

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества «Синяя птица» города Кургана

**СОГЛАСОВАНО:**

Методическим советом  
МБОУДО «ДДТ «Синяя птица»  
протокол № 1 от 29.08.2016

**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор МБОУ ДО  
«ДДТ «Синяя птица»  
\_\_\_\_\_ Т.Н.Соколова  
протокол ПС № 1 от 29.08.2016

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Я - мультипликатор»**

для обучающихся 8-12 лет,  
Срок реализации 1 год

**Автор-составитель:**

Семенчук Надежда Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
высшей категории

Курган, 2016

## П А С П О Р Т П Р О Г Р А М М Ы

<b>Наименование программы</b>	«Я мультипликатор»
Детское объединение	«Видеостудия»
Направленность программы	техническая
Область деятельности	киноискусство, мультипликация
Тип образовательной программы	модульная программа дополнительного образования детей
Срок обучения	1 год
Возраст обучающихся	8-12 лет
Область реализации программы	дополнительное образование
Уровень освоения	ознакомительный, практический, творческий.
Цель программы	развитие личности обучающихся через творческую деятельность в области мультипликации
Методы освоения содержания программы	объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично- поисковый, проектно- исследовательский
Форма организации деятельности обучающихся	индивидуально-групповая, коллективная
С какого года реализуется	2013 г.

## Лист адаптации

Программа дополнительного образования детей «Я-мультипликатор» является авторской, культурно-образовательной, комплексной интегрированной в области киноискусства. Данная программа реализуется с 2013 года.

В программу включены следующие модули: фотосъёмка, монтаж, перекладная мультипликация, изготовление презентаций, изучение программы «ACDsee», которые логически развивают и дополняют друг друга и флешанимация.

Программа носит вариативный характер и поэтому модули могут меняться с учётом потребностей и материально-технических возможностей, обучающихся в пределах объёма часов данной программы. Базовыми модулями являются перекладная и компьютерная анимации..

Программа разработана с учётом основных требований к программам дополнительного образования и направлена на удовлетворение индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей каждого обучающегося.

Программа носит личностно-ориентированный, деятельностный характер и направлена на развитие у обучающихся мотивации к познанию и творчеству.

Освоение содержания программы осуществляется в процессе активной творческой познавательной и практической деятельности обучающихся.

Программа адресована обучающимся с 8 до 12 лет, и рассчитана на 1 год.

К программе разработаны контрольные тесты и вопросники по годам обучения.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1.Пояснительная записка	4
Актуальность программы	5
Условия реализации программы	5
Цель и задачи программы	5
Прогнозируемые результаты	6
Формы и методы обучения и контроля	6
Учебно-тематический план	7
Содержание программы	7
Список методического обеспечения программы	10
Список литературы	11
Для педагога	11
Для обучающихся	11

## Пояснительная записка

В рамках программы «Сам себе режиссёр» воспитанники видеостудии познакомились с видами мультипликации такими как «перекладка» и «Flash анимация». За мультфильм «Ёж и гриб» был получен международный диплом, поэтому считаю, что настала пора вывести мультипликацию в отдельную программу.

Начать обучение следует с перекладной мультипликации.

Перекладная анимация самая лёгкая, поэтому работать с этим видом могут даже дошкольники. Перекладка в отличие от рисованной мультипликации, требующей от автора владения техникой рисунка, и от объемной мультипликации, предполагающей сложный технологический процесс создания персонажей и работы с ними при съёмках, проста и доступна. «Перекладка» основана на фотосъёмке. Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон.

Простота перекладки вовсе не означает, что фильмы, созданные на её основе, примитивны и неинтересны. Можно напомнить хотя бы тот факт, что Юрий Норштейн, в известных мультфильмах «Ежик в тумане» и «Сказка сказок» использует в своей работе перекладку. Что касается детей, то их мультики-перекладки настолько интересны и самобытны, что воспринимаются полноценными произведениями искусства.

Напомним, что своеобразие мультфильма-перекладки зависит от выбора материалов для изготовления фонов и марионеток, а так же от инструментов и техник исполнения.

Кроме того, перекладка требует сравнительно небольшого количества дополнительных ресурсов: помещений, материалов и оборудования.

Следующим этапом ознакомления с мультипликацией является Flash анимация. Область применения этой программы весьма обширна: от небольших мультфильмов, украшающих Web – страницу, до обучающих и игровых программ. Кроме этого Flash позволяет сделать анимацию интерактивной и звучащей.

Основное внимание в программе уделено созданию и редактированию небольших анимационных роликов. Их озвучиванию и публикации.

Изучение программы построено по принципу: «От простого к сложному» - от перекладки к Flash анимации; от неподвижных объектов к анимированным; к внедрению в ролики звукового сопровождения и применения различных эффектов.

Программа «Я - мультипликатор» - рассчитана для учащихся младшего и среднего звена (8-12 лет) общеобразовательных школ, гимназий, колледжей. Основное требование к предварительному уровню подготовки – знание компьютера.

Программа рассчитана на 144 учебных часов.

