

Управление образования администрации Находкинского городского округа
муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Арт-Центр» г. Находка

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБУ ДО
«Арт-Центр» г. Находка



И.В. Аверьянова

05 2022г.

Основы мультипликации

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
Возраст обучающихся 8 - 14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Николенко Анна Евгеньевна
педагог дополнительного
образования

г. Находка
2022 г.

Раздел №1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы мультипликации» способствует реализации творческих способностей детей в комплексном синтетическом искусстве мультипликации, интегрирующем разные виды творчества: изобразительное, литературное, музыкальное, актерское, режиссёрское, операторское.

Создание и просмотр мультипликационных фильмов оказывает положительное влияние на детей и вносит неоценимый вклад в воспитательную систему подрастающего поколения. Это действенный метод, так как такая деятельность запомнится детям надолго, будет способствовать развитию мелкой моторики, предметной деятельности, творческих, эстетических и нравственных сторон личности.

Программа даёт право каждому учащемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации учащихся, их ознакомлению с различными профессиями, а также поможет найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Направленность программы - художественная.

Язык реализации программы – русский.

Уровень освоения программы - стартовый.

Адресат программы - программа рассчитана на работу с детьми от 8 до 14 лет. В студию принимаются все желающие дети, проживающие на территории Находкинского городского округа, без какого-либо отбора и конкурса.

Особенности организации образовательного процесса - основная форма проведения занятий – групповая. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и

воспитания более гибким. Группа может работать целым составом, делиться на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм. Кроме того, используются такие формы занятий как самостоятельная работа, тематические задания, лекция, экскурсия и другие. Программа составлена с учетом возрастных критериев обучающихся.

Условия набора и формирования групп - численность обучающихся в группе от 8-ми до 12 человек. В течении всего учебного года в группу могут приниматься новые обучающиеся, так как наряду с групповой формой работы осуществляется индивидуальный подход к обучению.

Режим занятий - занятия проходят один раз в неделю по 2 учебных часа с перерывом не менее 10 мин.

Продолжительность общеобразовательного процесса - срок реализации образовательной программы – 1 год, 70 учебных часа.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель: развитие творческого потенциала детей от 8 до 14 лет, через овладение основ создания мультипликационных фильмов.

Задачи:

Воспитательные:

1. воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
2. содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Развивающие:

1. развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
2. развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Обучающие:

1. знакомить учащихся с основными видами мультипликации;
2. освоить рисованную анимацию, создать в этой технике и озвучить мультфильм;
3. учить различным видам анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
4. знакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированием общей работы, разработкой и изготовлением марионеток, фонов и декораций, установкой освещения, съёмкой кадров;
5. обучать компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Раздел I Photoshop					
1.1	Введение. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой Photoshop. Интерфейс программы и рабочая среда	2	1	1	Опрос
1.2	Основные инструменты для работы	2	1	1	Опрос и анализ работ
1.3	Знакомство с сайтами (где брать кисти). Работа с кистями	2	1	1	Беседа, практическая работа, опрос
1.4	Работа со слоями. Режимы наложения. Обтравочная маска	2	1	1	Наблюдение и анализ работ
1.5	Выбор кистей для рисунка.	9	1	8	Анализ работ
1.6	Обработка сканов рисунка	7	1	6	Выполнение практических заданий педагога

1.7	Контурная иллюстрация. Плакат. наброски, заливка цветом	4	1	3	Контрольное занятие
1.8	Рисование персонажа. набросок, цвет, тени, блики, добавление объёма и деталей	4	2	3	Контрольное занятие
	Всего часов по разделу	32	8	24	
Раздел II Vegas Pro					
2.1	Знакомство с интерфейсом программы Vegas Pro	2	1	1	Беседа, опрос
2.2	Дизайн видео. Создание проекта	2	1	1	Проверочная работа
2.3.	Анимация. Написание титров. Аудиодорожка. Монтаж	4	1	3	Контрольные упражнения
	Всего часов по разделу	8	3	5	
Раздел III Создание творческой работы					
3.1	Мир мультипликации	2	1	1	Устный опрос
3.2	Написание сценария. Распределение ролей.	2	1	1	Практическая работа
3.3	Изготовление героев	4	1	3	Педагогическое наблюдение, анализ работ
3.4	Бэкграунд для мультфильма	3	1	2	Анализ работ
3.5	Изготовление декораций	3	1	2	Анализ работ
3.6	Съёмка	2	1	1	Практическая работа
3.7	Озвучивание	2	1	1	Практическая работа
3.8	Монтаж	4	1	3	Контрольная работа
3.9	Анимация героев	4	1	3	Контрольные упражнения
3.10	Титры	2	1	1	Практическая работа
3.11	Премьера. Исправление ошибок	2	1	1	Практическая работа

