Управление образования Администрации Советского городского округа

Утверждаю
Директор
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г.

Принята на заседании

Методического совета

От «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 г.

Протокол №\_\_\_\_\_\_

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Основы мультипликации и анимации»**

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

 Уровень программы: базовый

 Возраст обучающихся: 8–16 лет

 Срок реализации программы:1год

 Автор-составитель:

 Дерябина Елена Владимировна

 Педагог дополнительного образования



Зеленокумск 2023

Содержание

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. Пояснительная записка………………………………………………….........3
2. Учебный (тематический) план 1год обучения .…..………..…..……..........8
3. Содержание учебного (тематического) плана………………………………9
4. Организационно-педагогические условия реализации программы.............13
5. Список литературы ………………………………………………………14

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа имеет техническую направленность и предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник мультипликации. В области мультипликации сочетаются искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих способностей детей. Мультипликация с использованием современных компьютерных технологий позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного ученика и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

Мультипликация — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

В наше время мультипликация стала видом киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы, они придумывают персонажей мультфильмов, выполняют эскизы основных сцен, прорабатывают мимику и жестикуляцию героев, ищут интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Далее необходимо сделать раскадровку и расцветку будущего фильма, анимацию персонажей (проработать их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, занимаясь различными видами деятельности во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, учащиеся стремятся к конкретному результату, достаточно четко представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят.

В мультипликации удачно сочетаются игровые моменты с освоением нового материала. Стремление современной школы к внедрению информационных и мультимедийных технологий не может пройти мимо такого мощного и эффективного инструмента в образовании и воспитании учащихся как мультипликация. Ее потенциал здесь не исчерпаем. Обучение творческому преобразованию предметной среды дает прекрасную возможность для успешной и плодотворной самореализации обучающихся. Этим и определяется актуальность данной программы.

Уровень Программы – базовый.

**Новизна и отличительные особенности программы**

Новизна дополнительной общеразвивающей программы «Основы мультипликации и Flash-анимации» основана на комплексном и специально структурированном подходе к изучению мультипликации. Занятия по данной программе служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства и навыков практических действий с различными материалами и инструментами. Данная программа способствует обучению работе над мультфильмом, как мощную творческую составляющую в освоении обучающимся основ изобразительного искусства в самом широком смысле этого понятия. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных школьников в использовании различных гаджетов, сделало доступным применение средств мультипликации в техническом образовании детей. Сегодня достаточно иметь простой цифровой фотоаппарат и компьютер для создания мультфильма. В итоге мы получаем относительно простое по доступности, но очень мощное средство развития детского технического и художественного творчества. Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Основы мультипликации и Flash-анимации» позволяют сделать техническое образование более эффективным, насыщенным, интересным и индивидуально-ориентированным, что обеспечивает помощь в решении проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся. Работа над созданием мультфильма — это обязательно коллективный труд, который решает проблемы социализации обучающихся, выявляет способности в литературе (создание сценария), художественные способности (рисование, живопись, лепка), развивает способности к декоративно-прикладной деятельности (создании декораций и кукол), помогает развивать музыкальные и речевые способности (озвучивание мультфильма). Все это в комплексе создает единый, гармоничный творческий процесс.

**Цель и задачи программы**

**Целью** программы является освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся в процессе работы над мультипликационными фильмами, социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

**Задачи:**

*Обучающие:*

− ознакомить с историей анимации, с терминологиейанимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;

− сформировать систему знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;

− обучить навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

*Развивающие:*

− расширить представление о технологии создания мультфильмов;

− развивать такие качества, как наблюдательность, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;

− развивать у обучающихся моторику рук и чувство красоты;

− развивать творческую инициативу личности, умение работать в команде и культуру общения;

− развивать умение импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

*Воспитательные:*

− содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;

− раскрывать воспитательные возможности мультфильмов;

− воспитывать интерес к информационной деятельности;

− воспитывать уважительное отношение к авторским правам.

**Срок реализации программ**

Срок реализации Программы составляет 1 год (324 часа в год).

**Форма и режим занятий**

Форма обучения - групповая, количество обучающихся в группе не более 15 человек. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Программа включает в себя теоретические и практические занятия, ориентирована на большой объем практических творческих работ с использованием компьютера. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Занятия проводятся 3 дня в неделю:

2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 1 часу.