### **Актуальность программы:**

Знания, полученные при изучении программы «Я - мультипликатор», учащиеся могут использовать при создании собственных анимационных продуктов, которые будут, безусловно, способствовать в дальнейшем лучшей визуализации учебного материала в различных областях знаний – физике, химии, биологии и др. Анимационные ролики могут быть использованы в докладе, обучающей программе, мультимедиа-презентации, размещены на Web–странице. Это могут быть подвижные иллюстрации, анимированные карты и т.п.

Эти знания позволят полнее реализовать творческий потенциал учащихся. А также могут служить основой для дальнейшего совершенствования мастерства в области компьютерной анимации, видеомонтажа, создания игровых программ, систем виртуальной реальности.

### **Условия реализации программы:**

Программа реализуется на базе МБОУДОД «ДДТ «Синяя птица». Занятия будут проходить в специально оборудованном помещении.

Техническое обеспечение на группу в 7 человек:

- Видеокамера-3 шт,
- Штатив-3шт.
- Компьютер -7 шт,
- Наушники с микрофоном-7 шт
- Принтер -2шт
- Сканер - 1шт
- Проектор-1шт.
- Экран-1шт.
- Мультистанок -бшт.

Программа рассчитана на детей, имеющих первоначальные навыки владения персональным компьютером.

### **Цель программы:**

Развитие личности обучающихся через творческую деятельность в области мультипликации.

При реализации данной цели решаются воспитательные и организационно-практические задачи:

- Овладение навыками наблюдения, сравнения, отражения своих впечатлений в творческих работах.
- Развитие интереса к художественно-техническому творчеству.
- Формирование комплексного представления о кинематографии.
- Овладение приемами работы с аудио - видеоаппаратурой и компьютером.

- Формирование навыков самостоятельной работы над фильмом.

### **.Прогнозируемые результаты:**

#### **обучающиеся будут знать:**

виды анимации - перекладная, рисованная, компьютерная и экзотическая.

методы анимации – покадровый, движения, формы;

методы клипов и символов;

методы слоев и кадров;

#### **обучающиеся будут уметь:**

создавать, редактировать и публиковать анимационные ролики в технике «перекладка» и Flash;

разрабатывать сценарии фильмов;

применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма;

готовить аудиоряд и включать его в фильм;

редактировать фильм;

публиковать фильм в форматах avi, mpeg и gif.

### **Формы и методы контроля:**

Контроль по программе осуществляется в форме опроса, проведения тестов, защиты проектной работы. По каждой изученной теме обучающиеся так же представляют промежуточные творческие работы.

Готовые мультфильмы ребята представляют общественности - демонстрируя свои работы одноклассникам, родителям, друзьям, на классных часах, родительских собраниях и других массовых мероприятиях, выкладывают в Интернет. Лучшие работы принимают участие в конкурсах.

По окончании обучения по программе «Я - мультипликатор» желающие могут продолжить обучение по программам «Сам себе режиссёр» и «Свой взгляд».

## Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов		
		всего	теор	практ
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
1.1	1.1. Знакомство. Планы. Т б.	1	1	-
1.2	1.2. Профессия мультипликатор	1	1	-
<b>2</b>	<b>Виды мультипликации</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>3</b>	<b>Перекладная мультипликация</b>	<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>
3.1	Приёмы и методы съёмки мультфильма в технике «перекладка»	2	1	1
3.2	Монтаж этюдов	6	2	4
3.3	Работа над сценарием мультфильмов.	2	1	1
3.4	Создание мультфильмов	22	1	21
<b>4</b>	<b>Компьютерная анимация</b>	<b>82</b>	<b>24</b>	<b>58</b>
4.1	Знакомство с программой «Macromedia Flash» (Рисование и закрашка объектов). Слои	16	6	10
4.2	Растровая заливка	2	1	1
4.3	Покадровая анимация объекта	22	4	18
4.4	Автоматическая анимация	6	2	4
4.5	Разработка сценария	18	6	12
4.6	Работа с текстом	6	2	4
4.7	Озвучивание фильма	10	2	8
4.8	Экспорт фильма	2	1	1
<b>5</b>	<b>Создание индивидуальных мультфильмов</b>	<b>24</b>	<b>-</b>	<b>24</b>
<b>6</b>	<b>Смотр-конкурс творческих работ</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>33</b>	<b>111</b>

### Содержание программы

#### 1. Вводное занятие. (2час)

##### 1.1. Знакомство. Планы. Т б.

**1.2. Теория: Профессия мультипликатор.** Российские мультипликаторы, и их фильмы. Просмотр м/ф Ф. Хитрука «Фильм, фильм, фильм!», Ю. Норштейна «Ёжик в тумане», А.Петрова «Старик и море».

#### 2. Виды мультипликации (2час)



Теория: Виды мультипликации - классическая рисованная, компьютерная (3D и флеш-анимация), перекладная и экзотическая. Демонстрация фильмов учеников студии: «Мультипликация» и мультфильмов «Сказка сказок», «Цапля и журавль», «Лиса и заяц», и фильмов-победителей на всероссийских и международных кинофестивалях в разных техниках исполнения.

