

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»
КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА**

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Протокол от 26.08.2026 № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Н.А. Кугаевский

Приказ от 31.08.2026 № 99-од



РАССМОТРЕНО

Методическим советом
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Протокол от 26.08.2026 № 1

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»»**

Возраст учащихся: 8-15 лет

Срок реализации 2 года

Разработчики:
Савик Д.В., преподаватель,
Грамоткина А.В., преподаватель

Санкт-Петербург
2026

Структура программы учебного предмета

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа предназначена для организации дополнительного образования детей и подростков в возрасте **от 8 до 15 лет**, желающих научиться самостоятельно создавать небольшие анимационные ролики и овладеть современными графическими инструментами. Программа имеет **художественно-техническую направленность** и рассчитана на **два года обучения (216 академических часов)**.

Актуальность программы обусловлена растущим интересом детей к цифровому творчеству, мультимедиа и анимации. Программа даёт возможность каждому ребёнку попробовать себя в роли художника, сценариста, режиссёра и аниматора, развивая не только технические навыки, но и творческое мышление, воображение и вкус.

Отличительные особенности программы:

Обучение ведётся в **трёх направлениях**, которые идут параллельно на каждом занятии:

1. Общехудожественное – изучение основы рисунка, живописи и композиции, развитие художественных навыков и умений.

2. Культурно-историческое – знакомство с историей возникновения кино и мультипликации, краткие беседы об истории искусств и искусства кино, в частности, знакомство с наиболее важными произведениями, жанрами и техниками.

3. Профессиональная компьютерная анимация и режиссура мультфильма – изучение программ Photoshop, Illustrator и Animate, создание собственных анимационных проектов, участие в коллективных работах.

Структура каждого занятия (3 академических часа):

1-й час (теория): беседа об истории анимации, режиссуре, техниках, просмотр и обсуждение мультфильмов.

2-й час (рисование): практические задания на бумаге – рисунок, композиция, цвет, скетчи персонажей.

3-й час (компьютерная практика): работа в Photoshop, Illustrator или Animate.

В течение учебного года ребята изучают три основных графических программы: **Adobe Photoshop** (растровая графика), **Adobe Illustrator** (векторная графика) и **Adobe Animate** (анимация).

Итоговые проекты:

1-й год – создание анимационного ролика продолжительностью **15–30 секунд** в программе Animate (индивидуальный или групповой).

2-й год – создание анимационного ролика продолжительностью **30–60 секунд** с использованием всех изученных техник (звук, символы, ходьба, морфинг).

Программа имеет двухгодичный цикл: первый год – базовый уровень, второй – углублённый (с усложнением задач и техник). **Пластилиновая анимация не используется** – весь фокус на компьютерной графике и 2D-анимации.

Адресат программы: дети и подростки 8–15 лет. Специальная подготовка не требуется, но приветствуется интерес к рисованию и компьютеру.

Срок реализации: 2 учебных года (216 часов).

Форма обучения: очная, групповая (до 10 человек), с элементами индивидуальной работы.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: формирование у обучающихся практических навыков в области компьютерной графики и анимации, развитие художественных способностей, творческого мышления и режиссёрского подхода к созданию мультфильмов, подготовка к осознанному выбору профессии в креативных индустриях.

Задачи первого года обучения (базовый уровень):

Обучающие:

- познакомить с основами рисунка, живописи и композиции (линия, пятно, цвет, ритм, равновесие);
- дать представление об истории возникновения кино и мультипликации, её жанрах и техниках;
- обучить начальным навыкам работы в программах **Adobe Photoshop** (растровая графика: интерфейс, слои, фильтры, горячие клавиши), **Adobe Illustrator** (векторная графика) и **Adobe Animate** (анимация: мячик, светофор, летящая птица);
- научить создавать простые анимационные сцены (движение, трансформация, траектории);
- вовлечь в работу над короткими мульт-проектами (15–30 секунд).

Развивающие:

- развивать художественный вкус, образное и пространственное мышление;
- формировать умение планировать этапы работы над проектом;
- развивать навыки работы в команде.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность, усидчивость и ответственное отношение к творческому процессу;
- прививать интерес к истории киноискусства и анимации.

Задачи второго года обучения (углублённый уровень):

Обучающие:

- углубить знания и навыки в Photoshop (петушь, маски, продвинутая работа со слоями), Illustrator (кривые, контуры, градиенты) и Animate (ходьба, наложение звука, работа с символами, морфинг, траектории);
- научить создавать полноценный мультфильм по всем этапам: от идеи и сценария до раскадровки, анимации, озвучивания и монтажа (30–60 секунд);
- познакомить с основами режиссуры мультфильма (композиция кадра, монтаж, работа с персонажами).