Формы деятельности:

• лекция;

• практическая работа;

• конкурс;

• рефлексия;

• тематические задания по подгруппам;

• защита проекта.

**Ожидаемые результаты**

Итоговые результаты предполагается коллективно просматривать, и обсуждать, если возникнет необходимость, то что-то подправлять, а потом направлять на различные конкурсы и фестивали детского анимационного кино.

Обучающиеся участвуют в конкурсах, фестивалях и выставках различного уровня (межрайонного, городского, всероссийского).

**К концу 1-го года обучения обучающиеся будут знать:**

− историю мультипликации;

− основные цвета спектра, правила сочетания цветов;

− как свободно и без напряжения работать карандашом;

− правила выбора нужной для работы кисти;

− основные понятия графики;

− пластические возможности материалов для лепки, способы лепки рельефов и малых скульптурных форм;

**−** начальные навыки создания мультфильма методом перекладки;

− основные этапы создания мультипликационного фильма;

− интерфейс среды 2D Paint;

− способы публикации своих работ, размещения их в сети Интернет.

**уметь:**

− грамотно располагать предметы на листе или холсте;

− работать с пластикой, самостоятельно выполнять изготовление объекта по образцу;

− передавать в рисунках и иллюстрациях смысловую связь элементов композиции, отражать основное содержание литературного произведения;

− создавать простейший рисованный мультфильм;

− пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы 2D Paint;

− создавать анимацию.

**Формы подведения итогов реализации программы**

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеразвивающей программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику, а также промежуточную и итоговую аттестацию.

Контроль осуществляется в течение всего года обучения и разделяется на несколько этапов:

1. На первом этапе оценивается уровень владения навыками в изобразительной деятельности и творческий потенциал ученика.

2. На следующем этапе проводится просмотр и разбор созданных мультфильмов.

3. На подведении итогов проводится просмотр созданных работ, на котором отбираются лучшие мультфильмы.

*Вводный контроль* *(первичная диагностика)* проводится в начале учебного года для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.

*Текущий контроль* осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

*Промежуточный контроль (промежуточная аттестация)* проводится в виде промежуточной выставки работ учащихся.

*Итоговая аттестация* проводится в конце обучения при предъявлении обучающимся (в доступной ему форме) результата обучения, предусмотренного программой.

*Критериями оценки* уровня освоения программы являются:

− свобода восприятия теоретической информации;

− самостоятельность работы;

− осмысленность действий;

− разнообразие освоенных технологий;

− соответствие практической деятельности программным требованиям;

− уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;

− качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Учебный (тематический) план**

**1-й год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Разделы, название темы** | **Количество часов** | **Формы аттестации / контроля** |
| **Всего**  | **Теория** | **Практика** |
| **1.** | Вводное занятие. Техника безопасности  | **2** | 1 | 1 | Собеседование |
| **2.** | Знакомство с историей мультипликации. | **5** | 2 | 3 | Устный опрос |
| **3.** | Основы цветоведения. Значение цвета в анимации  | **9** | 3 | 6 | Устный опрос |
| **4.** | Основные графические средства мультипликации | **10** | 3 | 7 | Практическая работа |
| **5.** | Приемы анимации. | **22** | 6 | 16 | Практическая работа |
| **6.** | Разработка персонажа | **12** | 4 | 8 | Практическая работа, устный опрос |
| **7.** | Леттеринг | **8** | 2 | 6 | Устный опрос |
| **8.** | Рисованная (классическая) анимация | **22** | 2 | 20 | Практическая работа, устный опрос |
| **9.** | Основы объемной анимации. Пластилиновая анимация | **26** | 4 | 22 | Практическая работа, устный опрос. Демонстрация работы |
| **10.** | Вводное занятие. Техника безопасности  | **2** | 1 | 1 | Собеседование |
| **11.** | Знакомство с графическим редактором 2D Paint | **16** | 4 | 14 | Устный опрос |
| **12.** | Подготовка к конкурсам  | **10** |  | 10 | Практическая работа |
| **13.** | Итоговая творческая работа  | **12** | 1 | 11 | Практическая работа |
| **14.** | Подведение итогов  | **2** | 2 |  | Рефлексия |
|  | Итого | **324** | 70 | 254 |  |

**Содержание учебного (тематического) плана**

**1-й год обучения**

1. **Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа)**

***Теория.*** Правила поведения и охрана труда в кабинете. Правила техники безопасности с оборудованием и во время работы. Понятие мультипликации. Области использования мультипликации.

