

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Североморский Дом детского творчества им. Саши Ковалева

Программа принята
методическим советом
МБУДО Североморский
Дом детского творчества
им. Саши Ковалева
Протокол №1
«26» сентября 2017г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

МБУДО Североморский Дом
детского творчества
им. Саши Ковалева



С.А.Щербакова

«27» сентября 2017г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа

«Я - мультипликатор»

рассчитана на 6 лет обучения

для учащихся 6 - 17 лет

Автор:

педагог

дополнительного образования

Зуева Варвара Ильинична

г. Североморск
2017 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

XXI век – это век технологий, доступной информации и безграничных возможностей. Так сложилось, что система образования, как и всё в нашем обществе, претерпевает изменения, педагог уже давно перестал быть для детей единственным источником новых знаний: появилась информационно насыщенная среда; в обществе изменились представления о цели и результатах обучения.

Всё чаще и чаще стали появляться новости о юных дарованиях, стремительно осваивающих новые технологии, которые в осознании доступны не каждому взрослому и образованному человеку. Уже с юных лет ребёнок может стать специалистом в той или иной сфере. Единственное, что для этого нужно – это стремление к познанию, а существующие технологии и доступность информации помогут в остальном.

И одной из таких сфер, в которой любой может стать успешным, стала мультипликация. Эволюция анимационных технологий позволяет сократить творческую группу (режиссер, сценарист, оператор, художник и др.) до одного человека, чтобы воплотить свою идею в реальный образ. Достаточно иметь лишь компьютер, фотоаппарат и немного фантазии.

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Компьютерная анимация, расширяя возможности традиционной, позволяет делать всё, что угодно фантазии человека, или имитировать то, что существует в природе. Поэтому именно компьютерная анимация представляет особый интерес для школьников: она развивает в учащихся особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и дает мультипликация.

С точки зрения физики анимация и мультипликация – это одно и то же: оптическая иллюзия движения, основанная на показе последовательности изображений. Однако этимология у этих слов совершенно разная и придает им абсолютно различные дополнительные смысловые оттенки: animation (от лат. Anima – душа) означает одушевление, оживление изображений. А материалистический советский термин «мультипликация» (от англ. Multiplication – умножение, размножение) связан с технологией производства – с необходимостью создания множества рисунков с разными фазами движения. В настоящее время эти понятия в большинстве своём рассматриваются как синонимы, что и представлено в содержании программы.

Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала учащегося, его

разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, драматургии, оно открывает широкий горизонт для развития личности.

Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Данный вид деятельности позволяет развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Занятия анимацией пробуждают в ребёнке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувствование протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы). Мультипликация содержит в себе терапевтический эффект, имея в своём содержании творческую и ритмичную во время съёмки деятельность.

Программа «Я - мультипликатор» специально разработана для творческого объединения в Доме Детского творчества в г. Североморск и предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому, техническому направлениям, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей.

Учебный год по данной образовательной программе длится с 1 сентября по 31 августа: в условиях образовательной организации с 1 сентября по 31 мая, в каникулярный период (летние каникулы) программа реализуется по индивидуальным планам.

Направленность программы – техническая.

По функциональному предназначению данная программа является досуговой и учебно-познавательной, по форме организации – индивидуально-ориентированной и групповой; по времени реализации – 6 лет.

В объединение принимаются все желающие, специального отбора не существует.

Новизна программы состоит в том, что она является первой в нашем городе по осуществлению деятельности, связанной с созданием мультфильмов. В ней ёмко отображены все наиболее распространённые техники мультипликации, которые учащийся сможет освоить.

Актуальность программы обусловлена тем, что она дает возможность учащимся «раскрыть себя», и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

Также актуальность обусловлена технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Программа направлена на:

- создание условий для развития учащихся;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия;
- приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности, её интеграции в систему мировой и отечественной культур;
- интеллектуальное и духовное развития личности;
- укрепление психического и физического здоровья;
- взаимодействие педагога дополнительного образования с семьей.

Цель – развитие творческих способностей учащихся и формирование полноценной здоровой личности посредством обучения различным техникам мультипликации.

Задачи

1. Познакомить учащихся с историей возникновения и развития мультипликации.
2. Познакомить учащихся с процессом, средствами и техниками анимации.
3. Расширить знания учащихся о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.
4. Развивать творческое мышление и воображение.
5. Формировать художественные навыки и умения.
6. Развивать временные и пространственные отношения в анимации.
7. Развивать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства.
8. Развивать информационную культуру и логическое мышление учащихся.

9. Развивать навыки художественного вкуса и дизайнерского оформления проекта.
10. Поддерживать стремление учащихся к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.
11. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.
12. Прививать ответственное отношение к своей работе.
13. Воспитывать у учащихся умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми.

Исходя из поставленных задач, важнейшими **принципами** построения программы являются:

1. **научность и доступность**: использование на занятиях доступных для учащихся понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт от простого к сложному;
2. **системность**, последовательность и доступность в освоении трудовых приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
3. **гуманистический характер отношений педагога и учащегося**: учащийся рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении к личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
4. **принцип природосообразности** - предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей, задатков, возможностей учащихся при включении их в различные виды деятельности;
5. **разнообразие и приоритет практической деятельности**;
6. **поощрение творческих достижений обучающихся**, самостоятельности при выполнении творческих практических работ;
7. **принцип модульного построения содержания программы**;
8. **принцип индивидуального и дифференцированного подхода в обучении**;
9. **принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе**, ходу ее осуществления и конечному результату.

Этапы обучения

Отличительной особенностью программы является то, что ее содержание предусматривает обучение детей разных возрастных групп: 6-7 лет (дошкольники), 7-14 лет и 14-17 лет.

Образовательная программа состоит из трёх самостоятельных образовательных блоков.

Первый блок – начальный, рассчитан на 1 год обучения, второй – углублённый, рассчитан на 3 года обучения, третий – продвинутый, рассчитан на 2 года обучения.

Обучающийся может быть принят в группу второго/третьего года обучения с учетом степени его подготовленности.

Окончание полного шестилетнего курса не является обязательным. Программой предусмотрены три варианта реализации, учитывающие физиологические и психологические особенности детей разного возраста за счет выделения специальных дисциплин и сквозных тем, благодаря которым достигается наивысший образовательный эффект. Программа рассчитана на один год (1 блок), на три года (2 блок) и на два года обучения (3 блок), в зависимости от возраста обучающихся и степени подготовленности.

Программа составлена так, что каждый образовательный блок является одновременно самостоятельным, включая в себя основные теоретические темы по основным принципам создания анимации и разным способам (классическая и компьютерная), а также может быть продолжением предыдущего с повторением пройденного материала, расширением и углублением изученного материала, способствуя реализации творческого потенциала учащегося.

Распределение часовой нагрузки

ПЕРВЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК (НАЧАЛЬНЫЙ)

(2 раза в неделю по 1 часу) x 39 недель = 78 часов

Один академический час занятия в группе равен 30 минутам астрономического времени.

ВТОРОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК (УГЛУБЛЁННЫЙ)

Специфика занятий по данному образовательному блоку заключается в делении группы на звенья в виду необходимости использования компьютерной техники, а также в виду разных объемов и темпов индивидуальной работы каждого учащегося над своим мультипликационным проектом.

Распределение учебной нагрузки представлено следующим образом:

1 год обучения:

Один академический час занятия при работе с компьютерами составляет 30 минут (для детей младше 10 лет) и 45 минут (для детей старше 10 лет).

Звенья – (1 раз в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 78 часов;

Один академический час занятия при выполнении теоретических и практических заданий, не связанных с работой за компьютерами, составляет 45 минут.

Звенья – (2 раза в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 156 часов;

Общая нагрузка учащегося составляет 3 академических часа в неделю, то есть 117 часов в год. Общая нагрузка педагога составляет 6 академических часов в неделю, то есть 234 часа в год.

2 год обучения:

Один академический час занятия при работе с компьютерами составляет 30 минут (для детей младше 10 лет) и 45 минут (для детей старше 10 лет).

Звенья – (2 раза в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 156 часов;

Один академический час занятия при выполнении теоретических и практических заданий, не связанных с работой за компьютерами, составляет 45 минут.

Звенья – (2 раза в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 156 часов;

Общая нагрузка учащегося составляет 4 академических часа в неделю, то есть 156 часов в год. Общая нагрузка педагога составляет 8 академических часов в неделю, то есть 312 часов в год.

3 год обучения:

Один академический час занятия при работе с компьютерами составляет 30 минут (для детей младше 10 лет) и 45 минут (для детей старше 10 лет).

Звенья – (2 раза в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 156 часов;

Один академический час занятия при выполнении теоретических и практических заданий, не связанных с работой за компьютерами, составляет 45 минут.

Звенья – (2 раза в неделю по 1 часу) x 2 звена x 39 недель = 156 часов;

Общая нагрузка учащегося составляет 4 академических часа в неделю, то есть 156 часов в год. Общая нагрузка педагога составляет 8 академических часов в неделю, то есть 312 часов в год.

ТРЕТИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК (ПРОДВИНУТЫЙ)

Специфика занятий по данному образовательному блоку представлена следующим образом: теоретические и практические проводятся с использованием компьютерной техники. Количество обучающихся составляет не более 12 человек. В связи с тем, что в компьютерном классе находится 6 ЭВМ (5 ученических + 1 учительский), группа делится на звенья по 6 человек.

1 год обучения:

(2 раз в неделю по 2 часа) x 2 звена x 39 недель = 312 часов;

Общая нагрузка учащегося составляет 4 академических часа в неделю, то есть 156 часов в год.

2 год обучения:

(2 раз в неделю по 2 часа) x 2 звена x 39 недель = 312 часов;

Общая нагрузка учащегося составляет 4 академических часа в неделю, то есть 156 часов в год.

Один академический час занятия в группе равен 45 минутам астрономического времени.

Количество учащихся в группе

Количество обучающихся в группах - 12 человек.

Для достижения поставленных цели и задач предусматривается отбор основных форм совместной деятельности педагога и учащихся на занятиях в объединении «Я-мультипликатор». В связи с этим особое место при проведении занятий занимают следующие формы работы и применяемые педагогические технологии:

Формы работы	Педагогические технологии
1.Индивидуальные: консультации, работа с технологическими картами, практическая работа над проектом, исследовательская деятельность.	Технология проблемного обучения, технология творческой деятельности, технология опорных сигналов, тестовая технология, технология работы с одаренными детьми, технология полного усвоения знаний.
2.Групповые: работа в составе малых групп – парная, группы по 3-4 человека; по возрастам; по уровню освоения программы; по интересам.	Технология проблемного обучения; технология адаптивной системы обучения, игровая технология; технология творческой деятельности, технология модульного обучения; разноуровневое обучение; здоровьесберегающие технологии.
3.Творческие задания: проектирование, составление собственных технологических карт, упражнения на развитие визуальной памяти и воображения, разработка и выполнение эскизов.	Технология творческой деятельности, технология проблемного обучения, проектная технология.
4.Экскурсии: на мастер-классы, фестивали мультфильмов	Технология проблемного обучения.
5.Конкурсы: среди воспитанников, внутриучрежденческие, муниципальные, областные, Всероссийские, международные	Технология творческой деятельности.

Учитывая возрастные, психофизические и познавательные способности учащихся, при отборе содержания форм и методов, ориентируясь на развитие личностного потенциала учащихся, применяются на практике и другие современные педагогические технологии:

Педагогические технологии	Где используются	Обоснование выбора
Информационно – коммуникационные технологии	Используются на занятиях как в демонстрационном режиме при изучении нового материала или повторении и обобщении пройденного, так и в режиме выполнения практических работ учащимися; для реализации регионального компонента; с целью систематизации и практического использования на контрольных занятиях. Используются на внеучебных мероприятиях, родительских собраниях.	Позволяет демонстрировать иллюстративный материал на практических занятиях, создание компьютерных презентаций повышает мотивацию обучающихся (анимация рисунков, схем, графиков), дает возможность диагностики знаний, умений и навыков. Формирует информационную культуру, в том числе, помогает учащимся находить и использовать различные виды информации, что является одним из важнейших умений в современном мире (участие во внутриучрежденческих, городских, региональных, Всероссийских дистанционных конкурсах).
Технология проектной деятельности	Используется на занятиях обобщающего повторения и самостоятельной деятельности, создаются вручную и с помощью компьютера в программах :Windows Movie Maker /Pinnacle Studio/ Sony Vegas Pro/ Adobe Premiere Pro/ Adobe Photoshop CC/ Adobe Animate CC/Autodesk	В структуре, поэтапной организации деятельности учащихся по освоению метода проектов, критерии их оценки делают каждый этап работы логически завершенным, то есть ученический проект может рассматриваться как этап подготовки к последующей работе на следующем этапе. Проект предоставляет учащемуся право выбора темы, тем самым позволяет ему самостоятельно

	Autodesk Maya	строить свою личность.
Технологии, используемые в воспитательной работе		
Технология создания ситуации успеха	На занятиях и в общественных массовых мероприятиях.	Позволяет учащимся обрести уверенность в своих силах, раскрыть их таланты.
Технология проведения КТД	В массовых мероприятиях.	Содействует сплоченности группы.

Активное использование информационных технологий для учащихся помогает повышать мотивацию обучения, дает возможность активизировать познавательную, мыслительную и творческую деятельность, способствует развитию культуры умственного труда, формированию навыков самостоятельной работы по поиску, обработке информации и качественному усвоению нового материала.

