучение тенденций коммерческого использования, осмотры рынка анимационных шоу и мультсериалов	2
	Практическая часть Продолжение работы с личными проектами	3
	Самостоятельная работа Подбор материалов для практической работы	2
Тема 13.	Теоретическая часть	2

Композитинг проекта	Особенности работы с монтажными программами на завершающем этапе и постпродакшене	
	Практическая часть Принципы улучшения работы в монтажных программах с применением композитинга	4
	Самостоятельная работа Монтаж личного творческого проекта	2
Тема 14. Проектная работа	Практическая часть Работа над творческим проектом Аттестация – презентация проекта	30

2.3.4. Информационное обеспечение реализации программы
 Программное обеспечение: AliveColors Business, Krita, Figma, Blender, Davinci Resolve.

2.3.5. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: – этапы и методы работы при создании своих собственных графических объектов с использованием возможностей профессиональных графических редакторов; – 12 принципов анимации и ситуации, где они применяются; – процесс работы (пайплайн) от эскизов раскадровки до итогового продукта, основы анимационного менеджмента; – файловую этику, необходимую для грамотной работы на студии или с личным проектом; – разработку концепции и презентации для выступления, как демонстрировать себя в питчингах и конкурсных программах; – функции и инструменты программ Krita, Blender, Davinci Resolve и других на продвинутом уровне. В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: – создавать анимацию 3D-модели и 2D-персонажа на основе знаний о 12 принципах анимации, биомеханике животных и человека; – на продвинутом уровне владеть навыками работы с ПО для создания анимации; – самостоятельно создавать раскадровку	Систематизированные знания по разделам учебного предмета, а также по основным вопросам, выходящим за его пределы; использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответов на вопросы; способность самостоятельно и творчески решать поставленные задачи; в полном объеме выполненное проектное задание.	Итоговая аттестация: презентация проекта.

для анимационного проекта и понимать, как выполнить по ней проект; – создавать и развивать сюжеты, учитывая основы драматургии и сюжетного мастерства; – осуществлять аниматик, переводя раскадровку в видеоформат; – подбирать и выдерживать визуальное и стилистическое решение в своем проекте от начала до конца, прорабатывать концепт-арты; – производить анализ референсов и подбирать их для осуществления проектной деятельности; – производить углубленный самостоятельный композитинг и монтаж своего проекта; – собирать свои работы в анимационный шоурил и портфолио.		
---	--	--

2.3.6. Проектная деятельность

Примерные темы проектов:

1. Создание короткометражного художественного проекта.
2. Создание серии рекламных роликов для реальных заказчиков.
3. Создание серии анимированных стикеров.
4. Создание концепт-артов для полнометражного мультфильма.
5. Создание анимационного игрового проекта.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Формы занятий, планируемых по каждому разделу:

- теоретическое занятие: лекция, анализ наглядных и иных материалов, дискуссия;
- практическое занятие: мастер-класс, работа над проектом (выбор темы, постановка цели, сбор материала, работа над структурой и композицией проекта в рамках задачи и идеи), презентация проекта;
- дистанционное занятие: онлайн-лекции, вебинары, мастер-классы, практические задания, проектная деятельность, самостоятельная работа с учебными материалами, дистанционные консультации и интерактивные упражнения.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуальная, фронтальная, групповая.

3.2. Методы организации учебно-воспитательного процесса:

- репродуктивный метод;
- словесные методы обучения: лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа, диалог, консультация;
- методы практической работы;
- метод наблюдения: запись наблюдений, зарисовка, рисунки, запись звуков, голосов, сигналов, фото- и видеосъемка, проведение замеров;
- методы проблемного обучения: эвристическая беседа, постановка проблемных вопросов; объяснение основных понятий, определений, терминов, создание проблемных ситуаций, постановка проблемного вопроса; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися, поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств и другое;

- метод игры: игры дидактические, развивающие, познавательные, подвижные, компьютерные, на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения;
- наглядный метод обучения: картины, рисунки, плакаты, фотографии, таблицы, схемы, чертежи, графики и иные демонстрационные материалы.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-техническое обеспечение

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр. с перечнем основного оборудования	Форма владения, пользования (собственность, оперативное управление, аренда и т. п.)
Студия 203 Персональное рабочее место, предназначенное для работы с компьютерной анимацией, включающее в себя ПК и комплект специализированного ПО для анимации, монтажа и цветокоррекции – 15 шт.; Комплект для создания аналоговой анимации, включающий в себя мультстанок, рекордер, ноутбук, систему освещения, фотокамеры, синхронизаторы, аксессуары, расходные материалы; Презентационная система для интерактивной работы в студии, включающая в себя интерактивный дисплей, акустическую систему, коммутации; Мобильная рабочая станция для проведения мероприятий и выездной работы (ноутбук, мультстанок, специализированное ПО, камера, аксессуары).	Оперативное управление, собственность

4.2. Обеспеченность учебными материалами, техническими и электронными средствами обучения и контроля знаний

№ п/п	Наименование	Вид	Форма доступа	Кол-во
1	Интернет-ресурсы. Статьи	Электронный	Кабинет	1 шт.
2	Мультимедийные презентации лекций	Электронный	Кабинет	1 шт.
3	Методические материалы	Электронный	Кабинет	1 шт.