1. **Знакомство с историей мультипликации (5 часов)**

***Теория:*** Понятия мультипликация и анимация. Зарождение мультипликации. Китайский театр теней. Изобретение простейших устройств мультипликации: волшебный фонарь («laterna 10 magica»), фильмоскоп, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, фазатрон, праксиноскоп.

***Практика:***

Задания:

- проведение тематических игр после ознакомления со студией «Союзмультфильм», Творческого объединения «Экран». Современная мультипликация. Демонстрация мультфильмов.

- Проведение тематических игр после ознакомления с киностудией Уолта Диснея и его персонажей. Демонстрация одного мультфильма студии. Многосерийный мультфильм «Том и Джерри» и его создатели Джозеф Барбера и Уильям Ханна. Демонстрация серии из мультфильма «Том и Джерри».

- Изготовление одного из простейших устройств мультипликации.

Основные графические средства мультипликации. Теория. Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая линия, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Волшебные превращения линий. Графические материалы: сепия, уголь и т.д. Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.

1. **Основы цветоведения. Значение цвета в анимации(9 часов)**

***Теория:*** Круг Иттена. Спектральный анализ цвета. Главное о цветовом круге. Теплые и холодные тона. Основные, смешанные, контрастные, сближенные цвета.

Хроматические, ахроматические, монохромные гаммы.

Влияние цвета на характер героя и его восприятие.

Просмотр мультипликационных фильмов, обсуждение, рассуждение об использовании цвета, о значении цвета и его основных свойствах.

***Практика:***

Задания:

- Рисование отдельного персонажа с использованием разных цветов.

- Знакомство с правилами работы акварельными и гуашевыми красками.

- Передача выразительности с помощью цвета. Игра цветом как выражение эмоций. Изображение радуги. Основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные, сближенные цвета.

**4. Основные графические средства мультипликации (10 часов)**

***Теория.*** Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая линия, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Волшебные превращения линий. Графические материалы: сепия, уголь и т.д.

Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.

Плоскостной и объемный рисунок (тень, светотень, блики, рефлексы). Штриховка. Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы.

***Практика:***

Задания:

- Выполнение упражнений по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными инструментами и материалами.

- Воспроизведение линий. Разновидности линий. Рисование линий в различных техниках рисования. Изображение причудливых линий.

- Точки, линии, каракули, штриховка.

- Изображение героев сказки с помощью выразительной линии.

- Изображение пятна. Игра с пятнами - фантазия и творчество. Составление композиции из ритмичных и последовательных пятен.

- Построение перспективы. Выбор положения листа в зависимости от сюжета. Изображение плоскостного и объемного героя.

Работа графическими и живописными материалами; цветовая растяжка, графические упражнения (линией, штрихом, пятном, силуэтом и др.).

**5.Приемы анимации (22 часа)**

***Теория:*** 12 принципов анимации, созданные Уолтом Диснеем и взятые за основу. Сжатие/растяжение. Подготовка или упреждение. Сценичность. Компоновка. Сквозное движение. Смягчение начала и завершение движения. Движение по дугам. Дополнительное действие (выразительная деталь). Расчет времени (хронометраж). Преувеличение/утрирование. Цельный рисунок. Привлекательность.

***Практика:*** разбор темы на примере мультика, зарисовка с учетом основных принципов.

**6. Разработка персонажа (12 часов)**

***Теория:*** Методы построения героя с помощью геометрических фигур. Характеристика героя (возраст, телосложение, сфера интересов, атрибутика, характер и т.д.)

***Практика:*** Игра с карточками, где указаны характеристики героя. Прочитав их, обучающийся придумывает и изображает героя по заданным параметрам.

**7. Леттеринг (8 часов)**

***Теория:*** Виды шрифта. Методы построения

***Практика:*** Написание своего имени и фамилии.

**8. Рисованная (классическая) анимация (22 часа)**

***Теория:*** Каждому ученику дается «оживление» своего персонажа при помощи кальки и белой тонкой бумаги.

***Практика:*** используя компьютерные программы с послойным монтажом, монтировка вместе с детьми рисованного мультфильма.