Проектная деятельность учащихся является важным элементом педагогического процесса. Проектная технология ориентирована на достижение целей самих учащихся, получение ими углубленных знаний по выбранной теме, формирование большого количества умений и навыков, развитие творческой самостоятельности, формирование опыта практической деятельности. Проект выступает как конечный продукт самостоятельной, творческой работы учащихся. Учащиеся осуществляют разработку проекта в несколько этапов: выбирают тему, определяют вид конечного продукта; затем происходит подготовка материалов проекта; работа над проектом; представление законченного продукта.

Чтобы не потерять интерес учащихся к изучению предмета и сохранить комфортность обучения, используется технология модульного обучения.

Главное в модульном обучении – возможность индивидуализации обучения, составление индивидуального образовательного маршрута. Реализуя технологию модульного обучения, большое внимание уделяется процессу самостоятельного изучения учебного материала, умению его анализировать, систематизировать и делать выводы. Знания, добытые в ходе активного поиска и самостоятельного решения проблемы, более прочные, чем при традиционном обучении.

Исходя из предложенных форм работы следуют основные **методы обучения**:

- словесный (монологический и диалогический): лекция, объяснение, рассказ, которые используются на теоретических занятиях, мобилизуют детей на восприятие устной информации; беседа, групповое обсуждение или анализ выполненных работ, проектов, которые используют для закрепления теоретического материала.

- демонстрационный: показ отдельных операций поэтапно или полностью, подробный показ отдельных приемов работы инструментами или материалами; показ иллюстраций, образцов изделий, готовых работ, видеофильмов, презентаций.
- практический: создание и отработка отдельных изобразительных элементов и практических приемов.
- метод проектов (частично – поисковый, проблемный, исследовательский): позволяет развивать исследовательские и творческие способности, осознать значимость труда ребенка; развивает у обучающихся самостоятельность, умение работать в коллективе, дает возможность воспитанникам приобрести необходимые для жизни навыки общения с людьми, общения через средства коммуникации, помогает социализироваться.
- когнитивные и креативные (эвристические) методы направлены на получение учащимися нового продукта, развивают творческие способности воспитанников.

Данные формы работы и методы обучения носят рекомендательный характер. Педагог может самостоятельно выбирать те или иные методы и формы работы с учетом половозрастных особенностей обучающихся, уровня их подготовки, в зависимости от условий проживания, специфики образовательного учреждения.

Комфортность режима работы достигается ориентацией на психологические возможности конкретной возрастной группы, настроен на доброжелательность и толерантность, а также дифференцированным подходом к рабочему темпу и возможностям ребенка.

Программа составлена на основе прогнозирования конечных результатов деятельности педагога и учащегося: развитие способностей детей, повышение престижа объединения у родителей, коллег, повышения социальной адаптации, наличие высоких результатов деятельности учащихся.

Содержательная характеристика тем образовательной программы:

1. Вводное занятие

Данная тема направлена на знакомство учащихся с педагогом и друг с другом, кабинетом, в котором предстоит работать, правилами поведения и пользования имуществом. Проводится беседа о целях и задачах учебного года. Проводится инструктаж по технике безопасности. Начиная со второго года обучения, проверяется выполнение летнего задания.

2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания

Мультипликация – это удивительный мир фантазии и художественного творчества, который заставляет непосредственного участника процесса развивать не только художественные умения, но и литературное творчество, навыки владения фототехникой и

компьютером, умение работать как самостоятельно, так и в группе, тренирует терпение и выносливость в долговременном процессе съёмки. Мультипликация – это отличное средство для развития разносторонней, самодостаточной и толерантной личности.

Но невозможно всецело прикоснуться к чему-либо, если не знаешь его историю. Также обстоит дело и с мультипликацией. Удивительный мир мультфильмов берет свое начало еще в конце 19 века, и семимильными шагами развивается до сих пор. Более чем за один век человечество перешло от механической анимации к кинематографической, а затем и к компьютерной. Но этот переход не обозначает отказ от предыдущих этапов анимации, а лишь заставляет их развиваться, применяя все более новые материалы и средства. Так механическая анимация очень любима детьми, когда можно на нескольких страницах блокнота нарисовать персонажа и незначительными изменениями в движении и только пролистав весь блокнот, можно оживить картинку, создав иллюзию движения. Данная технология применяется в игрушках, основанных на примере фенакистископа, когда-то изобретённого Жозефом Плато, или стробоскопа, изобретённого Симоном фон Штампфером.

История мировой мультипликации увлекательна, поэтому необходимо начинать учебный год именно с неё, чтобы не только познакомить или напомнить обучающимся о секретах технической стороны съёмки, но и погрузить в увлекательный мир создания мультфильмов, показать значимость данного процесса, увлекающего весь мир уже более одного столетия.

Также содержание данного раздела знакомит обучающихся с этапами создания мультфильма и примерами работы разных мультипликационных студий, известных в мире, существовавших ранее и тех, что действуют до сих пор. Просмотр мультфильмов и фотохроника самого процесса создания анимации позволят детям посмотреть на мультфильм другими глазами, ощутить всю трудоёмкость и увлекательность процесса.

На примере работы мировых мультипликационных студий обучающиеся увидят важность сплоченной коллективной работы с чётким выполнением всех этапов создания мультфильма и распределение ролей: режиссёр, сценарист, художник, художник фонов, аниматор, оператор, монтажёр, звукорежиссёр.

В анимации существует определённый набор принципов или правил, по которым объекты двигаются в кадре. Данные принципы основаны на многолетнем опыте работы аниматоров студии Уолта Диснея, которые, начиная с 1930 года, разрабатывали методы для получения более выразительной анимации. Данными принципами уже более полувека пользуются мультипликаторы во всём мире, добиваясь успехов и признания в своей деятельности.

В рамках данного раздела рассматривается всего 4 принципа, на примере которых обучающиеся знакомятся с алгоритмом создания иллюзии соблюдения основных законов физики, будь то объект на фоне или главный персонаж:

- сжатие и растяжение;
- сквозное движение (или доводка) и захлест действия;
- ускорение и замедление;
- движение по дугам.

Более подробно все 12 принципов рассматриваются в разделе «Персонаж», так как многие из них могут быть продемонстрированы лишь на одушевленном персонаже.

Данная тема изучается детьми на протяжении всего учебного процесса, присутствует во всех образовательных блоках, с каждым годом расширяя содержание.

3. Сценарий

По определению, сценарий - это первоначально краткое изложение событий, свершающихся по ходу действия в пьесе/фильме/мультфильме, это список персонажей с точным описанием их действий и указанием времени появления и исчезновения их в сцене.

Фантазия и воображение не всегда могут вовремя подать интересную идею, поэтому нужно научиться их стимулировать. Но любая идея и задумка всегда возникает не из пустоты, а основываясь уже на имеющихся у человека представлениях и образах об окружающей среде. Задача данной темы не только обучить основным этапам создания сценария, но и направить обучающегося на путь саморазвития, сформировать осознанное понимание необходимости и пользы в чтении книг и просмотре познавательных фильмов и мультфильмов. Также это оказывает положительное влияние на формирование нравственной личности, что в дальнейшем поможет обучающимся создавать интересные, добрые и глубокие по смыслу сценарии.

Помимо воображения, в создании сценария важна раскрепощённость учащихся, умение доносить свои мысли до окружающих, кратко и лаконично. Именно на этом этапе проводятся психологические игры на раскрепощённость, артистизм, умение выдумывать и додумывать, умение работать в команде, помогать, а не соперничать.

Важно донести до ребят, что все идеи стоит записывать, развивая сочинительские навыки, но не все, возможно, смогут реализовываться сиюминутно. На примере известных людей: сценаристов, писателей, режиссёров, можно показать обучающимся важность сочинительского дела, умение рассказ превратить в сценарий.

Существует 6 «золотых» вопросов (1. Кто? 2. Где? 3. Когда? 4. Что случилось? 5. С чего началось? 6. Чем закончилось?), ответив на которые, человек легко придумает

историю и сможет написать сценарий. А для развития умения писать сценарии, начиная от кратких, описывающих одну ситуацию, и длинных содержательных, отражающих целую историю, проводятся специальные упражнения, участвуя в которых обучающийся станет непосредственным участником процесса выдумки.

У детей есть особенность придумывать истории в виде последовательности действий, происходящих в интересных местах, но без какого-то увлекательного и неожиданного момента. Задача данной темы – донести до обучающихся необходимость присутствия конфликта. Причём он может быть организован как антигероем, так и независимыми от действий персонажа событиями. На более поздних годах обучения вводятся понятия протагонист (герой, которому зритель симпатизирует) и антагонист (антигерой, противник).

Данная тема является сквозной на всех этапах обучения, с каждым годом давая возможность обучающимся расширять возможности в сочинительстве.

4. Персонаж

Создавать персонаж также не просто, как и писать сценарий. Как говорилось выше, воображение и фантазия не всегда работают по заказу, поэтому их надо развивать, стимулировать, тренировать.

В мире существует огромное множество людей, которым природа подарила дар точной отрисовки реальности, эти люди в большинстве своем становятся художниками, рисующие с натуры, они замечательно срисовывают, но как дело доходит до выдумки и фантазии, у некоторых наступает ступор, что уж говорить о не рисующих людях.

В этой теме снова поднимается вопрос о необходимости читать или слушать чтение другого человека. Именно прослушивание или прочтение описания персонажа провоцирует в нашем сознании создание его внешнего образа. К сожалению, просмотр фильмов и мультфильмов в большом количестве, особенно в дошкольном возрасте, начинает притуплять умение мозга представлять персонажей, вызывая лишь эмоциональные переживания, а не развитие фантазии. Поэтому в данной теме проводятся упражнения по созданию персонажа на основе услышанного/ на основе групповой фантазии с дальнейшим сравнением результата.

Также на данном этапе знакомства с мультипликацией необходимо побороть в обучающемся стереотипы и установки «Я не умею рисовать, у меня не получится». Достоинство мультипликации в том, что персонажами могут стать кто угодно и что угодно: люди, звери, выдуманные существа, предметы окружающего нас мира, даже обычные геометрические фигуры. Мультипликация – такой вид искусства, где каждый может найти для себя любимую технику исполнения: рисование, лепка, анимация

сыпучими материалами или с помощью предметов. Более важным является не его внешний вид, а действия и эмоции, которые этот персонаж может донести до зрителя. Для этого с обучающимися проводится беседа об эмоциях, упражнения на их проявления и тренировка в их зарисовке. Человеческая мимика и позы интересны и содержательны, поэтому многие художники добавляют животным или предметам лица или движения людей, чтобы всецело передать эмоциональное состояние персонажа.

В данном разделе обучающиеся знакомятся со всеми 12 принципами анимации, повторяя те, с которыми уже познакомились:

- Сжатие и растяжение.
- Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
- Ускорение и замедление.
- Движение по дугам.
- Подготовка, или упреждение (отказное движение).
- Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
- Использование компонок и фазованного движения.
- Дополнительное действие (выразительная деталь).
- Расчет времени.
- Преувеличение, утрирование.
- "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
- Привлекательность.

Данные принципы сложны в использовании, но их наиболее точное выполнение придаст наивысшую реалистичность и одушевленность персонажу. Поэтому изучение принципов происходит постепенно, с каждым годом у обучающихся будет повышаться уровень требований в исполнении мультфильма.

На этапе создания персонажа и фона очень важна атмосфера успешности в группе, где все уверены в своих силах, где никто не сдаётся, говоря: «Я не умею рисовать». Поэтому в курс обучения мультипликации включены занятия по рисованию и лепке, где обучающиеся познают основные законы изобразительного искусства, например:

- особенности композиции;
- алгоритм рисования разных объектов;
- рассматриваются позиции персонажа «анфас», «в профиль», «вполборота», «сзади», проводятся упражнения с целью запоминания способов изображения данных позиций;

- рисование объёмных предметов объёмными (ваза, сумочка, машина, дом и др.), а не плоскими;

- это тренировочные упражнения в создании быстрых набросков, целью которых научиться изображать сначала общий образ, а затем уже при необходимости прорисовывать детали.

Занятия рисованием введены в курс обучения с целью повышения уровня успешности и самоудовлетворения обучающихся, а также для предотвращения появления страха неудач при усложнении работы, в виду того, что почти 40-50% времени при создании мультфильма уходит на создание фонов, декораций и персонажей.

Также в данном разделе обучающиеся учатся создавать разнообразные марионетки для мультфильмов (бумажные, пластилиновые, из бросового материала). Каждый созданный персонаж делается подвижным и эмоциональным. В качестве проверки правильности создания персонажа, покадрово снимается и внимательно просматривается получившийся материал. Такие упражнения сначала выполняются в группах, затем в парах, и лишь потом индивидуально. Групповая работа над персонажем позволит научиться детально его прорабатывать.

5. Сцены и раскадровка

Сцена – это отдельная часть сценария, эпизод. Когда дети начинают работу над мультфильмом, у них в головах происходит путаница, они не знают, с чего начать, что именно снимать. И здесь как раз ярко проявляется необходимость деления сценария на сцены, а на каждую сцену вдобавок нужно создавать раскадровку.