Развивающие:

- развивать проектное мышление и самостоятельность;
- совершенствовать навыки презентации и публичной защиты проектов;
- стимулировать творческую инициативу и экспериментирование.

Воспитательные:

- воспитывать культуру коллективного творчества;
- способствовать профессиональному самоопределению в области дизайна, анимации, мультимедиа.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

После первого года обучения:

Личностные:

- проявление интереса к анимации и компьютерной графике;
- ответственное отношение к учебным заданиям;
- желание продолжать обучение.

Метапредметные:

- умение организовать своё рабочее место и планировать работу;
- способность работать с визуальными референсами;
- умение представить результат своей работы.

Предметные:

- знание базовых законов композиции и цветоведения;
- владение инструментами Photoshop (горячие клавиши, фильтры, слои), Illustrator (базовые фигуры, кривые) и Animate (анимация движения, трансформации, траектории);
- умение создавать анимацию мячика, светофора, летящей птицы;
- опыт создания короткого ролика (15–30 секунд).

После второго года обучения:

Личностные:

- сформированная мотивация к творческой деятельности;
- творческий подход к решению проектных задач;
- способность к самооценке и рефлексии.

Метапредметные:

- умение самостоятельно ставить проектную задачу, разрабатывать концепцию и реализовывать её;
- навыки командной работы и публичного выступления;
- способность интегрировать разные программы в одном проекте.

Предметные:

- уверенное владение Photoshop (ретушь, маски), Illustrator (сложные контуры, градиенты, текст) и Animate (ходьба, символы, звук, морфинг);
- умение создавать полноценный мультфильм (30–60 секунд) с озвучиванием и монтажом;
- знание основ режиссуры и сценарного мастерства;
- опыт организации и защиты собственного творческого проекта.

4. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Общий объём программы — 216 часов

Год обучения	Разделы	Теория (история, беседы)	Рисование	Компьютерная практика	Итого
Первый год	1. Введение в компьютерную графику и анимацию	2	2	2	6
	2. Общехудожественный блок (рисунок, живопись, композиция)	–	20	–	20
	3. Культурно-исторический блок (история кино и мультипликации)	10	–	–	10
	4. Adobe Photoshop – горячие клавиши, фильтры, слои	2	2	14	18
	5. Adobe Illustrator – векторная графика (базовый)	2	2	14	18
	6. Adobe Animate – основы анимации (мячик, светорфор, птица)	6	4	14	24
	7. Создание итогового ролика (15–30 сек)	4	4	4	12
Итого за 1-й год		26	34	48	108
Второй год	8. Углублённый Photoshop – ретушь и маски	2	2	14	18

Год обуче- ния	Разделы	Теория (история, беседы)	Ри- сова- ние	Компью- терная практика	Итого
	9. Углублённый Illustrator (кривые, контуры, гради- енты)	2	2	14	18
	10. Углублённый Animate – ходьба, звук, символы	4	4	16	24
	11. Режиссура и сценарное мастерство	6	4	2	12
	12. Создание итогового мультфильма (30–60 сек)	4	8	18	30
	13. Защита проекта и вы- ставка	2	2	2	6
Итого за 2-й год		20	22	66	108
ВСЕГО		46	56	114	216

5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (108 часов)

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию (6 ч)

1-й час (теория): Что такое компьютерная графика и анимация. Области применения. Техника безопасности. Организация рабочего места.

2-й час (рисование): Свободное рисование «Моя мечта» – определение уровня.

3-й час (компьютер): Знакомство с компьютером, рабочий стол, создание папок, файлы.

Раздел 2. Общехудожественный блок – рисунок, живопись, композиция (20 ч)

Все занятия этого раздела проходят в формате рисования на бумаге (2-й час).

Темы занятий:

1. Основы композиции: равновесие, ритм, доминанта.

2. Рисунок геометрических тел (куб, цилиндр, конус) – передача объёма.
3. Линейная перспектива – начальные понятия.
4. Светотень: штриховка, блик, полутень, тень.
5. Цветоведение: цветовой круг, тёплые и холодные цвета, гармонии.
6. Зарисовки растений и животных –стилизация изображений.
7. Эскизирование персонажей для будущих анимаций.
8. Рисунок фигуры человека (пропорции, схема).
9. Натюрморт из 2–3 предметов – итоговая работа по блоку.