	Всего часов по разделу	30	11	19	
	Всего часов	70	22	48	

Содержание учебного плана 1 года обучения

Раздел I. Photoshop

1.1. Тема: Введение. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой Photoshop. Интерфейс программы и рабочая среда

Теория: Введение в тему. Знакомство со студией. Интерфейс программы «Photoshop». Меню, настройки, история действий, клавиатурные сокращения, язык.

Практика: Настройка интерфейса, рабочей области, и создание документа.

1.2. Тема: Основные инструменты для работы

Теория: основные инструменты для работы: масштаб, рука, быстрое выделение, заливка, текст, кисть, точечная восстанавливающая кисть, рамка, перемещение, лассо, штамп, ластик.

Практика: Настройка панели инструментов и горячих клавиш.

1.3. Тема: Знакомство с сайтами (где брать кисти)

Теория: разнообразие кистей (кисти с пометками, микскисти, кисти для прорисовки мелких деталей, карандаш, чернила, гуашь, акварель).

Практика: работа с кистями.

1.4. Тема: Работа со слоями. Режимы наложения. Обтравочная маска

Теория: окно слоёв, режимы наложения. Обтравочная маска.

Практика: применение обтравочной маски.

1.5. Тема: Выбор кистей

Теория: палитра, непрозрачность, тень, блики, обводка, изменение пропорций, выравнивание картинке относительно холста.

Практика: выбираем и создаём нужные кисти. Создание рисунка с использованием функций: палитра, непрозрачность, тень, блики, обводка, изменение пропорций, выравнивание картинки относительно холста.

1.6. Тема: Обработка сканов рисунка

Теория: вырезание не нужных частей рисунка. Как убрать фон. Редактирование неполадок. Самодельная заплатка. Исправление мелких кусочков. Редактирование яркости и насыщенности.

Практика: работа с рисунком: убираем фон, создание заплатки, редактирование рисунка.

1.7. Тема: Контурная иллюстрация. Плакат. наброски, заливка цветом

Теория: понятие контурной иллюстрации. набросок карандашом плаката, покрытие цветом, тени, блики, фон.

Практика: рисуем плакат с покрытием цветом, тенью, бликами.

1.8. Тема: Рисование персонажа. набросок, цвет, тени, блики, добавление объёма и деталей

Теория: как нарисовать персонаж. Отображение по горизонтали и вертикали.

Практика: рисуем набросок персонажа, добавляем цвет, тени, блики, детали.

Раздел II. Vegas Pro

2.1. Тема: Знакомство с программой Vegas Pro

Теория: интерфейс программы Vegas Pro. Окна Preview, Project, Timeline. Переходы, видеоэффекты, графика и текст. Проблема смешивания кадров. Горячие клавиши.

Практика: пробуем переходы, видеоэффекты, написание текста.

2.2. Тема: Дизайн видео. Создание проекта

Теория: дизайн видео (solid color, titles and text, различные переходы). Создание видеодорожек. Сохранение проекта

Практика: создание собственного проекта.

2.3. Тема: Анимация. Написание титров. Аудиодорожка. Монтаж

Теория: Анимация. Её происхождение. Виды анимации. Титры. Их назначение. Способы наложения музыки. Музыкальный трек. Основные приёмы для монтажа, программы для монтажа.

Практика: анимация героя, добавление музыки, монтаж.

Раздел III. Создание творческой работы

3.1. Тема: Мир мультипликации

Теория: История мультипликации. Виды мультфильмов: пластилиновый, кукольный, рисованный, компьютерный, художественный.

Практика: рисуем персонажи.

3.2. Тема: Написание сценария. Распределение ролей

Теория: основные правила написания сценария (сценарий пишется в настоящем времени, от третьего лица).

Практика: Выбор лучших сценариев.

3.3. Тема: Изготовление героев

Теория: как создать персонаж (кто он, какова сфера его интересов, во что он одет, какой у него характер, есть ли у него характерные движения, повадки, какие у него физические достоинства или недостатки).

Практика: рисуем персонажи в разных ракурсах, используя цветные карандаши и гуашь.

3.4. Тема: Бэкграунд для мультфильма

Теория: как правильно рисовать бэкграунд. Асимметрия и глубина.