Раскадровка — это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании мультфильмов, иными словами – это иллюстрации к сценам в сценарии. Раскадровка помогает визуально представить, каково видение режиссёра, каким образом снимать мультфильм. Изображение скажет больше, чем тысяча слов, и это является очень полезным в качестве основы для коммуникации и возможности донести режиссёрские идеи до съёмочной группы. Необходимо учиться создавать раскадровку каждой сцены и ракурсов, что в дальнейшем поможет развитию образного мышления и позволит в скором времени превратить это умение в навык.

Обучаясь искусству мультипликации, стоит начать с того, что раскадровка будет равняться количеству сцен в сценарии, что значительно упростит работу художественно-оформительского и съёмочного этапа.

В изучении данной темы не обойтись без упражнений по выделению главного и второстепенного и незначительного.

Упражнения по быстрым зарисовкам/наброскам позволят обучающимся научиться «двигаться» от общего к частному. Только в отличие от раздела «Персонаж» здесь обучающиеся учатся создавать быстрые наброски не только одного персонажа, а сцены целиком. Проблема многих начинающих в том, что они начинают прорисовывать иллюстрацию с деталей, порой не представляя, что получится в итоге и где окажется главный объект, это ведёт к ошибкам в композиции.

Достоинство раскадровки в том, что по ней можно составить аниматик - это серия статических картинок, показанных последовательно, одна за другой. На картинках в упрощенной форме обрисованы ключевые кадры мультфильма. Эта последовательность картинок помогает понять как та или иная сцена будет выглядеть в движении и почувствовать хронометраж сцен. Зачастую, на эту последовательность наложены тестовые диалоги и/или звуковое сопровождение, чтобы было понятно, как картинка работает вместе со звуком.

На этапе создания аниматика обучающиеся могут предотвратить ошибки и недочеты в сценах, доработать материал, что позволит на тапе съемки не отвлекаться на размышления о том, куда же идет тот или иной персонаж и сколько по времени он должен двигаться.

6. Покадровая рисованная анимация

Данный вид анимации считается очень трудоёмким, поэтому его цель: не создание полнометражного покадрового мультфильма (у мультипликационных компаний на это уходят месяцы и годы), а тренировка в прорисовке фаз движения персонажей и объектов мультфильма, а также тренировка внимательности взгляда мультипликатора, замечающего все детали, которые должны двигаться в нужном направлении по правилам физики.

Этот вид анимации помогает применять на практике изученные ранее 12 принципов анимации, а также поможет осознать важность соблюдения точности в изображении персонажа и деталей фона. Обучающиеся на собственном примере смогут убедиться, что малейшее отклонение от изначального изображения ведет к неточной анимации.

Данный вид анимации сложен, он больше подходит для рисующих людей и художников, у которых уже «набита рука». А для обучающихся этот раздел представлен больше в виде упражнения по рисованию с «ожившей» в результате картинкой. С каждым годом в применении покадровой рисованной анимации усложняется содержание рисунка и количество нарисованных кадров. Начиная с 10 кадров, заканчивая 30/50 кадрами.

В данном разделе обучающиеся по 2-му и 3-му образовательным блокам начинают знакомиться и на последующих годах обучения продолжают знакомиться с

компьютерными программами для монтажа: Movie Maker и Adobe Premiere (в зависимости от года обучения).

7. Анимация способом перекладки

Способ перекладки бумажной марионетки в мультипликации позволяет значительно повысить скорость производства мультфильма.

В данном разделе обучающиеся в составе двух подгрупп учатся создавать мультфильм способом перекладки, проходя вместе все этапы производства мультфильма, начиная от зарождения идеи, заканчивая монтажом.

В данном разделе обучающиеся продолжают знакомиться с компьютерными программами для монтажа: Movie Maker и Adobe Premiere (в зависимости от года обучения).

8. Предметная анимация. Оживляем предметы

Предметная анимация проста в создании, в виду того, что персонажем может стать любой предмет обихода: игрушка, телефон, карандаш, кружка, бумажка и многие др.

Данный вид мультипликации часто применим в рекламных роликах, так как, видя иллюзию движения рекламируемого продукта, мозг бессознательно фокусирует внимание на нем из-за необычности наблюдаемой ситуации.

Данный вид анимации создается все также с учетом 12-ти принципов. Важно продумывать все детали, траекторию и скорость движения, не забывая про общую композицию кадра.

9. Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма

Если обращаться к истокам, то любая анимация – это stop-motion (в пер. с англ. остановить движение). По сути дела, так называемый, stop-motion – это предметная анимация, но с участием человека в главной роли.

Данный вид анимации сложен и прост одновременно. Таким способом могут обигрываться целые пьесы, а могут сниматься небольшие короткометражки. Это тот вид анимации, в которой можно проявить свои актерские навыки, потренироваться в проявлении и замораживании эмоций, создавать эффекты полета человека, за счет съемки человека в процессе подпрыгивания.

В данном разделе обучающиеся продолжают знакомиться и практиковаться с компьютерными программами для монтажа: Movie Maker и Adobe Premiere (в зависимости от года обучения).

10. Пластилиновая анимация

Пластилиновая анимация – это анимация путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы.

- объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией – объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

Данный вид мультипликации очень трудоёмок, продолжителен по времени и применяется в рамках обучающего курса также с учетом всех этапов создания мультфильма: 1) создание сценария; 2) раскадровка; 3) создание персонажа и фона; 4) покadroвая съёмка; 5) монтаж; 6) озвучивание; 7) демонстрация.

В работе обучающиеся узнают о секретах пластилиновой анимации и параллельно сами придумывают выходы в сложных ситуациях. Пластилин – материал капризный: только температура в комнате поднялась и он начинает таять; несколько раз повернул части тела персонажа – и соединения рвутся; если руки испачканы в пластилине, то не стоит касаться других частей, так как они будут испачканы, а для восстановления придется убрать деталь, из-за этого персонаж изменится в своем строении; и много других примеров.

В данном разделе учащиеся продолжают знакомиться с компьютерными программами для монтажа: Movie Maker и Adobe Premiere (в зависимости от года обучения).

11. Я – мультипликатор

Создание мультфильма лучше всего начинать, работая с группой: больше идей, больше способностей, больше рук, выше продуктивность и скорость работы. Но самая лучшая тренировка – это выполнить все этапы самостоятельно, осознавая, что результат зависит только от самого себя.

Данный раздел не включен в 1-ый образовательный блок в виду сложности и необходимости довольно долгой самостоятельной работы.

Начиная с младшего школьного возраста, учащиеся, особенно ближе к концу учебного года, уже достаточно натренированы в удержании внимания, умеют сосредотачиваться на поставленных целях и задачах, а главное, имеют за спиной приличный груз теоретических знаний, опробованных и закрепленных на практике.

Именно на этом этапе обучения групповая деятельность сменяется индивидуальной, что способствует выявлению учащихся, которые при групповой работе больше были исполнителями, нежели инициаторами. Именно в этих условиях очень важна внимательность педагога и умение нацелить учащегося, чтобы он поверил в свои силы и не ленился. Чтобы избежать таких моментов, работа над созданием собственного мультфильма может начинаться с написания сценария по существующему стихотворению, прочтение которого спровоцирует создание образов в голове обучающегося и поможет избежать состояния фрустрации, в результате которой пропадёт желание заниматься мультипликацией. Постепенно, всё больше и больше участвуя в создании мультфильмов, мышление и воображение учащихся будет становиться всё более независимым, появится желание проявлять индивидуальность в творческой работе.

В данном разделе учащиеся в своих творческих проектах показывают умения и навыки работы с компьютерными программами для монтажа и редактирования графики: Movie Maker (для 1 и 2 года обучения во 2-м образовательном блоке); Adobe Premiere и Adobe Photoshop (для 3 года обучения во 2-м образовательном блоке и для 1 года обучения в 3-м образовательном блоке).

12. Анимированные граффити

Молодой и очень трудоёмкий вид анимации, отдалённо напоминающий покадровую рисованную анимацию, отличающийся отсутствием множества листов и присутствием реального пространства, где движение может происходить на классной доске, на полу, в тетрадях учеников.

Принцип данной анимации заключается в том, что прорисовка персонажа происходит на одной и той же плоскости, а создание иллюзии движения происходит благодаря закрашиванию или стиранию предыдущей фазы движения.

Этот вид анимации применим и в живописи по стеклу – это технология создания мультипликационных фильмов, изобретённая канадским режиссёром-мультипликатором Кэролайн Лиф, в которой используются жидкие долго сохнущие краски. Отличие от граффити в том, что изображение не успевает высохнуть, что во много раз облегчает и ускоряет творческий процесс.

Данный раздел дается учащимся только со второго года обучения второго (углублённого образовательного блока) в виду трудоёмкости процесса. Анимированные граффити, как и покадровая рисованная анимация, будут полезны тренировкой в рисовании повторяющихся объектов, проявлением внимания ко всем деталям и применением принципов анимации, при использовании которых персонаж будет

двигаться с учетом законов физики. Это не мультфильм, а небольшая анимированная зарисовка.

13. Анимационные трюки

Анимационные трюки используются повсеместно мультипликаторами при съемке предметов или марионеток, для движения которых использовались вспомогательные предметы или механизмы, которые необходимо извлечь с определённого количества кадров и заполнить пустое место имеющимся фоном.

В программу данного раздела входит не только правильное сооружение всего механизма для создания трюка, но и самостоятельная его обработка в популярном графическом редакторе Adobe Photoshop. Изучение интерфейса данной программы позволит не только снимать захватывающие дух трюки, но и поможет в начале освоения компьютерной анимации.

14. Компьютерная анимация

Компьютерная анимация – вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Сегодня компьютерная анимация получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах.

Данный раздел изучается с обучающимися лишь в конце 2-го образовательного блока с помощью программы Adobe Photoshop CC; и на протяжении всего 3-го с помощью следующих программ: программа для создания 2D анимации: Adobe Animate CC на первом году обучения и программа для создания 3D анимации: Autodesk Autodesk Maya на втором году обучения.

Компьютерная анимация – это лишь техническая часть создания мультфильма, в ней также как и в классической анимации присутствуют все этапы: 1) создание сценария; 2) раскадровка; 3) создание персонажа и фона; 4) покадровая съемка; 5) монтаж; 6) озвучивание; 7) демонстрация.

Все компьютерные мультфильмы начинаются с бумаги: сначала это сценарий, затем зарисовка героев и сцен, и лишь затем работа переходит к компьютеру: и то, что делалось руками в 1 и 2 образовательных блоках, теперь создается и прорисовывается на компьютере.

Более подробно содержание данного раздела будет описано в учебно-тематическом плане 2 и 3 образовательных блоков.

15. Социальная реклама в мультипликации

Социальная реклама – это короткометражный фильм, несущий в основе сюжета социальную тему/проблему. Это подразумевает обсуждение с учащимися следующих

проблем нашего современного общества: этических, социальных, окружающей среды, питания и образа жизни людей.

На сегодняшний момент многие из этих тем выносятся на открытое обсуждение, но не каждый учащийся может понять и прочувствовать ту или иную проблему по причине того, что слышал о ней, но никогда не сталкивался. Поэтому изучение данного раздела начинается с собственных проблем, переживаний и страхов, что служит параллельно еще и тренингом по их преодолению.

Создание мультфильма в социальной тематике очень сложно, так как необходимо четко и точно определить сначала проблему, а затем понять, каким образом ёмко и лаконично можно ее донести до зрителя. Для этого понадобятся приобретенные уже навыки планирования работы по мультфильму. Поэтому изучение этого раздела ради создания полноценного короткометражного фильма начинается лишь со 2 года обучения во 2 образовательном блоке, а до этого создание социальной рекламы предполагает участие в совместных мультфильмах-упражнениях: «Борьба со страхами», «Что хочу и как этого добиться», «Почему так происходит?», «Зачем нужны светофоры/правила поведения/правила общения и т.д.». Такая работа заставляет обучающихся заглянуть внутрь себя и порой помогает решить неразрешимую ранее проблему. Обучающиеся в процессе работы учатся рефлексировать, данное умение является важным составляющим полноценной здоровой личности.

16. Итоговое занятие

Данная тема направлена на подведение итогов работы за год. Проводится совместный просмотр всего созданного мультипликационного материала, вручаются сертификаты и дипломы за участие в творческих конкурсах по анимации. Проводится обсуждение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов. Учащимся дается задание на летние каникулы.

Контроль и диагностика результатов

Особое место в программе уделено мониторингу образовательного процесса, который необходим для формирования целостного представления о состоянии реализации программы. Уровень достижений обучающихся в процессе освоения программы отслеживается в постепенно усложняющихся ситуациях. Это позволяет производить оценку результативности по нескольким направлениям одновременно:

- уровню овладения конкретными умениями и навыками;
- способности взаимодействовать с группой и отдельными ее членами;
- умению чувствовать ответственность за результаты совместной деятельности;
- способности критически оценивать результаты своей деятельности;

- способности радоваться собственным достижениям и успехам своих партнеров.

Для определения уровня освоения программы, личностного роста обучающихся и уровня их эстетического развития применяется диагностический инструментарий, состоящий из группы диагностик (Приложение 1).

I Для оценки степени овладения знаниями, умениями и навыками изобразительного искусства

Для оценки степени овладения знаниями, умениями и навыками изобразительного искусства, проводится диагностика три раза в год на отслеживание качества продуктов деятельности учащихся, самостоятельности и продуктивности творческой деятельности. Для учащихся 1 и 2 образовательных блоков.

