

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Школа  
№ 2030»

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор ГБОУ Школа № 2030  
\_\_\_\_\_ /Н.П.Рябкова /  
Приказ № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2016 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА

Направленность: научно-техническая  
Уровень: ознакомительный

«Мультипликация»

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор: Пшеничная Оксана Юрьевна  
педагог дополнительного образования

г. МОСКВА, 2016г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Предлагаемая программа разработана для учащихся 10-15 лет и посвящена самодельной мультипликации. Данный курс предполагает изучение принципов и приёмов мультипликационного оживления персонажей, а также природных и технических объектов, освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений; ознакомление с творчеством российских и зарубежных мультипликаторов. Предметом изучения являются разнообразные движущиеся объекты окружающего мира, способы передачи их движения средствами мультипликации, а также мультипликация, как элемент современной культуры, средство общения современных людей.

**Цель программы:** Освоение всех стадий создания мультфильма от возникновения замысла до публикации готовой работы.

### Задачи:

1. Образовательные:
  - ▲ ознакомление с теоретическими и практическими основами мультипликационного искусства и технологии ;
  - ▲ ознакомление с творчеством российских и зарубежных мультипликаторов
  - ▲ <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>повышение компетентности учащихся в вопросах создания мультфильмов.
  - ▲ умение обращаться с фототехникой, компьютером, звукозаписывающей техникой.
2. Развивающие:
  - ▲ <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов;
  - ▲ развитие фантазии и воображения;
  - ▲ способствование раскрытию творческих возможностей детей;
  - ▲ расширение кругозора воспитанника;
  - ▲ развитие нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру мультипликации.
3. Воспитательные:
  - ▲ формирование партнерских отношений в группе;
  - ▲ развитие эмоциональной сферы ребенка, в том числе и способность к состраданию, сочувствию;

### Формы и режим занятий:

Программа «Мультистудия» рассчитана на детей в возрасте 10-15 лет, и состоит из циклов . Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

#### Формы занятий:

- ▲ занятия в группе (лекционные, практические),
- ▲ работа с малой группой (2-3 чел.) на компьютере,
- ▲ индивидуальная работа на компьютере,
- ▲ коллективный просмотр мультфильмов,
- ▲ обсуждение мультфильмов,

### Ожидаемые результаты.

**В конце первого года обучения обучающиеся будут знать:**

- ▲ как создаётся мультфильм: все этапы процесса его создания
  - ▲ Основные техники мультипликации
  - ▲ основные инструменты создания мультфильма
  - ▲ устройства и программные средства звукозаписи
  - ▲ процесс создания мультфильма;
  - ▲ имена и основные творческие достижения ведущих мастеров анимации
- уметь:**

- ▲ Планировать индивидуальную и коллективную работу по созданию будущего фильма
- ▲ Готовить материалы и снимать мультфильм
- ▲ Вырабатывать идею, создавать художественный образ;
- ▲ Записывать звук и редактировать его в звуковом редакторе
- ▲ Правдоподобно анимировать движения людей, природных и технических объектов
- ▲ структурировать работу, в виде последовательности достижимых целей;
- ▲ организовывать свою работу,
- ▲ ставить задачи и находить пути их решения;
- ▲ доводить работу до результата;

#### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.**

№	Темы	Количество часов
1	<b>Рисованная покадровая анимация</b>	10
2	<b>Перекладка</b>	8
3	<b>Приёмы создания изображений</b>	10
4	<b>Автоматическая анимация движения</b>	8
5	<b>Импорт и обработка растровых изображений</b>	8
6	<b>Работа с текстом</b>	8
7	<b>Работа со звуком и видео</b>	8
8	<b>Финальная обработка фильма</b>	8
9	<b>Итоговая работа</b>	8
Всего:		76

#### **Поурочное планирование**

№	Тема	Количество часов
<b>Рисованная покадровая анимация</b>		
1.	Обзор возможностей среды Adobe Flash	2
2.	Первые самостоятельные опыты. Рисованная покадровая анимация	2