Раздел 3. Культурно-исторический блок – история кино и мультипликации (10 ч)

Все занятия – теория (1-й час) с просмотром и обсуждением.

Темы занятий:

1. Истоки анимации: волшебный фонарь, зоотроп, праксиноскоп.
2. Эмиль Рейно и «оптический театр».
3. Уолт Дисней – рождение индустрии. Первый звуковой и цветной мультфильмы.
4. Советская анимация: «Союзмультфильм», И. Иванов-Вано, Ф. Хитрук.
5. Техники анимации: рисованная, пластилиновая, кукольная, перекладка, компьютерная.
6. Современные студии: Pixar, DreamWorks, Studio Ghibli.
7. Жанры мультипликации (сказка, комедия, фантастика и др.).
8. Профессии в анимации: художник, режиссёр, сценарист, аниматор, звукорежиссёр.
9. Просмотр и анализ короткометражного мультфильма.
10. Итоговая викторина по истории анимации.

Раздел 4. Adobe Photoshop – горячие клавиши, фильтры, слои (18 ч)

Структура занятия: 1 час теории (объяснение новых понятий, демонстрация), 1 час рисования (эскиз для работы), 1 час практики за компьютером.

Темы занятий:

1. Интерфейс Photoshop, основные панели, настройки. Горячие клавиши (Ctrl+N, Ctrl+O, Ctrl+S, Ctrl+Z, Ctrl+T, Ctrl+D, Ctrl+J и др.).
2. Инструменты выделения, заливка, градиент. Горячие клавиши для переключения.
3. Работа со слоями: создание, копирование, перемещение, блокировка. Горячие клавиши для слоёв.
4. Режимы наложения слоёв (multiply, screen, overlay) – базовые.
5. Фильтры: размытие, резкость, искажение, галерея фильтров.
6. Стили слоёв (тень, свечение, тиснение).
7. Работа с текстом, создание надписей.
8. Создание коллажа из нескольких изображений с использованием слоёв и фильтров.
9. Итоговая работа – плакат или открытка с применением фильтров и слоёв.

Раздел 5. Adobe Illustrator – векторная графика (базовый) (18 ч)

Содержание остаётся без изменений (как в предыдущих версиях).

Темы занятий:

1. Отличие векторной графики от растровой. Интерфейс Illustrator.
2. Создание геометрических фигур (прямоугольник, круг, многоугольник).
3. Заливки и обводки (цвет, толщина, штрих).

4. Инструмент «Перо» – кривые Безье.
5. Инструмент «Карандаш» – свободные контуры.
6. Работа с текстом.
7. Создание логотипа из простых фигур.
8. Создание стилизованного персонажа.
9. Итоговая работа – визитка или плакат.

Раздел 6. Adobe Animate – основы анимации (мячик, светофор, летящая птица) (24 ч)

Структура занятия: 1 час теории (объяснение принципов), 1 час рисования (раскадровка, эскизы), 1 час практики.

Темы занятий:

1. Интерфейс Animate, таймлайн, ключевые кадры, панель свойств.
 2. Анимация движения – упражнение «Мячик» (прыгающий мяч с ускорением).
 3. Трансформация (вращение, масштабирование) – упражнение «Светофор» (смена цветов с плавным переходом).
 4. Анимация по траектории – упражнение «Летящая птица» (движение по изогнутой линии с поворотами крыльев).
 5. Понятие символов (графический символ) – создание и использование.
 6. Создание и использование библиотеки символов.
 7. Работа со слоями – наложение фона и персонажей.
 8. Создание короткой сцены (например, «Птица летит над городом»).
 9. Завершение и экспорт готовой анимации в видеоформат.
- Итого 9 занятий по 3 часа = 27 ч, но у нас 24 ч – можно сгруппировать некоторые темы, или уменьшить количество занятий.

Раздел 7. Создание итогового ролика (15–30 сек) (12 ч)

Структура: теория (обсуждение сценария), рисование (эскизы), практика (анимация).

Темы занятий:

1. Выбор темы, написание простого сценария (история с началом и концом).
2. Раскадровка, создание эскизов персонажей и фонов.
3. Создание персонажей и фонов в Animate (с использованием символов).
4. Анимация основных сцен (движение, трансформация, траектории).
5. Экспорт и финальный просмотр. Обсуждение работ.

ВОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (108 часов)

Раздел 8. Углублённый Photoshop – ретушь и маски (18 ч)

Темы занятий:

1. Инструменты ретуши: «Штамп», «Заплатка», «Восстанавливающая кисть».
2. Работа с масками слоёв (создание, редактирование, применение).
3. Корректирующие слои (кривые, уровни, цветовой баланс) с масками.
4. Создание коллажа с использованием масок для плавных переходов.
5. Ретушь портрета (удаление дефектов, сглаживание кожи).

6. Совмещение ретуши и масок для творческих эффектов.
7. Итоговая работа – реставрация старой фотографии или создание арта с масками.

Раздел 9. Углублённый Illustrator (кривые, контуры, градиенты) (18 ч)

Содержание без изменений:

1. Составные контуры (объединение, вычитание, пересечение)..
2. Градиенты (линейные, радиальные) – настройка.
3. Узоры, кисти.
3. Работа со шрифтами (обтекание, деформация).
4. Создание сложного логотипа.
5. Разработка персонажа с деталями.
6. Создание плаката с текстом.
7. Подготовка векторных изображений.
8. Итоговая работа – фирменный стиль.

Раздел 10. Углублённый Animate – ходьба, звук, символы (24 ч)

Темы занятий:

1. Движение (бегущая подушка, мешок)
2. Движение– цикл с большей динамикой.
3. Работа с символами – использование графических и клипов, вложенные символы.
4. Импорт звука (музыка, голос, эффекты) и синхронизация с анимацией.
5. Создание сцены с несколькими персонажами и звуковым сопровождением.
6. Морфинг (превращение форм) – плавные переходы.
7. Создание ролика с использованием всех техник.

Раздел 11. Режиссура и сценарное мастерство (12 ч)

Темы занятий:

1. Драматургия: завязка, развитие, кульминация, развязка.
2. Создание сценария (структура, диалоги).
3. Раскадровка – визуальный план.
4. Композиция кадра (крупность планов, ракурсы).
5. Монтажные переходы.
6. Разработка сценария для итогового проекта.

Раздел 12. Создание итогового мультфильма (30–60 сек) (30 ч)

Практическая работа над групповым или индивидуальным проектом:

1. Выбор темы, написание сценария.
2. Создание раскадровки, эскизов персонажей и фонов.
3. Разработка персонажей и фонов в Photoshop/Illustrator.
4. Анимация в Animate с использованием ходьбы, звука, символов, морфинга.
5. Озвучивание (подбор музыки и шумов).
6. Монтаж видео (синхронизация, титры, эффекты).
7. Финальная обработка и экспорт.

Раздел 13. Защита проекта и выставка (6 ч)

Темы занятий:

1. Подготовка презентации о процессе работы.
2. Итоговая выставка – демонстрация всех работ (рисунки, анимации).
3. Публичный показ мультфильмов для родителей и гостей.
4. Обсуждение результатов, вручение сертификатов.
5. Рефлексия.

6. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (1-Й ГОД – ПРИМЕР)

Ниже – примерное расписание на первый год с указанием трёх блоков.

Месяц	№	1-й час (теория)	2-й час (рисование)	3-й час (компьютер)
Сентябрь	1	Введение, ТБ, анимация	Свободное рисование	Организация ПК
	2	Основы композиции	Рисунок куба	Paint – знакомство
	3	История анимации (истоки)	Рисунок цилиндра, конуса	Paint – заливка, копирование
	4	Цветоведение	Цветовая шкала	Paint – рисунок «Кувшин»
Октябрь	5	Уолт Дисней	Зарисовки растений	Photoshop – интерфейс, горячие клавиши
	6	Техники анимации	Зарисовки животных	Photoshop – выделение, слои
	7	Советская анимация	Эскиз персонажа	Photoshop – фильтры, эффекты
	8	Жанры мультипликации	Рисунок человека (пропорции)	Photoshop – текст, стили слоёв
Ноябрь	9	Векторная графика	Эскиз логотипа	Illustrator – фигуры, заливка