Критерии оценки объединены в группы:

- 1) анализ продуктов деятельности;
- 2) анализ процесса деятельности;

II Для оценки степени овладения знаниями, умениями и навыками в создании мультфильма

- 1) Уровень усвоения учащимся последовательности этапов создания мультфильма.

Для определения уровня усвоения теоретического материала, для учащихся проводится индивидуальный опрос два раза в год.

- 2) Уровень самостоятельности в выполнении задания, работая индивидуально и в группе.

Для овладения искусством мультипликации важно уметь выполнять самостоятельно ряд действий и операций. Для диагностики самостоятельности педагог проводит наблюдение за детьми и заполняет форму на каждого учащегося 3 раза в год, чтобы пронаблюдать динамику.

- 3) Уровень сплочённости группы.

Групповую сплоченность - чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы, ее сплоченность в единое целое, проверяется три раза в год, отслеживается динамика, корректируются методы работы.

III Для оценки степени овладения учащимся знаниями, умениями и навыками по направлениям монтаж и компьютерная анимация

Для оценки степени овладения учащимися программ по монтажу и анимации только для учащихся по программе 2 и 3 образовательных блоков, два раза в год (для 1 года обучения) и три раза в год (для 2 и 3 годов обучения) проводится практическая работа.

Целесообразность выбора 2- и 3-этапного контроля:

Первичный контроль проводится в сентябре. Его цель – определить уровень развития: какие способности, знания, умения и навыки есть у ребенка, насколько развита культура труда, опыт сотрудничества.

Форма контроля: беседы и анкетирование.

Промежуточный контроль проводится в конце декабря или в январе. Его цель – определить степень освоения образовательной программы, скорректировать степень ее сложности с учетом индивидуальных особенностей детей. Оценивается динамика овладения умением создавать мультфильмы (индивидуально и в составе группы), умение общаться с другими учащимися, личностный рост каждого обучающегося, проявление самостоятельности и активности в предложении идей и способов решения поставленных задач, мотивационный уровень.

Форма контроля: наблюдение, опрос, самостоятельная работа, творческая работа, презентация творческих работ, анкетирование

Итоговый контроль проводится в мае: определяется уровень освоения программы, результативность образовательного процесса, выявляются наиболее способные дети, планируется индивидуальная работа с ними. Оценивается развитость общения, умение оценивать и корректировать результат своего труда.

Форма контроля: конкурсы и фестивали, творческая и самостоятельная работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, защита проектов по теме «Я - мультипликатор» (для всех кроме первого образовательного блока), итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование.

Система отслеживания результатов деятельности объединения включает в себя разнообразные способы и методики:

- наблюдение за обучающимися в процессе занятий;
- анализ результатов освоения программы;
- анализ психологической атмосферы в группе;
- использование методов специальной диагностики для оценки роста обученности (оценивается формирование представления о необходимости соблюдать этапность в производстве мультфильма и точность в техническом исполнении), развития (оценивается проявление активности, творчества; мотивация к занятиям, эмоциональный настрой) и воспитания обучающихся (проявление самостоятельности, способность к коллективному творчеству, способность к адекватной самооценке и уверенность в своих силах) умений и навыков, уровня взаимоотношений в паре.

Подведение итогов и определение результатов обучения за год происходит в форме проведения итогового просмотра всего мультипликационного материала, созданного за год, по возможности совместно с родителями. Торжественное награждение по итогам участия в конкурсах анимации городского, областного и Всероссийского уровней. Также берётся во внимание самостоятельная оценка учащимся своей работы за год: чему научился, чего достиг, к чему хочет стремиться.

Разработанные формы контроля позволяют делать выводы о результатах развития учащихся, об уровне усвоения образовательной программы. Вместе с тем, оценивая результаты, педагог имеет возможность проанализировать и скорректировать при необходимости используемые методики и само построение учебного процесса.

Но следует помнить, что результативность образовательного процесса также зависит от способностей подобранных обучающихся и их успехов, от возраста, в котором ребенок приступил к началу занятий, от мастерства педагога, а иногда и от заинтересованности родителей и их вклада в учебный процесс.

Ожидаемые результаты

По окончании первого образовательного блока учащиеся должны:

Знать	Уметь
1. Правила санитарии, гигиены, безопасности труда.	1. Организовать рабочее место.
2. Виды мультипликации.	2. Готовить рабочее место и распределять труд по операциям.
3. Технологию съемки мультфильма (этапы создания).	3. Работать с предлагаемым инструментом и материалом. Выполнять основные приемы лепки, аппликации, бумагопластики при создании персонажа;
4. Технологию работы над персонажем.	5. Делать быстрые наброски персонажа и сцен;
5. Технологию создания сценария по «6 золотым вопросам».	6. Придумывать сценарий;
6. Распределение работы в мультипликации: режиссёр, художник, аниматор, оператор, звукорежиссёр.	7. Оценивать правильность положения персонажа на предыдущем и последующих кадрах для реалистичного его передвижения;
	8. Работать в группе над созданием коллективных работ.
	9. Представлять себя и свою работу.

Результатом деятельности коллектива могут служить созданные группой мультфильмы.

По окончании второго образовательного блока учащиеся должны:

Знать	Уметь
<p>1. Правила санитарии, гигиены, безопасности труда.</p> <p>2. Виды мультипликации.</p> <p>3. Технологию съемки мультфильма (этапы создания).</p> <p>4. Технологию работы над персонажем.</p> <p>5. Технологию создания сценария по «6 золотым вопросам».</p> <p>6. Распределение работы в мультипликации: режиссёр, художник, аниматор, оператор, звукорежиссёр.</p>	<p>1. Организовать рабочее место.</p> <p>2. Готовить рабочее место и распределять труд по операциям;</p> <p>3. Работать с предлагаемым инструментом и материалом;</p> <p>4. Выполнять основные приемы лепки, аппликации, бумагопластики при создании персонажа;</p> <p>5. Делать быстрые наброски персонажа и сцен;</p> <p>6. Придумывать сценарий;</p> <p>7. Оценивать правильность положения персонажа на предыдущем и последующих кадрах для реалистичного его передвижения;</p> <p>8. Работать в группе над созданием коллективных работ.</p> <p>9. Представлять себя и свою работу.</p>

Результатом деятельности коллектива могут служить созданные группой мультфильмы.

По окончании третьего образовательного блока учащиеся должны:

Знать	Уметь
<p>1. Правила санитарии, гигиены, безопасности труда.</p> <p>2. Технические приемы работы.</p> <p>3. Представление о 2D и 3D анимации.</p> <p>4. Понимание логики Adobe Animate CC и ее внутренней структуры.</p> <p>5. Понимание логики AUTODESK MAYA и ее внутренней структуры.</p>	<p>1. Организовать рабочее место.</p> <p>2. Планировать деятельность.</p> <p>3. Создавать простейшую 2D-анимацию с помощью программы Adobe Animate CC</p> <p>4. Создавать анимированные ролики для Web и независимых приложений.</p> <p>5. Создавать простейшую 3D-анимацию при помощи программы Autodesk Maya и следующих техник:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Моделирование. - Анимационные техники. - Инверсная кинематика. - Динамика. - Спецэффекты.

6. Способность к дальнейшему самостоятельному изучению программы.	- Рендеринг 6. Импортировать графические объекты из других приложений. 7. Работать с видео- и аудиофайлами.
---	---

Летнее каникулярное время

С началом летних каникул образовательный процесс не заканчивается. Для учащихся рекомендуется применение изученных способов по созданию мультфильмов, если есть возможность использовать технику: фотоаппарат и компьютер, либо использовать телефон типа смартфон, на которые устанавливается бесплатное приложение «Кукольная анимация», которая позволяет в режиме он-лайн снимать и монтировать мультфильмы прямо на телефоне или планшете.

Помимо отработки технических приемов съемки мультфильма, учащимся рекомендуется продолжать работать над созданием сценариев, разработкой персонажей, прорисовкой раскадровки, тренироваться в искусстве рисунка и быстрых набросков, создавая иллюстрации к придуманным историям (приложение 2).

ОБЩИЙ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы (разделы)	1 блок	2 блок			3 блок	
		1 год	1 год	2 год	3 год	1 год	2 год
1	Вводное занятие	1	2(1)*	2(1)*	2(1)*	2(1)*	2(1)*
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	4	6(3)*	8(4)*	10(5)*	6(3)*	6(3)*
3	Сценарий	4	8(4)*	12(6)*	12(6)*	8(4)*	8(4)*
4	Персонаж	8	16(8)*	16(8)*	12(6)*	10(5)*	10(5)*
5	Сцены и раскадровка	4	6(3)*	6(3)*	10(5)*	8(4)*	8(4)*
6	Покадровая рисованная анимация	-	16(8)*	34(17)*	20(10)*	-	-
7	Анимация способом перекладки	14	40(20)*	40(20)*	32(16)*	-	-
8	Предметная анимация. Оживляем предметы.	8	26(13)*	32(16)*	-	-	-

9	Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма	6	16(8)*	12(6)*	10(5)*	-	-
10	Пластилиновая анимация	22	42(21) *	60(30) *	50(25) *	-	-
11	Я - мультипликатор	-	44(22) *	56(28) *	60(30) *	-	-
12	Анимированные граффити	-	-	20(10) *	22(11) *	-	-
13	Анимационные трюки	-	-	-	20(10) *	-	-
14	Компьютерная анимация	-	-	-	42(21) *	276(138) *	276 (138) *
15	Социальная реклама в мультипликации	6	10(5)*	12(6)*	8(4)*	-	-
16	Итоговое занятие	1	2(1)*	2(1)*	2(1)*	2(1)*	2(1)*
Всего часов		78	234 (117)*	312 (156)*	312 (156)*	312 (156)*	312 (156) *

* Учебная нагрузка одного звена

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВОГО БЛОКА

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	-
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	4	4	-
3	Сценарий	4	2	2
4	Персонаж	8	2	6
5	Сцены и раскадровка	4	1	3
6	Анимация способом перекладки	14	3	11
7	Предметная анимация. Оживляем предметы.	8	2	6
8	Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма	6	2	4
9	Пластилиновая анимация	22	3	19
10	Социальная реклама в мультипликации	6	2	4
11	Итоговое занятие	1	1	0
ИТОГО		78	23	55

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА

Тема 1. Вводное занятие – 1 час

(теория – 1 час, практика – 0 часов)

Теория – 1 час

- Знакомство с педагогом.
- Правилами поведения и пользования имуществом.
- Техника безопасности в Доме детского творчества и в кабинете.
- Беседа о целях и задачах курса.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 4 часа

(теория – 4 часа, практика – 0 часов)

Теория – 4 часа

- Определение мультипликации и анимации, принцип создания.
- Виды мультипликации и их особенности.
- История отечественной и зарубежной мультипликации.
- Технология съемки мультфильма. Стационарно (с помощью фотоаппарата и компьютера) и мобильная (с помощью смартфона или планшета).
- Распределение работы в мультипликации: режиссёр, художник, аниматор, оператор, звукорежиссёр.
- Этапы создания мультфильма:
- Создание сценария;
- Раскадровка;
- Создание персонажа и фона;
- Покадровая съемка;
- Монтаж;
- Озвучивание;
- Демонстрация.

Тема 3. Сценарий – 4 часа

(теория – 2 часа, практика – 2 часа)

Теория – 2 часа

- Определение сценария.
- «6 золотых вопросов» для создания сценария.

Практика - 2 часа

- Создание сценария совместно с группой, индивидуально.

- Применение в развитии сюжета «принципа горки»: завязка – кульминация – развязка.

Тема 4. Персонаж – 8 часов

(теория – 2 часа, практика – 6 часов)

Теория – 2 часа

- Определение персонажа.
- Принципы создания персонажа, его особенные черты, характер.

Практика - 6 часов

- Работа над деталями.
- Понятия: анфас, в профиль, вполоборота, сзади.
- Практические занятия по созданию персонажа в виде бумажной марионетки.
- Практическое занятие по созданию персонажа в виде пластилиновой фигурки.
- Способы крепежа частей тела и технология их движения.
- Понятие наброска и эскиза.
- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков персонажа.
- Тренировочные упражнения в создании одного и того же персонажа в разных позициях, обращая на необходимость сохранения параметров размера.
- Эмоции. Способы изображения радости, грусти, злости и страха.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 4 часа

(теория – 1 час, практика – 3 часа)

Теория – 1 час

- Определение сцены и раскадровки.

Практика - 3 часа

- Значение раскадровки и способы ее создания.
- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков сцен для раскадровки.

Тема 6. Анимация способом перекладки – 14 часов

(теория – 3 часа, практика – 11 часов)

Теория – 3 часа

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма способом перекладки. Обсуждение предполагаемых тем для сценария, повторения этапов создания мультфильмов.

Практика - 11 часов

- Создание сценария и раскадровки по выбранному стихотворению популярных детских писателей.

- Создание персонажей, фона.
- Съёмка. Правила передвижения персонажа, особенность покадровой съёмки.
- Озвучивание.
- Просмотр технологии монтажа.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 7. Предметная анимация. Оживляем предметы– 8 часа

(теория – 2 часа, практика – 6 часов)

Теория – 2 часа

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма «Ожившие предметы»

Практика - 6 часов

- Отработка покадровой съёмки на предметах окружающего мира.
- Оживление персонажа с помощью движений и очеловечивания (добавление предметам глаз и ртов, сделанных из пластилина или бумаги).
- Просмотр технологии монтажа.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 8. Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма– 6 часов

(теория – 2 часа, практика – 4 часа)

Теория – 2 часа

- Принципы создания мультфильма с участием человека.
- Знакомство с принципом построения видеоряда «одним дублем».
- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма с участием детей.