4.3. Кадровое обеспечение

Преподавательский состав:

- педагог дополнительного образования студии «Анимация и 3D-графика».

5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ

5.1. Виды контроля

Оценка качества рабочей программы включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы:

- проверка домашней (самостоятельной) работы;
- проведение устных опросов.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного учебным процессом.

Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных заданий.

Контрольные задания могут проходить в форме тестирования, практической работы, защиты проекта и в другой форме. Контрольные задания в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на изучение учебной дисциплины.

Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний, защита проекта, просмотр творческих работ.

5.2. Система и критерии оценки

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Критерии оценки презентации итогового проекта обучающихся

Критерии	Показатели	Оценка
Соответствие заявленной тематике	– проект отражает заявленную тему, без отклонений; – все элементы (визуальные, звуковые, текстовые, программные) тематически связаны; – название и описание проекта точно передают его содержание.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Актуальность использованных информационных материалов	– использованы современные источники, цифровые базы, проверенные платформы; – присутствует аналитика или обоснование выбора материалов; – информация достоверна и релевантна поставленным задачам.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Полнота и образность раскрытия темы	– тема раскрыта через несколько выразительных и логически связанных аспектов. – присутствует продуманная структура, глубина анализа/разработки; – использованы визуальные, звуковые или интерактивные	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.

	средства для усиления восприятия; – проект вызывает целостное впечатление.	
Оригинальность идеи и качество ее воплощения	– идея проекта предлагает нестандартный подход, новую точку зрения; – идея воплощена последовательно и с проработкой деталей; – использованы необычные форматы, технологии, приемы; – визуальное и/или звуковое сопровождение сделано профессионально.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Креативность	– присутствуют элементы неожиданности, игровой, визуальной или смысловой новизны; – проект вызывает эмоциональный отклик, вовлекает зрителя/пользователя; – есть личностный стиль, авторский подход; – решения выбраны смело, нестандартно, но уместно.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Оценка (5–15 баллов – зачет; 0–4 балла – незачет)		

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром. Создание фильмов с использованием LEGO® = Stop Motion Animation. Kreative Filme mit LEGO®-Figuren / Александр Альтендорфер ; перевод с немецкого А. Ю. Татарина, О. В. Готлиб. – Москва : ДМК Пресс, 2020. – 163 с.
2. Бейрут, М. Стань аниматором с Pixar : 45 заданий для создания собственных персонажей, историй и вселенных / М. Берут, Д. Лассетер ; перевод с английского О. Милениной. – Москва : Эксмо, Бомбора, 2021. – 94 с.
3. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / переводчик Д. Семенова. – 3dtotal publishing. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 265 с. – (Компьютерная графика и мультимедиа). – На обл. : Smirnov school рекомендует!
4. Зими́на, Л. В. Трехмерное моделирование: сферы применения, подходы к описанию 3D-моделей, методы компьютерной 3D-анимации / Л. В. Зими́на // Образование и наука без границ: фундаментальные и прикладные исследования. – 2020. – № 12. – С. 65–71.
5. Камара, С. Рисуем анимацию : полный гид по рисованию : студия и материалы, создание и конструирование, компоновка, анимация, отделка / Сержи Камара ; перевод с испанского Екатерины Фадеевой. – Москва : АСТ, 2023. – 191 с. – (Мастер-класс рисования и живописи : (цветная)).
6. Кравцов, Н. История анимации: как рождается искусство / Н. Кравцов. – Москва : ЛитРес : Самиздат, 2020. – 191 с.

7. Нейпир, С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки / С. Нейпир; перевод А. Попова. – Москва : Эксмо, Бомбора, 2019. – 399 с. Нейпир, Сюзан. Волшебные миры Хаяо Миядзаки / С. Нейпир ; перевод А. Попова. – Москва : Бомбора™ : Эксмо, 2021. – 399 с.
8. Оделл, К. Студия Ghibli: Творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты / Колин Оделл, Мишель Ле Блан. – Москва : Бомбора™, 2020. – 233 с.
9. Сметанникова, Т. А. Методика 3D-моделирования / Т. А. Сметанникова. – Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2022. – URL: <https://viewer.rsl.ru/ru/rsl07000519726?page=1&rotate=0&theme=white> (дата обращения: 23.09.2025).
10. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / К. Андерсон, Д. Кэди-Ли, С. Карре, Х. Менгерт ; перевод с английского Э. Герасимчук. – Москва : Эксмо, Бомбора, 2021. – 299 с. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
11. Степанова, Я. Д. Компьютерная анимация и мультипликация. Создание анимационного персонажа / Я. Д. Степанова // Культура и технология. – 2020. – Т. 5, № 4. – С. 211–226.
12. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс ; перевод с английского Е. Энгельс. – Москва : Эксмо, 2021. – 389 с. – (Must read!). – Вариант заглавия : Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр.
13. Эшмуродова, Д. Б. Создание и ее функциональность в 3D-анимации / Д. Б. Эшмуродова, М. А. Рустамов, З. А. Мансурова // Мировая наука. – 2020. – № 3 (36). – С. 581–585. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sozдание-i-ee-funktsionalnost-v-3d-animatsii/viewer> (дата обращения: 26.08.2025).