Месяц	№	1-й час (теория)	2-й час (рисование)	3-й час (компьютер)
	10	Роль художника в мультфильме	Зарисовка орнамента	Illustrator – кривые Безье
	11	Просмотр и анализ мультфильма	Эскиз персонажа	Illustrator – логотип
	12	Обсуждение	Дорисовка персонажа	Illustrator – итоговая работа
Декабрь	13	Animate – интерфейс, таймлайн	Эскиз мячика	Animate – анимация мячика
	14	Принцип движения	Зарисовка траектории	Animate – мячик (прыжок с ускорением)
	15	Трансформация	Эскиз светофора	Animate – светофор (смена цветов)
	16	Анимация по траектории	Эскиз птицы	Animate – летящая птица
Январь	17	Понятие символов	Эскиз сцены	Animate – символы, библиотека
	18	Работа со слоями	Зарисовка фона	Animate – сцена с фоном и персонажами
	19	Промежуточный просмотр	Доработка эскизов	Animate – завершение упражнений
	20	Этапы создания ролика	Выбор темы для итогового проекта	Начало работы над роликом
Февраль	21	Сценарий и раскадровка	Создание раскадровки (бумага)	Создание персонажей в Animate
	22	Анимация сцен	Доработка персонажей	Анимация движения

Месяц	№	1-й час (теория)	2-й час (рисование)	3-й час (компьютер)
	23	Монтаж и экспорт	Подготовка титров	Монтаж, добавление звука
	24	Завершение проекта	Оформление рисунков	Экспорт готового ролика
Март	25	Повторение Photoshop	Эскиз плаката	Photoshop – коллаж с фильтрами
	26	Повторение Illustrator	Эскиз открытки	Illustrator – открытка
	27	Повторение Animate	Эскиз новой сцены	Animate – дополнительная анимация
	28	Индивидуальные консультации	Рисование к проекту	Доработка проектов
Апрель	29	Подготовка к выставке	Оформление рисунков	Подготовка цифровых файлов
	30	Итоговая выставка	Демонстрация рисунков	Показ анимаций
	31-32	Резерв (консультации, повторение)		
Май	33-36	Резерв (доделка, завершение)		

7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс (1 ПК на ученика) с доступом в интернет;
- ПО: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Animate (лицензионные или образовательные версии);

- графические планшеты;
- мультимедийный проектор или интерактивная доска;
- материалы для ручного рисования (бумага, карандаши, ластик, краски, кисти, картон, ножницы, клей);
- наглядные пособия (репродукции, плакаты по композиции и цвету).

Кадровое обеспечение: педагог, владеющий указанными программами, имеющий навыки рисунка и опыт работы с детьми разного возраста.

Методическое обеспечение: презентации, видео-уроки, пошаговые инструкции, примеры готовых работ, учебные пособия по программам, технологические карты занятий.

8. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ

Текущий контроль:

- наблюдение за работой на каждом этапе занятия;
- устный опрос, проверка выполнения заданий;
- мини-просмотры рисунков и анимаций.

Промежуточная аттестация (1-й год):

- защита итогового ролика (15–30 секунд) – демонстрация и краткий рассказ о процессе.

Итоговая аттестация (2-й год):

- защита итогового мультфильма (30–60 секунд) с презентацией перед комиссией (педагоги, родители, гости).

Критерии оценивания:

- концепция (оригинальность, цельность);
- техническое исполнение (качество анимации, звука, монтажа);
- художественная выразительность (цвет, композиция, персонажи);
- качество презентации (умение рассказать о проекте, ответить на вопросы);
- самостоятельность и творческий подход.

9. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Иванов-Вано И.П. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
3. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб.: Питер, 2003.
4. Альберт Д., Альберт Е. Macromedia Flash Professional. – СПб.: Питер, 2006.
6. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. – Питер, 2006.
7. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996.
8. Горбачёв И.В. Adobe Photoshop. Официальный учебный курс. – М.: Триумф (любое издание).
9. Кристофер М. Adobe Illustrator. Официальный учебный курс. – М.: Триумф (любое издание).

Для обучающихся:

1. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2004.
2. Ломоносова М.Т. Графика и живопись. – М.: Астрель: АСТ, 2006.
3. Учебные пособия по Photoshop, Illustrator, Animate для начинающих.

10. ПРИЛОЖЕНИЯ

Примерные темы итоговых роликов (1-й год):

- «Прыгающий мяч» (15 сек).
- «Движение машинки по дороге» (20 сек).
- «Прогулка птицы» (25 сек).

Примерные темы итоговых мультфильмов (2-й год):

- «Мой день» (30–60 сек, с ходьбой персонажа и звуком).
- «Космическое путешествие» (с символами и морфингом).
- Рекламный ролик для школьного мероприятия.

Программа может быть адаптирована под конкретные условия (замена ПО на аналоги, изменение часов) и дополнена новыми модулями.