Практика - 4 часа

- Создание сценария с эффектами полёта исчезновения и появления в содержании.
- Раскадровка.
- Съёмка с эффектами полёта исчезновения и появления.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 9. Пластилиновая анимация. – 22 часа

(теория – 3 часа, практика – 19 часов)

Теория – 3 часа

- История пластилиновой анимации.
- Коллективная работа по созданию пластилинового мультфильма с участием объемных персонажей.

Практика - 19 часов

- Создание сценария и раскадровки.
- Работа с цветным пластилином. Самостоятельное продумывание образа персонажа и его создание, с учётом определенных параметров размера.
- Съёмка. Особенности покадровой съёмки пластилинового мультфильма, применяя технологию перекадрки и изменения.
- Озвучивание.
- Просмотр технологии монтажа.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 10. Социальная реклама в мультипликации – 6 часов

(теория – 2 часа, практика – 4 часа)

Теория – 2 часа

- Понятие социальной рекламы, ее значение и необходимость в мире.
- Коллективная работа над созданием мультфильма «Мы боремся со страхами».

Практика - 4 часа

- Работа над сценарием, обсуждение темы и предложения способов изображения страхов (рисунки, моделирование на плоскости из кусочков бумаги, сыпучих материалов, живопись по стеклу)
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 11. Итоговое занятие – 1 час

(теория – 1 час, практика – 0 часов)

Теория – 1 час

- Подведение итогов года.
- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за год.
- Рекомендации для дальнейшей самостоятельной работы.

ВТОРОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ВТОРОГО БЛОКА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ.

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2(1)*	2(1)*	0(0)*
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	6(3)*	6(3)*	0(0)*
3	Сценарий	8(4)*	4(2)*	4(2)*
4	Персонаж	16(8)*	4(2)*	12(6)*
5	Сцены и раскадровка	6(3)*	2(1)*	4(2)*
6	Покадровая рисованная анимация	16(8)*	4(2)*	12(6)*
7	Анимация способом перекладки	40(20)*	4(2)*	36(18)*
8	Предметная анимация. Оживляем предметы.	26(13)*	2(1)*	24(12)*
9	Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма	16(8)*	4(2)*	12(6)*
10	Пластилиновая анимация	42(21)*	6(3)*	36(18)*
11	Я - мультипликатор	44(22)*	4(2)*	40(20)*
12	Социальная реклама в мультипликации	10(5)*	2(1)*	8(4)*
13	Итоговое занятие	2(1)*	2(1)*	0(0)*
ИТОГО		234 (117)*	46 (23)*	188 (94)*

* Учебная нагрузка одного звена

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ВТОРОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Вводное занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Правила поведения и пользования имуществом.
- Техника безопасности в Доме детского творчества и в кабинете.
- Беседа о целях и задачах курса.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 6(3)* часов

(теория – 6(3)* часов, практика – 0 часов)

Теория – 6(3)* часов

- Определение мультипликации и анимации, принцип создания.
- Виды мультипликации и их особенности.
- История отечественной и зарубежной мультипликации.
- Технология съёмки мультфильма. Стационарно (с помощью фотоаппарата / web-камеры и компьютера) и мобильная (с помощью смартфона или планшета).
- Распределение работы в мультипликации: режиссёр, художник, аниматор, оператор, звукорежиссёр.
- Этапы создания мультфильма:
 - Создание сценария;
 - Раскадровка;
 - Создание персонажа и фона;
 - Покадровая съёмка;
 - Монтаж;
 - Озвучивание;
 - Демонстрация.
- 4 из 12 принципов анимации:
 - - сжатие и растяжение;
 - - сквозное движение и захлест действия;
 - - ускорение и замедление;
 - - движение по дугам.

Тема 3. Сценарий – 8(4)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сценария.
- «6 золотых вопросов» для создания сценария.

Практика - 4(2)* часа

- Создание сценария совместно с группой, индивидуально.
- Применение в развитии сюжета «принципа горки»: завязка – кульминация – развязка.

Тема 4. Персонаж – 16(8)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 12(6)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение персонажа.

- Принципы создания персонажа, его особенные черты, характер.
- Работа над деталями.
- Понятия: анфас, в профиль, вполоборота, сзади.

Практика – 12(6)* часов

- Практические занятия по созданию персонажа в виде бумажной марионетки.
- Практическое занятие по созданию персонажа в виде пластилиновой фигурки.
- Способы крепежа частей тела и технология их движения.
- Понятие наброска и эскиза.
- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков персонажа.
- Тренировочные упражнения в создании одного и того же персонажа в разных позициях, обращая на необходимость сохранения параметров размера.
- Эмоции. Способы изображения радости, грусти, злости и страха.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 6(3)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 2(1)* часа

- Определение сцены и раскадровки.
- Значение раскадровки и способы ее создания.

Практика – 4(2)* часа

- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков сцен для раскадровки.

Тема 6. Покадровая рисованная анимация – 16(8)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 12(6)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Принцип создания рисованной анимации.
- Монтаж. Знакомство с программой Windows Movie Maker.

Практика – 12(6)* часов

- Разработка сценария по стихотворению, создание рисованной анимации.
- Монтаж в программе Windows Movie Maker.

Тема 7. Анимация способом перекладки – 40(20)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 36(18)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Принципы создания анимации способом перекладки.
- Правила передвижения персонажа, особенность покадровой съемки.

Практика – 36(18)* часов

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма способом перекладки.
- Создание сценария и раскадровки по выбранному стихотворению популярных детских писателей.
- Создание персонажей (количество суставных частей – не трёх), фона.
- Съёмка. Применение на практике правил передвижения персонажа, особенность покадровой съёмки.
- Уровни фона: один (персонаж лежит на фоне)
- Озвучивание.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 8. Предметная анимация. Оживляем предметы – 26(13)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 24(12)* часа)

Теория – 2(1)* часа

- Принципы создания предметной анимации.
- Правила передвижения персонажа, особенность покадровой съёмки.

Практика – 24(12)* часа

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма «Дорожные истории».
- Отработка покадровой съёмки с применением 4-х из 12-ти принципов анимации на игрушечных машинках и фигурках человека.
- Тренировка в анимировании разгона и замедления предмета. Законы инерции.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 9. Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма – 16(8)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 12(6)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Принципы создания мультфильма с участием человека.
- Знакомство с принципом построения видеоряда «одним дублем».

Практика – 12(6)* часов

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма с участием детей.
- Создание сценария с эффектами полёта исчезновения и появления в содержании.
- Раскадровка.
- Съёмка с эффектами полёта исчезновения и появления.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 10. Пластилиновая анимация –42(21)* часа

(теория – 6(3)* часов, практика – 36(18)* часов)

Теория – 6(3)* часов

- История пластилиновой анимации.
- Особенности покадровой съёмки пластилинового мультфильма, применяя технологию перекладки и изменения.

Практика – 36(18)* часов

- Коллективная работа по созданию пластилинового мультфильма с участием полуобъёмных персонажей.
- Создание сценария и раскадровки.
- Работа с цветным пластилином. Самостоятельное продумывание образа персонажа и его создание, с учётом определенных параметров размера.
- Съёмка. Особенности покадровой съёмки пластилинового мультфильма, применяя технологию перекладки и изменения.
- Озвучивание.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 11. Социальная реклама в мультипликации– 10(5)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Понятие социальной рекламы, ее значение и необходимость в мире.

Практика – 8(4)* часов

- Коллективная работа над созданием мультфильма «Мы боремся со страхами».

- Работа над сценарием, обсуждение темы и предложения способов изображения страхов (рисунки, моделирование на плоскости из кусочков бумаги, сыпучих материалов, живопись по стеклу)
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 12. Я - мультипликатор – 44(22)* часа

(теория – 4(2)* часа, практика – 40(20)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Повторение видов анимации.
- Повторение

Практика – 40(20)* часов

- Самостоятельная работа над мультфильмом.
- Сюжет на выбор: стихотворение, рассказ, собственная история. В технике бумажной перекладки.

Тема 13. Итоговое занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Подведение итогов года.
- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за год. Летнее задание.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ВТОРОГО БЛОКА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2(1)*	2(1)*	-
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	8(4)*	8(4)*	-
3	Сценарий	12(6)*	4(2)*	8(4)*
4	Персонаж	16(8)*	4(2)*	12(6)*
5	Сцены и раскадровка	6(3)*	2(1)*	4(2)*
6	Покадровая рисованная анимация	34(17)*	4(2)*	30(15)*
7	Анимация способом перекладки	40(20)*	4(2)*	36(18)*
8	Предметная анимация. Оживляем предметы.	32(16)*	4(2)*	28(14)*
9	Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма	12(6)*	2(1)*	10(5)*

10	Пластилиновая анимация	60(30)*	6(3)*	54(27)*
11	Я - мультипликатор	56(28)*	2(1)*	54(27)*
12	Анимированные граффити	20(10)*	4(2)*	16(8)*
13	Социальная реклама в мультипликации	12(6)*	2(1)*	10(5)*
14	Итоговое занятие	2(1)*	2(1)*	-
ИТОГО		312(156)*	50(25)*	262(131)*

* Учебная нагрузка одного звена

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ВТОРОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Вводное занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Правила поведения и пользования имуществом.
- Техника безопасности в Доме детского творчества и в кабинете.
- Беседа о целях и задачах курса. Проверка домашнего задания.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 8(4)* часов

(теория – 8(4)* часов, практика – 0 часов)

Теория – 8(4)* часов

- Определение мультипликации и анимации, принцип создания.
- Виды мультипликации и их особенности.
- Этапы становления отечественной и зарубежной мультипликации.
- Советская мультипликация.
- Технологии съемки мультфильмов прошлого и настоящего. Современные мультипликационные студии и современные мультфильмы.
- Функциональность лиц, работающих над мультфильмом: режиссёр, художник, аниматор, оператор, монтажёр, звукорежиссёр. Важна работа каждого члена команды.
- Этапы создания мультфильма. К чему может привести их несоблюдение.

Тема 3. Сценарий – 12(6)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сценария.
- Этапы развития действия.

- Откуда берётся сценарий? Основы для будущего литературного сценария: идеи, изображения, персонажи, исторические события, народный эпос, места, сны, реальные события, фантазии, воспоминания, общественные проблемы, новости, газетные статьи, переработка или адаптация литературных произведений (сценарий становится производным произведением – экранизацией)
- Классификация видов сценария в зависимости от содержания:
 - реальная история;
 - сказка;
 - фантастика;
 - информационный (познавательный).
- Понятия: действие, конфликт, ряд событий, перипетии, герой, деталь, антагонист.
- Темпоритм и законы композиции.
- Диалоги. Соответствие фраз возрасту и эмоциям героя.

Практика – 8(4)* часов

- Практические упражнения в написании увлекательного сценария.

Тема 4. Персонаж – 16(8)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 12(6)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение персонажа.
- Этапы создания персонажа.
- У каждого персонажа есть история, набор личностных и поведенческих черт.
- Понятия: анфас, в профиль, вполоборота, сзади.
- Эмоции. Способы изображения радости, грусти, злости и страха.
- 10 из 12 принципов анимации:
 - Сжатие и растяжение.
 - Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
 - Ускорение и замедление.
 - Движение по дугам.
 - Подготовка, или упреждение (отказное движение).
 - Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
 - Использование компонок и фазованного движения.
 - Дополнительное действие (выразительная деталь).
 - Расчет времени.
 - Преувеличение, утрирование.

Практика – 12(6)* часов

- Тренировочные упражнения в создании одного и того же персонажа в разных позициях движения и статики, обращая на необходимость сохранения параметров размера.
- Тренировочные упражнения в анимировании персонажа с учетом 10-ти принципов анимации.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 6(3)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 2(1)* часа

- Создание раскадровки по выбранному сценарию короткой сценки:
- Раскадровка с помощью фотографий сыгранной сценки.
- Детали: направление движения, увеличение и уменьшение героя в кадре.

Практика – 4(2)* часа

- Зарисованная раскадровка.
- Раскадровка с помощью фотографий сыгранной сценки. Сравнение.
- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков сцен для раскадровки.

Тема 6. Покадровая рисованная анимация – 34(17)* часа

(теория – 4(2)* часа, практика – 30(15)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Принцип создания рисованной анимации.
- Ключевой кадр и фазы.

Практика – 30(15)* часов

- Создание мультфильма способом покадрового рисования.
- Самостоятельный монтаж.

Тема 7. Анимация способом перекладки – 40(20)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 36(18)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма способом перекладки. Повторение изученного материала.

Практика – 36(18)* часов

- Создание сценария и раскадровки по выбранному рассказу популярных детских писателей.
- Создание персонажей (количество суставных частей - не менее пяти), фона.

- Съёмка. Правила передвижения персонажа, особенность покaдровой съёмки. Наличие трёх уровней. Движение на заднем плане.
- Озвучивание.
- Самостоятельный монтаж по сценам. Подбор звуковых эффектов.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 8. Предметная анимация. Оживляем предметы – 32(16)* часа

(теория – 4(2)* часа, практика – 28(14)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Способы оживления персонажа с помощью движений и очеловечивания (добавление предметам глаз и ртов, сделанных из пластилина или бумаги). Производительность персонажа (создание чего-либо или разрушение).