**9. Основы объемной анимации.** **Пластилиновая анимация (26 часов)**

***Теория.*** Особенности объёмной анимации. Особенности материала пластилина. Основы пластилиновой лепки. Приёмы работы с пластилином. Особенности съемки пластилиновой мультипликации.

***Практика:***

Задания:

- Выполнение изделий самых простых объемных форм: шара, конуса, цилиндра и жгута.

- Их усложнение. Превращение шара в бутон, жгута в стебель, цилиндра в вазу.

- Съёмка и монтаж растущего цветка.

- Создание фона для пластилинового мультфильма.

- Создание своих пластилиновых героев мультфильма.

- Съёмка и монтаж пластилинового мультфильма.

**10.** **Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа)**

***Теория:*** Правила поведения и охрана труда в кабинете. Правила техники безопасности с оборудованием и во время работы.

**11. Знакомство с графическим редактором 2D Paint (16 часов)**

***Теория:*** Панели инструментов и элементы. 2D виды. Обзор основных панелей инструментов, рабочей зоны экрана, всплывающие подсказки. Все виды инструментов, которые пригодятся для создания и редактирования элементов.

***Практика:*** создание смайла, его анимация.

**12. Подготовка к конкурсам (10 часов)**

***Практика:*** Разбор положений конкурсов различного уровня, конкурсных заданий. Выполнение конкурсных заданий.Репетиция конкурсных презентаций. Разбор результатов участия в конкурсах

**13. Итоговая творческая работа (12 часов)**

***Теория:*** Выбор темы и вид анимации. Разработка истории персонажа.

***Практика:*** Создание персонажа и его анимирование, презентация перед учениками.

**14. Подведение итогов (2 часа)**

***Теория:*** Подведение итогов работы, определение перспектив на следующий год.

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

**РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**Материально-техническое обеспечение программы**

Занятия проходят в хорошо освещенном классе.

Для проведения занятий необходимо следующее оборудование и материалы:

− цифровой фотоаппарат;

− штатив;

− компьютер с соответствующими программами обработки и монтажа отснятого материала;

− пластилин;

− фанера, пенопласт, деревянные бруски и рейки;

− лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения, расположенные с двух сторон от декораций;

− краски, ткани.

**Учебно-методическое и информационное обеспечение программы**

 При изучении тем программы используются следующие материалы:

1. Видеоматериалы студии "Союзмультфильм".
2. Видеоматериалы студии "WaltDisney".

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Алпатов М.В. Немеркнущее наследие. - М.: Искусство, 1990.

2. Амонашвили Ш.А. Педагогическая симфония. М., 2002.

3. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.:Искусство, 1974.

4. Асенин С. Волшебники экрана. М.: Искусство, 1974.

5. Асенин С. Мир мультфильма. М.: Искусство, 1986.

6. Алексеева Н.В., Артюшин Л.Ф. Цветной фильм. М.: Искусство, 1981.

7. Бартон К. Как снимают мультфильмы. М., 1971.

8.Дэвид Браун «Учитесь рисовать перспективу». М., 2001г.

9. Иоханнес Иттен «Искусство цвета». М., 2009 г.

10. Кассия Сен-Клер «Тайная жизнь цвета». М., 2020г.

11. Гевин Эванс «История цвета. Как краски изменили наш мир». М., 2019 г.

12. Боголюбов Н.С. Скульптура на занятиях в школьном кружке. М., 1986.

13. Васильева Т.В.. Видеокурс. Уч. Метод материалы. – Хабаровск: ТГУ, 2012.

14. Андерсон, Кэди-Ли, Карре: «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации». 2021г.

15. Волков А.А. Мультипликационный фильм. М., 1974. 12. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству. - М., 1982.

16. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк: книга для учителя. М., 1990.

17. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. М., 1980.

18. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. М., 1990.

19. Кудрявцева, Житкова «Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point». 2006 г.

19. Лотт Дж. Flash. Сборник рецептов. Питер, 2007 г.

20. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве./ Сост. С.В.Асенин. М., 1983.