Практика: рисуем фон гуашью для каждой сцены без декораций и персонажей, в рисовании фона используем асимметрию и глубину.

3.5. Тема: Изготовление декораций

Теория: как рисовать деревья, дома, мебель для мультфильма.

Практика: рисуем декорации гуашью по отдельности и накладываем на выбранный фон в программе Vegas Pro.

3.6. Тема: Съёмка

Теория: что необходимо для съёмки мультфильма.

Практика: фотографируем декорации и персонажи в разных ракурсах.

3.7. Тема: Озвучивание

Теория: как происходит озвучивание мультфильма.

Практика: выразительность речи, подбор музыкального фона.

3.8. Тема: Монтаж

Теория: правила монтажа в программе Vegas Pro.

Практика: работа в программе Vegas Pro (озвучивание, фон, декорации, персонажи).

3.9. Тема: Анимация героев

Теория: как задать движение герою в программе Vegas Pro, используя Position.

Практика: анимация персонажа в программе Vegas Pro, используя Position.

3.10. Тема: Титры

Теория: виды титров.

Практика: написание титров.

3.11. Тема: Премьера. Исправление ошибок

Теория: Анализ работы.

Практика: Исправление ошибок.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения дополнительной общеобразовательной программы выпускник студии научится работать в программе «Photoshop» и в программе монтажа «Vegas Pro». Следует учитывать, что в связи с индивидуальными способностями обучающихся, результативность в усвоении учебного материала может быть различной.

Личностные:

1. у обучающихся будут воспитаны самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность;

2. у обучающихся будет развит интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Метапредметные:

1. у обучающихся будет развит художественно-эстетический вкус, фантазия, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

2. обучающиеся научатся самостоятельно определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

3. научатся комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Предметные:

1. обучающиеся познакомятся с интерфейсом программы «Photoshop» и основными инструментами для работы в ней;

2. научатся работать со сканами рисунка, вырезать ненужные части рисунка, убирать фон; научатся выбирать и создавать собственные кисти;

3. будут уметь рисовать персонажей мультфильмов, фон, декорации в программе «Photoshop»;

4. освоят анимацию и монтаж в программе монтажа «Vegas Pro»;

5. дети освоят рисованную анимацию, научатся создавать в этой технике и озвучивать мультфильмы;

4. будут знакомы с основными технологиями создания мультфильмов - планированием общей работы, разработкой и изготовлением марионеток, фонов и декораций, установкой освещения, съёмкой кадров.

РАЗДЕЛ №2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Студия–зал (класс), столы для творчества (парты), фотоаппарат, компьютер, видеопроектор для просмотра анимации на экране, хорошее освещение, бумага для акварели формата А4 и А3, гуашь, кисти, простой и цветные карандаши, фломастеры и чёрный линер.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Интернет источники, подбор аудио с классической, современной, народной музыкой; программа Photoshop и Vegas Pro, нормативные документы.

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://graph-kremlin.consultant.ru/page.aspx?1646176>
2. Приказ Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. N 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gov.garant.ru/SESSION/PILOT/main.htm>
5. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/18312/>

2.2. Оценочные материалы и формы аттестации

В процессе обучения детей по данной программе применяются три вида контроля:

1. Текущий. Цель – выявление ошибок и успехов в работе обучающихся.
2. Промежуточный. Проверяется уровень освоения детьми программы за полугодие.
3. Итоговый. Определяется уровень умений, знаний и навыков, которые получил обучающийся по освоению всего курса обучения по программе.

В целях контроля результативности обучения по программе применяются следующие формы аттестации:

- Опрос - проводится с целью определить глубину освоения знаний (индивидуальный, фронтальный);

- педагогическое наблюдение - при помощи наблюдения педагог составляет суждение об отношении ученика к предмету, доступности в понимании, осильности для него в изучении материала;
- анализ практической работы – ученикам дается индивидуальное или групповое задание, в конце занятия определяется качество выполнения задания;
- контрольные занятия - дают полное представление о творческом росте ребёнка и выявляют наиболее характерные недостатки, над которыми нужно работать.

Оценка осуществляется по уровням:

- высокий – обучающийся выполнил работу в полном объёме с соблюдением необходимой последовательности, проявил фантазию, творческий подход, технически грамотно подошёл к решению задачи;
- средний – в работе есть незначительные недочёты, при работе в материале есть небрежность;
- низкий – работа выполнена при помощи педагога, самостоятельность обучающегося практически отсутствует, работа выполнена неряшливо, инициативность у обучающегося отсутствует.