Практика – 28(14)* часов

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма «Вкусная история».
- Создание сценария и раскадровки.
- Оживление персонажа с помощью движений и очеловечивания (добавление предметам глаз и ртов, сделанных из пластилина или бумаги). Производительность персонажа (создание чего-либо или разрушение).
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 9. Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма – 12(6)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 10(5)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Понятие «пикселяция».
- Принципы создания мультфильма с участием человека.
- Принципом построения видеоряда «одним дублем».

Практика – 10(5)* часов

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма с участием детей.
- Создание сценария с эффектами преобразование одного человека в другого.
- Съёмка. Самостоятельный монтаж по сценам.

- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 10. Пластилиновая анимация – 60(30)* часов

(теория – 6(3)* часов, практика – 54(27)* часа)

Теория – 6(3)* часов

- Покадровый просмотр популярных отечественных пластилиновых мультфильмов. Коллективная работа по созданию пластилинового мультфильма с участием объемных персонажей.

Практика – 54(27)* часа

- Создание сценария с элементами превращения и изменения персонажей, раскадровка.
- Работа с однотонным пластилином. Самостоятельное продумывание образа персонажа и его создание, с учётом определенных параметров размера. Выразительность персонажа не за счет его деталей, а за счет движений и поз.
- Съёмка. Особенности покадровой съёмки пластилинового мультфильма, применяя технологию перекладки и изменения.
- Озвучивание.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
 - Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 11. Я - мультипликатор– 56(28)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 54(27)* часа)

Теория – 2(1)* часа

- Повторение правил создания мультфильма способом бумажной перекладки, предметной и пластилиновой анимации.

Практика – 54(27)* часа

- Самостоятельная работа над мультфильмом.
- Тема сценария на выбор:
 - - реальная история;
 - - сказка;
 - - фантастика;
 - - информационный (познавательный).
- Техника исполнения комбинированная: бумажная, предметная, пластилиновая.

Тема 12. Анимированные граффити– 20(10)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 16(8)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Просмотр анимированного граффити.
- Технология создания.

Практика – 16(8)* часов

- Создание анимированного движения человечка на листе бумаги, используя шариковую ручку, кусочки белой бумаги и клей.

Тема 13. Социальная реклама в мультипликации– 12(6) часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 10(5)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Понятие социальной рекламы, ее значение и необходимость в мире.

Практика – 10(5)* часов

- Коллективная работа над созданием мультфильма на тему охраны окружающей среды.
- Работа над сценарием. Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 14. Итоговое занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Подведение итогов года.
- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за год.
- Рекомендации для дальнейшей самостоятельной работы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ВТОРОГО БЛОКА 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2(1)*	2(1)*	-
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	10(5)*	10(5)*	-
3	Сценарий	12(6)*	4(2)*	8(4)*
4	Персонаж	12(6)*	4(2)*	8(4)*
5	Сцены и раскадровка	10(5)*	2(1)*	8(4)*

6	Покадровая рисованная анимация	20(10)*	4(2)*	16(8)*
7	Анимация способом перекладки	32(16)*	4(2)*	28(14)*
8	Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма	10(5)*	2(1)*	8(4)*
9	Пластилиновая анимация	50(25)*	4(2)*	46(23)*
10	Я - мультипликатор	60(30)*	2(1)*	58(29)*
11	Анимированные граффити	22(11)*	4(2)*	18(9)*
12	Анимационные трюки	20(10)*	4(2)*	16(8)*
13	Компьютерная анимация	42(21)*	10(5)*	32(16)*
14	Социальная реклама в мультипликации	8(4)*	2(1)*	6(3)*
15	Итоговое занятие	2(1)*	2(1)*	-
ИТОГО		312(156)*	60(30)*	252(126)*

* Учебная нагрузка одного звена

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ВТОРОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Вводное занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Правила поведения и пользования имуществом.
- Техника безопасности в Доме детского творчества и в кабинете.
- Беседа о целях и задачах курса. Проверка домашнего задания.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 10(5)* часов

(теория – 10(5)* часов, практика – 0 часов)

Теория – 10(5)* часов

- Определение мультипликации и анимации, принцип создания.
- Разнообразие техник в мультипликации на примере существующих мультфильмов.
- Этапы становления и развития студии «Союзмультфильм». Фильмография.
- Этапы становления и развития корпорации Уолт Дисней.
- Секрет успеха мультипликатора.

Тема 3. Сценарий – 12(6)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Главные и второстепенные герои в сценарии.
- Определения протагониста и антагониста.
- Классификация видов сценария в зависимости от настроения, которое несёт или мультфильм:
 - Приключение (привлекаются чувства опасности, риска и / или шанса, часто с высокой степенью фантазии).
 - Комедия (с целью вызвать смех).
 - Драма (в основном ориентирована на развитие персонажа, часто в ситуациях, которые знакомы широкой аудитории).
 - Фэнтези (вымысел внешней реальности (то есть миф, легенда)).
 - Ужасы (с целью вызвать страх).
 - Мистика (переход от неизвестного к известному по выявлению и решению ряда почти неразрешимых проблем).
 - Романтика (останавливается на элементах романтической любви)
 - Триллер (с целью вызвать возбуждение и / или нервное напряжение у зрителя).
 - Стадии развития сценария.
 - Понятия: фабула, эпизод, сквозная линия, визуализация.

Практика – 8(4)* часов

- Создание сценария по литературному произведению.

Тема 4. Персонаж – 12(6)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение персонажа.
- Этапы создания персонажа.
- У каждого персонажа есть история, набор личностных и поведенческих черт.
- Тренировочные упражнения в создании одного и того же персонажа в разных позициях движения и статики, обращая на необходимость сохранения параметров размера.
- Понятия: анфас, в профиль, вполборота, сзади.
- Эмоции. Способы изображения радости, грусти, злости и страха. Строение лица. Мимические мышцы, их движение при разговоре и проявлении эмоций.
- Позы тоже умеют говорить.
- 12 принципов анимации:
 - Сжатие и растяжение.

- Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
- Ускорение и замедление.
- Движение по дугам.
- Подготовка, или упреждение (отказное движение).
- Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
- Использование компонок и фазованного движения.
- Дополнительное действие (выразительная деталь).
- Расчет времени.
- Преувеличение, утрирование.
- "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
- Привлекательность.

Практика – 8(4)* часов

- Тренировочные упражнения в анимировании персонажа с учетом 12-ти принципов анимации.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 10(5)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Детали: направление движения, увеличение и уменьшение героя в кадре.
- Расчет хронометража сцены.

Практика – 8(4)* часов

- Тренировочные упражнения в создании быстрых набросков сцен для раскадровки.

Тема 6. Покадровая рисованная анимация – 20(10)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 16(8)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Принцип создания рисованной анимации.
- Ключевой кадр и фазы.
- Работа над деталями: движимые и недвижимые предметы.

Практика – 16(8)* часов

- Создание мультфильма способом покадрового рисования.
- Самостоятельный монтаж.

Тема 7. Анимация способом перекладки – 32(16)* часа

(теория – 4(2)* часа, практика – 28(14)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Правила расчета движения рта и мигания глаз персонажа.

- Правила передвижения персонажа, особенность покaдровой съемки. Наличие трёх и более уровней. Движение на заднем и передних планах.

Практика – 28(14)* часов

- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма способом перекладки.
- Создание коллективного сценария.
- Создание персонажей (количество суставных частей - не менее пяти), фона.
- Озвучивание. Расчет движения рта и мигания глаз персонажа.
- Съёмка. Правила передвижения персонажа, особенность покaдровой съемки. Наличие трёх и более уровней. Движение на заднем и передних планах.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 8. Stop-motion, человек тоже может стать персонажем мультфильма– 10(5) часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 8(4)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Правила постоянного движения персонажа и камеры в пространстве и неподвижность относительно друг друга.

Практика – 8(4)* часов

- Принципы создания мультфильма с участием человека.
- Коллективная работа над созданием группового короткометражного мультфильма с участием детей.
- Создание сценария.
- Съёмка. Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 9. Пластилиновая анимация – 50(25)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 46(23)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Совместный просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона», анализ мультфильма.

Практика – 46(23)* часов

- Коллективная работа по созданию пластилинового мультфильма с участием объемных каркасных персонажей.
- Создание сценария с элементами превращения и изменения персонажей, раскадровка.
- Работа с однотонным пластилином. Самостоятельное продумывание образа персонажа и его создание, с учётом определенных параметров размера.
- Озвучивание. Продумывание хронометража.
- Съёмка. Особенности покадровой съёмки пластилинового мультфильма, применяя технологию перекладки и изменения.
- Самостоятельный монтаж по сценам.
- Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 10. Я - мультипликатор – 60(30)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 58(29)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Повторение правил написания сценария в зависимости от желаемой эмоциональной отдачи, настроения:
 - - комедия;
 - - драма;
 - - ужасы;

Практика – 58(29)* часов

- Самостоятельная работа над мультфильмом.
- Создание сценария в зависимости от желаемой эмоциональной отдачи, настроения:
 - - комедия;
 - - драма;
 - - ужасы;
- Техника исполнения комбинированная: бумажная, предметная, пластилиновая.

Тема 11. Анимированные граффити– 22(11)* часа

(теория – 4(2)* часа, практика – 18(9)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Меловая анимация. Движение на классной доске, используя мелки или фломастеры, в зависимости от типа доски, и губку для стирания

Практика – 18(9)* часов

- Создание меловой анимации

Тема 12. Анимационные трюки – 20(10)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 16(8)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Анимационные трюки: полёты.
- Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop как с программой по рисованию и редактированию фотографий.
- Понятия: слои, прозрачность слоя, цветокоррекция.

Практика – 16(8)* часов

- Создание трюка с помощью пластилина и проволоки (которая в дальнейшем будет удалена из кадра с помощью графического редактора Adobe Photoshop).

Тема 13. Компьютерная анимация – 42(21)* часа

(теория – 10(5)* часов, практика – 32(16)* часа)

Теория – 10(5)* часов

- Знакомство с графическим редактором Photoshop как с программой по рисованию и созданию компьютерной анимации.
- Покадровая прорисовка и «шкала времени».
- Правила экспорта видеоряда.

Практика – 32(16)* часа

- Выполнение практической работы по созданию анимации в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 14. Социальная реклама в мультипликации – 8(4)* часов

(теория – 2(1)* часа, практика – 6(3)* часов)

Теория – 2(1)* часа

- Понятие социальной рекламы, ее значение и необходимость в мире.

Практика – 6(3)* часа

- Коллективная работа над созданием мультфильма на тему общественных проблем: борьба с курением, алкоголизмом, насилием над людьми и животными, загрязнение окружающей среды, толерантность и этическая нетерпимость.
- Работа над сценарием. Демонстрация и совместный просмотр.
- Самоанализ.

Тема 15. Итоговое занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Подведение итогов года.

- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за год.
- Рекомендации для дальнейшей самостоятельной работы.

ТРЕТИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ТРЕТЬЕГО БЛОКА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2(1)*	2(1)*	-
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	6(3)*	6(3)*	-
3	Сценарий	8(4)*	4(2)*	4(2)*
4	Персонаж	10(5)*	4(2)	6(3)
5	Сцены и раскадровка	8(4)*	4(2)*	4(2)*
6	Компьютерная анимация	276(138)*	56(28)*	220(110)*
7	Итоговое занятие	2(1)*	2(1)*	-
ИТОГО		312(156)*	78(39)*	234 (117)*

* Учебная нагрузка одного звена

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ТРЕТЬЕГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Вводное занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Правила поведения и пользования имуществом, компьютерами.
- Техника безопасности в компьютерном классе.
- Беседа о целях и задачах курса.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 6(3)* часов

(теория – 6(3)* часов, практика – 0 часов)

Теория – 6(3)* часов

- Определение мультипликации, принцип создания.
- Виды мультипликации и их особенности: классическая и компьютерная.
- История создания компьютерной анимации.
- Этапы развития 2D анимации.
- Принципы работы 2D анимации.

Тема 3. Сценарий – 8(4)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сценарий.
- «6 золотых вопросов» для создания сценария.
- Важность выделения сцен в сценарии

Практика - 4(2)* часа

- Практические упражнения по написанию сценария

Тема 4. Персонаж – 10(5)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 6(3)* часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение персонажа.
- Принципы создания персонажа, его особенные черты, характер.
- Работа над деталями.
- Понятия: анфас, в профиль, вполоборота, сзади.
- 12 принципов анимации:
 - Сжатие и растяжение.
 - Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
 - Ускорение и замедление.
 - Движение по дугам.
 - Подготовка, или упреждение (отказное движение).
 - Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
 - Использование компонок и фазованного движения.
 - Дополнительное действие (выразительная деталь).
 - Расчет времени.
 - Преувеличение, утрирование.
 - "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
 - Привлекательность.

Практика - 6(3)* часов

- Создание персонажа.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 8(4)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сцены и раскадровки.
- Значение раскадровки и способы ее создания.

- Определение аниматика, способы его создания

Практика - 4(2)* часа

- Практические упражнения по созданию раскадровки мультфильма.