3.	Ключевые и «длящиеся» кадры	2
4.	Работа с кадрами: перестановка, удаление.	2
5.	Слои: создание, перестановка, включение и выключение	2

### Перекладка

6.	Создание символов	2
7.	Покадровое перемещение персонажей	2
8.	Редактирование библиотечного образца. Внутренняя анимация.	2
9.	Настройка свойств экземпляра: цвет, прозрачность, размер, повторяемость	2

### Приёмы создания изображений

10.	Работа с векторной графикой.	2
11.	Контуры и заливки. Этюд «Яхта»	2
12.	Градиентные заливки	2
13.	Кривые Безье	2
14.	Автоматическая анимация формы.	2

### Автоматическая анимация движения

15.	Движение по прямой	2
16.	Движение по ломаной линии	2

---

17.	Движение по заданной траектории	2
-----	---------------------------------	---

---

18.	Автоматическое изменение цвета и прозрачности. Переходы	2
-----	--	---

---

---

### Импорт и обработка растровых изображений

---

19.	Импорт картинки	2
-----	-----------------	---

---

20.	Расчленение картинки на автономные элементы	2
-----	---	---

---

21.	Покадровая перекладка элементов	2
-----	---------------------------------	---

---

22.	Автоматическая анимация элементов	2
-----	-----------------------------------	---

---

---

### Работа с текстом

---

23.	Создание текста.	2
-----	------------------	---

---

24.	Масштабирование.	2
-----	------------------	---

---

25.	Превращение текста в набор букв. Превращение букв в графику.	2
-----	---	---

---

26.	Этюды: Разлетающаяся надпись. Надпись на траектории.	2
-----	---	---

---

---

### Работа со звуком и видео

---

27.	Импорт звука в библиотеку	2
-----	---------------------------	---

---

28.	Добавление звуков на ленту времени	2
29.	Импорт видео. Совмещение видео и графики	4
<b>Финальная обработка фильма</b>		
30.	Экспорт в различные форматы	4
31.	Размещение результатов на веб-страницах, включение в презентации	4
<b>Итоговая работа</b>		
32.	Итоговая работа	2
33.	Итоговая работа	2
34.	Итоговая работа	2
35.	Итоговая работа	2
Всего часов		76

Технические средства обучения.

- ▲ компьютер
- ▲ микрофон
- ▲ телевизор
- ▲ проектор
- ▲ колонки

**При работе над данной образовательной программой была использована следующая литература:**

1. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007
2. /index.php?topic=interes/history
3. УВЛЕКательная МУЛЬТипликация. Интернет-ресурс.
4. Арнаутова Н. А., Кричевец Е. А. Уроки мультипликации: возможности использования цифровой техники в коррекционно- развивающих целях // Воспитание и обучение

детей с нарушениями развития - М., 2011, №1

5. Кабаков Е. Г., Арнаутова Н. А. Создание мультфильмов учителями и школьниками - инструмент современного образовательного процесса / Научно-практическая разработка, включающая технологическую и методическую составляющую. Конкурсная работа на соискание Гранта Москвы - 2012
6. Сеймур Пейперт Переворот в сознании. Дети, компьютеры и плодотворные идеи, М.: Педагогика, 1989, - 220 с.
7. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса (/mult.htm)
8. Кабаков Е.Г. Сборник сочинений (сайт Фестиваля Увлекательной Науки) /moodle/mod/dfwiki/view.php?id=708&page=%D1%F2%E0%F2%FC%E8%20%E8%20%FD%F1%F1%E5&gid=0&uid= 0
9. Норштейн Ю. Движение стиля [: «лабораторные записи»] // Искусство кино. 1988. No 10. С. 104—116
10. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005 — 248 с
11. Скальская А.С. Рабочая программа ГБУМУК№15 **Мультипликация в среде Adobe Flash**