Контроль практических умений и навыков обучающихся

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Уровень обученности			Замечания, рекомендации
		Работа с кистями в Photoshop	Анимация в Vegas	Монтаж	

Для учёта участия детей в выставках, конкурсах используется следующая таблица:

Творческие достижения обучающихся

Дата	Фамилия, имя ребёнка	Группа	Название мероприятия, конкурса, выставки	Название работы (мультфильма)	Результат
------	----------------------	--------	--	-------------------------------	-----------

Данная таблица показывает творческий рост ребёнка по мере прохождения им образовательной программы. Контроль над овладением универсальными учебными действиями проводится по окончании учебного года через мониторинг результатов обучения по дополнительной образовательной программе.

2.3 Методические материалы

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисование, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Программа включает большой блок практических занятий для создания мультфильмов: изобразительная, конструкторская, медиа деятельность, что в комплексе позволяет каждому ребёнку принять участие в создании мультфильма на любом этапе как технического продукта видео творчества.

Занятия включают в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с образцами отечественной мультипликации.

В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» основные анимационные техники. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом.

На данном этапе детям предоставляется большая самостоятельность в подготовке сценария, изготовлении героев мультфильма, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Дети предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над созданием

мультфильма как в группах, так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим обучающимся, осуществлять их собственные проекты.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Дети выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.

2. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

3. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Методические разработки к программе

Методические разработки включают в себя презентации с теоретическими и практическими навыками, ознакомиться с которыми можно по ссылкам:

https://www.youtube.com/watch?v=4E8sr4QS7OI&ab_channel=%D0%A5%D0%B0%D1%83%D0%B4 - Интерфейс программы Photoshop

https://www.youtube.com/watch?v=BsK3tOYNhPY&ab_channel=VideoSmileJunior - Знакомство с программой Photoshop (занятие 1.1);

https://www.youtube.com/watch?v=9VOB2058G1w&ab_channel=%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6%D0%B5 Знакомство с интерфейсом программы «Vegas Pro» (занятие 2.1);

https://www.youtube.com/watch?v=LhhZFickMNU&ab_channel=EugeneRoubanov мир мультипликации (занятие 3.1 «Мир мультипликации»);

https://www.youtube.com/watch?v=Rpny9_y3wg&ab_channel=LogovoAnimatorov (занятие 3.1 «Мир мультипликации»);

https://www.youtube.com/watch?v=kvm7JI7cHaY&ab_channel=%D0%92%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B9 Анимация героев (занятие 3.9);

https://www.youtube.com/watch?v=X-RBZCOPJj4&ab_channel=alika
Анимация героев (занятие 3.9).

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год обучения	
Продолжительность учебного года, неделя	35	
Количество учебных дней	70	
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	01.09.2022 - 28.12.2022
	2 полугодие	09.01.2023 - 31.05.2023
Возраст детей, лет	8 - 14	
Продолжительность занятий, час	2	
Режим занятий	1 раз/нед	
Годовая учебная нагрузка, час	70	

2.5 Календарный план воспитательной работы (мероприятия, объём, временные границы)

Дата	Мероприятие	Направление воспитательной работы
4.11.22	День народного единства	Гражданско-патриотическое
13.11.22	Всемирный день доброты	Духовно-нравственное
28.11.22	«Цветы для мамы». День матери	Духовно-нравственное
30.12.22-10.01.23	Рождественские игры	Развивающие игры. Досуг

14.02.23	Участие в конкурсе плакатов Видео открытка «День Защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое
19.02.23	«Берегите море»	Экологическое
01.03.23.- 08.03.23	Поздравительная видео открытка «Для милых мам!»	Духовно-нравственное.
08.04.23	День Российской анимации	Воспитание познавательных интересов
12.04.23	День космонавтики. Киноурок	Гражданско-патриотическое
22.04.23	Презентация «Земля-наш дом родной!»»	Экологическое
30.04.23	Презентация «Берегись пожара»	Воспитательно - профилактическое
01.05.- 09.05.23	«День победы!» Киноурок	Гражданско-патриотическое
15.05.23	Рисунки «День семьи». Видео коллаж	Духовно-нравственное. Гражданско-патриотическое
18.05.23	Киноурок «Любимый город»	Духовно-нравственное. Гражданско-патриотическое

Список литературы:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Новосибирск: Издательство: Детская киностудия «Поиск», 2016.
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. Ярославль: Издательство: Академия развития, 2016.
3. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2016.