Тема 6. Компьютерная анимация – 276(138)* часов

(теория – 56(28)* часов, практика – 220(110)* часов)

Теория – 56(28)* часов

6.1. Знакомство с редактором Adobe Animate CC

- Введение. Основные направления использования Flash-роликов.
- Полезные Интернет-ресурсы и литература.
- Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
- Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
- Управление файлами.
- Основные настройки редактора Adobe Animate CC.
- Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.
- Понятие «Временной шкалы» Timeline.
- Работа со слоями.

6.2. Рисование в Adobe Animate CC

- Панель инструментов.
- Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
- Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
- Инструменты рисования и их параметры
- Инструменты выделения
- Группировка и рисование на слоях
- Заливка и обводка контура
- Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
- Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
- Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура

6.3. Управление объектами

- Инструменты трансформации и палитра «Transform»
- Изменение порядка следования объектов
- Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям

- Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контуры)
- Управление формой контура
- Трассировка растровых изображений

6.4. Понятие символов

- Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.
- Работа с библиотекой символов «Library»
- Создание нового символа и конвертирование объектов в символы
- Типы символов. Параметры эталона
- Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование
- Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров
- Режимы редактирования эталона
- Замена эталона

6.5. Типы анимации в Adobe Animate CC

- Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация)
- Покадровая анимация и ее особенности
- Работа с временной шкалой.
- Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами

6.6. Классическая анимация движения и анимация формы

- Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами
- Просмотр и управление множеством кадров
- Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов
- Работа с масками. Создание анимированных масок
- Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween)
- Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

6.7. Расширенные возможности анимации в Adobe Animate CC

- Создание расчетной анимации движения (Motion Tween) на основе объектов.
- Копирование и вставка движения
- Стили движения. Использование встроенных стилей и создание собственных стилей движения

6.8. Обратная кинематика

- Создание и редактирование каркаса с помощью инструмента "Кости"
- Параметры обратной кинематики и анимация на основе поз
- Коррекция взаимосвязей между костями и точками контура

6.9. Импорт из других приложений

- Режимы импорта графических объектов. Настройка импорта
- Импорт макетов, созданных в программах Adobe Photoshop
- Импортирование аудио-файлов
- Типы синхронизации звуков в Adobe Animate CC (событийные и потоковые звуки).
Настройка параметров
- Создание кнопок с анимацией и звуковым сопровождением
- Импорт видео-файлов. Режимы импортирования (внедренное и внешнее видео)

6.10. Особенности работы с текстом

- Редактирование стиля текста
- Типы текстовых полей (статическое, динамическое и поле ввода)
- Режимы сглаживания
- Подстановка отсутствующих шрифтов

6.11. Публикация и экспорт flash-роликов

- Обзор приложений, которые могут воспроизводить swf-файлы
- Экспортирование отдельного кадра и всего ролика
- Настройки публикации SWF-файлов
- Публикация доступных растровых форматов (gif, jpg, png)
- Монтаж сцен в Adobe Premiere

Практика - 220(110)* часа

- Выполнение практических работ для освоения программ **Adobe Animate CC**,
Adobe Photoshop, Adobe Premiere

Тема 10. Итоговое занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Подведение итогов года.
- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за год.
- Летнее задание.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ТРЕТЬЕГО БЛОКА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Темы (разделы)	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2(1)*	2(1)*	-
2	Мультипликация, ее история и техническая сторона создания	6(3)*	6(3)*	-
3	Сценарий	8(4)*	4(2)*	4(2)*
4	Персонаж	10(5)*	4(2)*	6(3)
5	Сцены и раскадровка	8(4)*	4(2)*	4(2)*
6	Компьютерная анимация	276(138)*	64(32)*	212(106)*
7	Итоговое занятие	2(1)*	2(1)*	-
ИТОГО		312 (156)*	86(43)*	226(113)*

* Учебная нагрузка одного звена

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ТРЕТЬЕГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО БЛОКА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Тема 1. Вводное занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- План работы на учебный год, составление расписания.
- Беседа о правилах поведения в Доме детского творчества.
- Правила техники безопасности в компьютерном классе.
- Отчет по летнему заданию.

Тема 2. Мультипликация, ее история и техническая сторона создания – 6(3)* часов

(теория – 6(3)* часов, практика – 0 часов)

Теория – 6(3)* часов

- Определение мультипликации, принцип создания.
- Виды мультипликации и их особенности: классическая и компьютерная.
- История создания компьютерной анимации.
- Этапы развития 3D анимации.
- Принципы работы 3D анимации.

Тема 3. Сценарий – 8(4)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сценарий.
- «6 золотых вопросов» для создания сценария.

- Важность выделения сцен в сценарии

Практика - 4(2)* часа

- Практические упражнения по написанию сценария

Тема 4. Персонаж – 10(5)* часов

(теория – 4(2) часа, практика – 6(3) часов)

Теория – 4(2)* часа

- Определение персонажа.
- Принципы создания персонажа, его особенные черты, характер.
- Работа над деталями.
- Понятия: анфас, в профиль, вполоборота, сзади.
- 12 принципов анимации:
 - Сжатие и растяжение.
 - Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
 - Ускорение и замедление.
 - Движение по дугам.
 - Подготовка, или упреждение (отказное движение).
 - Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
 - Использование компонок и фазованного движения.
 - Дополнительное действие (выразительная деталь).
 - Расчет времени.
 - Преувеличение, утрирование.
 - "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
 - Привлекательность.

Практика - 6(3)* часов

- Создание персонажа.

Тема 5. Сцены и раскадровка – 8(4)* часов

(теория – 4(2)* часа, практика – 4(2)* часа)

Теория – 4(2)* часа

- Определение сцены и раскадровки.
- Значение раскадровки и способы ее создания.
- Определение аниматика, способы его создания

Практика - 4(2)* часа

- Создание раскадровки.
- Создание аниматика.

Тема 6. Компьютерная анимация – 276(138)* часов

(теория – 64(32)* часа, практика – 212(106)* часов)

Теория – 64(32)* часа

6.1. Знакомство с Autodesk Maya

- История Autodesk Maya
- Основные особенности и преимущества перед другими программами
- Интерфейс программы
- Обзор методов моделирования
- Создание простейших объектов – примитивов

6.2. Структура Autodesk Maya

- Терминология
- Организация файлов
- Основные редакторы
- Использование истории создания

6.3. NURBS-моделирование

- Принципы NURBS-моделирования
- Работа с кривыми
- Компоненты NURBS-объектов
- Создание и редактирование NURBS-поверхностей

6.4. Полигональное моделирование

- Принципы полигонального моделирования.
- Компоненты полигональных поверхностей.
- Создание и редактирование полигональных объектов.

6.5. Subdivision Surfaces

- Сабдивы: преимущества, создание и редактирование

6.6. Материалы

- Создание и работа с материалами
- Текстурирование объектов

6.7. Освещение

- Типы и сферы применения источников света
- Создание и редактирование
- Настройка теней
- Световые эффекты

6.8. Камеры

- Создание камер
- Создание плоскости изображения
- Визуализация

6.9. Основы анимации

- Типы анимации
- Создание ключевой анимации
- Работа с редактором анимационных кривых

Практика - 212(106)* часов

- Выполнение практических работ для освоения программ **Autodesk Maya**.

Тема 10. Итоговое занятие – 2(1)* часа

(теория – 2(1)* часа, практика – 0 часов)

Теория – 2(1)* часа

- Подведение итогов года.
- Сравнение поставленных целей и задач в начале года и полученных результатов.
- Просмотр всех мультфильмов, созданных за учебный год.

Методическое обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
- создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- регулирование активности и отдыха (расслабления).

На занятиях широко применяются:

- просмотры с последующим обсуждением и анализом;

- словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог);
- метод наблюдений над «языком» анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа и пр.;
- наглядные методы обучения (увидел – понравилось - попробовал сам);
- возможность получить оценку своего труда незаинтересованными лицами - выступление перед аудиториями с показами своих работ, участие в мульт-фестивалях.

Большинство заданий выполняется коллективно, непременным атрибутом мульт-студии служит длинный общий стол, вокруг которого располагаются все участники. Все занятия строятся согласно нескольким принципам:

- игрового самочувствия;
- от простого к сложному;
- от элементарного фантазирования к созданию образа.

Существует большое разнообразие игровых упражнений на развитие воображения и творческих способностей каждого ребенка, благодаря чему педагог может подбирать и варьировать их по своему усмотрению.

В ходе сочинительства очень важно не забывать о "родственном внимании", добиваться, чтобы ребенок присутствовал в своей истории, включал в нее свой жизненный опыт, ставил себя на место персонажей, не был равнодушен к ним. Иначе на месте творчества окажется "иллюстраторство" - нанизывание событий и образов без разбора и связей.

При выборе репертуара студии учитываются интересы, возрастные особенности детей, их развитие. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности ребёнка, способствующими формированию положительных черт характера школьника. Музыка – неотъемлемая часть любого произведения аудиовизуального искусства, она усиливает его эмоциональное восприятие. Выбор песни и музыки определяется содержанием мультфильма.

Техническое обеспечение для 1 блока образовательной программы:

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук) - 1 шт.;
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске, либо интерактивная доска – 1 шт.;

- фотоаппарат-зеркалка Canon в комплекте с программным обеспечением для удаленной съемки;
- USB – шнур для подключения фотоаппарата к ноутбуку/компьютеру;
- штатив для фотоаппарата;
- мультипликационный стол;
- рабочие столы с индивидуальными местами для учащихся;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов и инструментов (пластилин, цветная бумага, клей, ножницы и т.п.)

Программные средства:

- операционная система MS Windows 7;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- MS Office 2010;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker/ Киностудия Windows 2012;
- Диспетчер рисунков Microsoft Office, графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;

Техническое обеспечение для 2 блока образовательной программы:

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук) - не менее 1 шт.;
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске, либо интерактивная доска;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат-зеркалка Canon в комплекте с программным обеспечением для удаленной съемки;
- USB – шнур для подключения фотоаппарата к ноутбуку/компьютеру;
- штатив для фотоаппарата;
- мультипликационный стол;
- рабочие столы с индивидуальными местами для обучающихся;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;

- набор канцелярских расходных материалов и инструментов (пластилин, цветная бумага, ножницы, клей, проволока и т.п.)

Программные средства:

- операционная система MS Windows 7;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- MS Office 2010;
- UV SoundRecorder – программа для записи звука.
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker/ Киностудия Windows 2012 (для обучающихся);
- звуковой и видео редакторы для работы педагога: Windows Movie Maker /Pinnacle Studio/ Sony Vegas Pro/ Adobe Premiere Pro (на выбор).
- Диспетчер рисунков Microsoft Office, графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer;
- программа по контент-фильтрации для учебных компьютеров.

Техническое обеспечение для 3 блока образовательной программы:

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютеры для обучающихся и преподавателя (технические данные указаны в Приложении №3)
- графический планшет Wacom;
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске, либо интерактивная доска;
- доступ в интернет;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;

Программные средства:

- операционная система MS Windows 7;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- MS Office 2010;
- UV SoundRecorder – программа для записи звука.
- звуковой и видео редактора: Adobe Premiere Pro CC;
- графический редактор: Adobe Photoshop CC;
- программа для создания 2D анимации: Adobe Animate CC;

- программа для создания 3D анимации: Autodesk Autodesk Maya;
- программа для кодирования видео и аудио Adobe Media Encoder CC;
- диспетчер рисунков Microsoft Office, графический редактор: «Adobe Photoshop»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer;
- программа по контент-фильтрации для учебных компьютеров.

Системные требования технического обеспечения

Системные требования Adobe Animate CC (2015)

- Процессор Intel Pentium 4, Intel Centrino, Intel Xeon или Intel Core Duo (или совместимый)
- Microsoft Windows 7 (64-разрядная версия), Windows 8 (64-разрядная версия) или Windows 8.1 (64-разрядная версия)
- 2 ГБ ОЗУ (рекомендуется 4 ГБ)
- 4 ГБ свободного места на жестком диске для установки; во время установки необходимо дополнительное свободное место (не устанавливается на съемные устройства на базе флэш-памяти)
- Дисплей с разрешением 1024x900 (рекомендуется 1280x1024)
- Рекомендуется ПО QuickTime 7.7.x
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписок и доступа к веб-сервисам требуются доступ к Интернету и регистрация

Системные требования Adobe Premiere Pro CC (2015)

- Процессор Intel Core2 Duo или AMD Phenom II с поддержкой 64-разрядных ОС
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновления 1 (64-разрядная версия), Windows 8 (64-разрядная версия) или Windows 10
- 4 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ)
- 4 ГБ доступного пространства на жестком диске для установки; во время установки требуется дополнительное свободное место (приложение невозможно установить на съемные флэш-накопители)
- Для файлов предпросмотра и других рабочих файлов требуется дополнительное пространство на жестком диске; рекомендуемый объем — 10 ГБ
- Дисплей с разрешением 1280x800
- Жесткий диск со скоростью вращения не менее 7200 об/мин (рекомендуется несколько высокопроизводительных жестких дисков, объединенных в массив RAID 0)

- Звуковая карта с поддержкой протокола ASIO или Microsoft Windows Driver Model
- Программное обеспечение QuickTime 7.6.6, необходимое для поддержки функций QuickTime
- Дополнительно: сертифицированная Adobe видеокarta для аппаратного ускорения графической обработки
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписок и доступа к онлайн-сервисам требуются подключение к Интернету и регистрация

Системные требования After Effects CC (2015)

- Процессор Intel Core 2 Duo или AMD Phenom II с поддержкой 64-разрядных ОС
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновления 1, Windows 8, Windows 8.1 или Windows 10
- 4 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ)
- 5 ГБ свободного места на жестком диске; во время установки необходимо дополнительное свободное место (продукт не может быть установлен на съемные устройства флэш-памяти)
- Дополнительное свободное место на диске для кэша диска (рекомендуется 10 ГБ)
- Дисплей с разрешением 1280x1080
- Система с поддержкой OpenGL 2.0
- Для использования функций QuickTime необходимо программное обеспечение QuickTime 7.6.6
- Необязательно: видеокarta, сертифицированная Adobe для аппаратного ускорения трехмерной визуализации методом трассировки лучей
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписок и доступа к веб-сервисам требуются подключение к Интернету и регистрация

Системные требования Photoshop CC (2015)

- Процессор Intel® Core 2 или AMD Athlon® 64; 2 ГГц или более быстрый
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновления 1, Windows 8.1 или Windows 10
- 2 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ)
- 2 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки 32-разрядной версии; 2,1 ГБ свободного пространства на жестком диске для установки 64-разрядной версии; во время установки требуется дополнительное свободное пространство (не устанавливается на съемные устройства флэш-памяти)
- Монитор с разрешением 1024x768 (рекомендуется 1280x800), поддержкой 16-битного цвета, а также 512 МБ видеопамяти (рекомендуется 1 ГБ)*

- Система с поддержкой OpenGL 2.0
- Для обязательной активации программного обеспечения, подтверждения подписки и доступа к онлайн-услугам требуется подключение к Интернету и регистрация

Системные требования Adobe Media Encoder CC (2015)

- Процессор Intel Core2 Duo или AMD Phenom II; требуется поддержка 64-разрядных ОС
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновления 1 (64-разрядная версия), Windows 8 (64-разрядная версия), Windows 8.1 (64-разрядная версия) или Windows 10
- 4 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ)
- 4 ГБ свободного пространства на жестком диске; во время установки необходимо дополнительное свободное пространство (продукт не может быть установлен на съемные устройства флэш-памяти)
- Дополнительное пространство на диске для рабочих файлов (рекомендуется 10 ГБ)
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Жесткий диск со скоростью вращения не менее 7200 об/мин (рекомендуется несколько высокопроизводительных жестких дисков)
- ПО QuickTime 7.6.6 для работы с функциями QuickTime
- Дополнительно: сертифицированный компанией Adobe графический адаптер для аппаратного ускорения производительности
- Для активации программного обеспечения, подтверждения подписок и доступа к онлайн-сервисам требуется доступ к Интернету и регистрация

Системные требования Autodesk Autodesk Maya 2016

- Процессор 64-разрядная версия Intel ® или AMD ® многоядерные процессоры
- Microsoft Windows 7 с пакетом обновления 1 (64-разрядная версия), Windows 8 (64-разрядная версия), Windows 8.1 (64-разрядная версия) или Windows 10
- 4 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ)
- 4 ГБ свободного пространства на жестком диске;
- Разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800)
- Жесткий диск со скоростью вращения не менее 7200 об/мин (рекомендуется несколько высокопроизводительных жестких дисков)

Список литературы для педагога

1. Adobe Premiere 6.5: Официальный учебный курс: учебное пособие – М.: Триумф, 2003
2. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995
3. Асенин С. Фантастический киномир Карела Земана. – М.: Искусство, 1979
4. Асенин С.В Мудрость вымысла // Искусство. – М., 1983
5. Бабиченко Д. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964
6. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа. – 2000. №1
7. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. – М.: Искусство, 1971
8. Беляев Я. Специальные виды мультипликационных съемок. – М., 1967
9. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001
10. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994
11. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980
12. Ганеев Р.М. 3D-моделирование персонажей в Autodesk Maya. – М.: Горячая линия - Телеком, 2012
13. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – М.: Владос, 2004
14. Горский В.А. Технология разработки авторской программы дополнительного образования детей // Дополнительное образование.— 2001, №1.
15. Джон Кундерт-Гиббс Освоение Autodesk Maya 8.5/ Mastering Autodesk Maya 8.5. – М.: Диалектика, 2007.
16. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина.— Вып.3.—М.: Народное образование, 2007
17. Дроблас, Адель; Гринберг, Сет Adobe Premiere Pro. Библия пользователя; – М.: Вильямс, 2006
18. Дронов В. А. Macromedia Flash MX. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
19. Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273_ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
20. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001
21. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками. – М., 1991
22. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006

23. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. – М.: Сова, 2006
24. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004
25. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1989 г.). Ратифицирована Постановлением ВС СССР 13 июня 1990 г. № 1559-1 // СПС Консультант Плюс
26. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ) // СПС Консультант Плюс
27. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990
28. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Грааль, 2002
29. Крис Мараффи. Создание персонажей в Autodesk Maya: моделирование и анимация / Autodesk Maya Character Creation. – М. «Вильямс», 2004
30. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006
31. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. – Минск: Полымя, 1992
32. Основные требования к составлению образовательной программы: Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003г.№28-02-484/16
33. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
34. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
35. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
36. Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории//Искусство в школе – 2004, № 1
37. Резников, Ф.Н.; Комягин, В.Б. Видеомонтаж на персональном компьютере: Adobe Premiere 6.x и Adobe After Effects 5.x; – М.: Триумф, 2003

38. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. – М.:ВГИК, 2005
39. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. – М.: Издательство института психотерапии, 2002
40. Тверезовский Д.И. MacromediaFlashMX 2004. – М.: Вильямс, 2006
41. Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. – М., 2002
42. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. – М.: Магазин Искусства, 2000
43. Цыпцын С. Понимая AUTODESK MAYA. – М.: Арт Хаус медиа, 2007
44. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. – М.: Стелс, 2001
45. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2. – М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002
46. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. – М.: Алгоритм, 2006

Электронные ресурсы

1. 2D анимация: Школа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/uroki-2d-animacii> – Заглавие с экрана.– (Дата обращения: 15.08.2015).
2. Если вы любите мультипликацию [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://esivokon.narod.ru/>– Заглавие с экрана.– (Дата обращения: 15.08.2015).
3. Уроки 3D анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://videotuts.ru/Autodesk Maya/animation-Autodesk Maya/](http://videotuts.ru/Autodesk_Maya/animation-Autodesk_Maya/)– Заглавие с экрана.– (Дата обращения: 15.08.2015).

Список литературы для детей и родителей

1. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006
2. Беляева И.Н. Лабораторный практикум по Adobe Photoshop – Белгород: ИПК НИУ «БелГУ», 2012
3. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006
4. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006
5. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006
6. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. - СПб.: Питер, 2002
7. О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей: Письмо Министерства образования и науки РФ от 11 декабря 2006г. №06-1844
8. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.:ВГИК, 2005. - 128 с.
9. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. М.: Издательство института психотерапии, 2002
10. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
11. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000
12. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. М.: Стелс, 2001
13. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006

Электронные ресурсы

1. Жизнь Уолта Диснея [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.toonster.ru/disneyslife.htm> - Заглавие с экрана.– (Дата обращения: 20.08.2016)
2. 2D анимация: способы создания и уроки [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.dejurka.ru/articless/2d-animation/> - Заглавие с экрана.- (Дата обращения: 15.08.2016)
3. Учимся делать мультфильмы: уроки компьютерной анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://qm-animation.com/>– Заглавие с экрана.– (Дата обращения: 15.08.2016)

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

для оценки степени овладения знаний, умений и навыков в создании мультфильма

Для диагностики успешности в овладении мультипликаторским искусством, необходимо выяснить:

- 1) уровень усвоения учащимся последовательности этапов создания мультфильма;
- 2) уровень самостоятельности в выполнении задания, работая индивидуально и в группе;
- 3). степень овладения учащимся знаний, умений и навыков по направлению: монтажа и компьютерная анимации.

1. Уровень усвоения учащимся последовательности этапов создания мультфильма.

Для определения уровня усвоения теоретического материала, для учащихся проводится индивидуальный опрос два раза в год, который оценивается следующим образом:

«5» баллов выставляется, если учащийся:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя специализированную терминологию и символику;
- показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации при выполнении практического задания;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов педагога.

Возможны одна-две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию педагога.

«4» балла выставляется, если:

- ответ удовлетворяет в основном требованиям на «5», но при этом имеет один из недостатков:
- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;
- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию педагога;
- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию педагога.

«3» балла выставляется, если:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии, исправленные после нескольких наводящих вопросов педагога;
- учащийся не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме,
- при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

«2» балла выставляется, если:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или непонимание учащимся большей или наиболее важной части учебного материала,
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов педагога.

«1» балл выставляется, если:

- учащийся обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала или не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу.

№	Фамилия, имя учащегося	ВОПРОСЫ					ИТОГОВЫЙ БАЛЛ
		Понимание определения «анимация»	Знание принципов создания анимации	Знание этапов создания мультфильма и их последовательность	Знание видов анимации	Знание видов техник съемки мультфильма	
1							
15.							

2. Уровень самостоятельности в выполнении заданий.

Для овладения искусством мультипликации важно уметь выполнять самостоятельно ряд действий и операций. Для диагностики самостоятельно педагог проводит наблюдение за детьми и заполняет формы на каждого учащегося 2 раза в год, чтобы увидеть динамику.

	Вопросы и ответы	Всегда	Иногда	Редко	Никогда
1	Проявляет инициативу в творческих обсуждениях				
2	При поставленных цели и задачах может спланировать свою работу				
3	Делает задание сосредоточенно, ни на что не отвлекаясь				
4	Быстро решает проблему, вопрос, задачу.				
5	Готов помочь коллеге по работе				

Оценка ответов:

«Всегда» - 4 баллов

«Иногда» - 3 балла

«Редко» - 2 балла

«Никогда» - 1 балл

Максимальное количество баллов- 20, минимальное – 4.

№	Фамилия и имя учащегося	Проявляет инициативу в творческих обсуждениях	При поставленных цели и задачах может спланировать свою работу	Делает задание сосредоточенно, ни на что не отвлекаясь	Быстро решает проблему, вопрос, задачу.	Готов помочь коллеге по работе	ИТОГОВЫЙ БАЛЛ
1							
15.							

3. Степень овладения учащимся знаний, умений и навыков по направлению: монтажа и компьютерная анимации.

Для оценки степени овладения учащимися программ по монтажу и анимации только для учащихся по программе 2-го и 3-го образовательных блоков два раза в год проводится практическая работа.

Балловая система оценивания:

«5» баллов ставится, если:

- работа выполнена полностью;
- учащийся владеет терминологией;
- отработан алгоритм выполняемых операций.

«4» балла ставится, если:

- работа выполнена полностью, допущена одна ошибка или два-три недочета;
- учащийся владеет терминологией с одним-двумя недочетами.
- отработан алгоритм выполняемых операций.

«3» балла ставится, если:

- допущены более одной ошибки или двух-трех недочетов в выкладках, понадобилась помощь педагога для окончания работы;
- учащийся частично владеет терминологией;
- алгоритм операций не отработан, у учащегося возникают вопросы.

«2» балла ставится, если:

- допущены существенные ошибки, работа не сделана частично или полностью, учащийся не владеет обязательными знаниями по данной теме в полной мере.

«1» балл ставится, если:

- работа показала полное отсутствие у учащегося обязательных знаний и умений по проверяемой теме.

№ п/п	Фамилия и имя учащегося	Знание интерфейса программы	Выполнение алгоритма действий для создания видеофайла и заданного ряда кадров:				ИТОГОВЫЙ БАЛЛ
			1. Импортировать кадры и аудиодорожку в программу.	2. Создать видеоряд из заданных кадров.	3. Разместить аудиодорожку в соответствии с созданным видеорядом.	4. Экспортировать созданный видеоряд в готовый видеофайл.	
1							
15.							

Планирование летних каникул

Для учащихся 1 образовательного блока:

Применение изученных способов по созданию мультфильмов совместно с родителями, если есть возможность использовать технику: фотоаппарат и компьютер.

Если возможности в технике нет, то выполнять следующие задания:

- создание и прорисовка персонажа с разных его сторон;
- проработка мимики персонажа (нарисовать отдельно накладываемые лица с разными выражениями);
- продумывание сценариев для мультфильмов с дальнейшей иллюстрацией;
- создание фигур из пластилина на основе эскизов персонажей;

Для учащихся 2 образовательного блока:

Применение изученных способов по созданию мультфильмов, если есть возможность использовать технику: фотоаппарат и компьютер.

Если возможности в технике нет, то выполнять следующие задания:

- создание и прорисовка персонажа с разных его сторон;
- проработка мимики персонажа (нарисовать отдельно накладываемые лица с разными выражениями);
- продумывание сценариев для мультфильмов с дальнейшей раскадровкой (социальной и художественной направленности);
- создание фигур из пластилина на основе эскизов персонажей;
- отработка движения пластилинового героя, исправления ошибок, допущенных при лепке персонажа.

Для учащихся 3 образовательного блока:

В связи с тем, что программы для анимации в основном платные и достаточно дорогостоящие, не каждый учащийся может позволить иметь такое программное обеспечение, поэтому в качестве домашнего задания на лето учащимся предлагается работать в бесплатных Демо-версиях изученных программ, либо познакомиться с бесплатными аналогами, которые можно использовать в on-line режиме в сети интернет.