### **3. Перекладная мультипликация (32 часа)**

#### **3.1. Приёмы и методы съёмки мультфильма в технике «перекладка» (18 час)**

Теория: Объёмная и плоскостная мультипликация. Мультстанок. Планы и панорамирование. Композиция кадра. Темпо-ритм. Изготовление персонажей. Практика: Съёмка мультипликационных этюдов на мультстанке.

#### **3.2. Монтаж этюдов (6 час)**

Теория: Знакомство с монтажной программой (раб стол, плеер, альбом) Настройка длительности кадров. Создание титров. Шумовое и музыкальное оформление. Инструмент «запись комментария». Упражнения на голос и дыхание.

Практика: Настройка длительности кадров. Озвучение по ролям. Наложение титров, шума и музыки, голоса. Просмотр мультипликационных этюдов с анализом педагога.

#### **3.3. Работа над сценарием мультфильма (2 час)**

Теория: Работа над сценарием мультфильма. Завязка, кульминация, развязка; тема, идея; три основных конфликта (спасти, добиться цели, изменить мировоззрение).

Практика: Составление сценария, определение темы и идеи фильма. Изготовление персонажей. Съёмка.

#### **3.4. Создание мультфильмов (22 час)**

Теория: Съёмка, монтаж и вывод в файл

Практика: Изготовление мультфильмов с просмотром творческих работ

### **4. Компьютерная анимация (82ч)**

#### **4.1. Знакомство с программой «Macromedia Flash» (16ч)**

Теория:

- Окно документа. Рабочая область Панель инструментов. Инструменты «масштаб» и «рука». Настройка масштаба.
- Слои. Создание, копирование, удаление и перемещение слоев.
- Заливка фона.
- Понятие объекта и контура. Создание и редактирование контуров. Работа с опорными точками. Изменение толщины линий.
- Основные инструменты (кисть, карандаш, прямоугольник, эллипс, ластик, изменение кривизны линий).
- Закраска объектов. Заливка однородная и градиентная, радиальная и линейная.

- Операции над объектами: выделение, перемещение, копирование, масштабирование и поворот, зеркальное отображение. Группировка отдельных объектов. Редактирование группы.
- Работа с объектами в рамках слоя: трансформация, порядок наложения объектов, выравнивание объектов. Перенос объектов из одного слоя в другой.

Практика:

- Работа со слоями. Заливка фона. Операции с объектами в рамках слоя: рисование и закрашка объектов (солнышко, неваляшка, снеговик, телевизор, гриб, ёлка, варежка, бабочка, домик, ковёр).
- выделение, перемещение, копирование, масштабирование и поворот, зеркальное отображение, группировка отдельных объектов, редактирование группы.
- Рисование с применением полученных знаний. Лицо. Зайчик. Самолёт, машина, жар-птица. Двор. Грибной лес. Снежинки. Ромашка. Василёк. Венок.

#### **4.2. Растровая заливка (2ч)**

Теория: Работа с текстом. Растровая заливка (Телевизор, самолёт).

Практика: Поздравительная открытка с телевизором или самолётом..

#### **4.3. Покадровая анимация объекта (22ч)**

Теория:

- Виды «Flash» анимации: покадровая анимация, анимация движения, анимация формы.
- Временная линейка. Виды кадров: статичный и ключевой.
- Неподвижные и подвижные объекты.
- Создание покадровой анимации.
- Частичная анимация объекта.
- Работа с кадрами: выделение, вставка, удаление, копирование, переворачивание анимации.

**Практика:** создание покадровой анимации. (Цветок в горшке. Заяц и морковка. Лягушка и комар. Дед Мороз машет. Человек делает зарядку. Машина едет. Мимика и т.п.)

#### **4.4. Автоматическая анимация (6ч)**

Теория:

- Анимация формы.
- Анимация движения.
- Движение по заданной траектории.

Практика: Создание автоматической анимации (Клякса. Квадрат. Колобок. Машина) Серия движений. Самостоятельная работа.

#### **4.5. Разработка сценария фильма (18ч)**

Теория:

- Сцена. Работа со сценами: добавление новой сцены, удаление сцены, редактирование и просмотр отдельной сцены и всего фильма.
- Символы. Виды символов. Преобразование объекта в символ. Создание нового символа.
- Библиотека фильма. Работа с библиотекой. Экземпляр. Работа с экземплярами. Использование основных библиотек и шаблонов.

Практика: Создание м-фильма.

#### **4.6.Работа с текстом (6ч)**

Теория: Создание текста Текстовые блоки. Редактирование текста.

Атрибуты текста их настройка.

Практика: Редактирование текста.

#### **4.7.Озвучивание фильма(10ч)**

Теория: Подготовка аудиоряда. Форматы аудиофайлов. Запись звука. Импорт звука. Размещение звуков в кадрах. Настройка звуков: синхронизация, звуковые эффекты.

Практика: Размещение звуков в кадрах.

#### **4.8. Экспорт фильма (2ч)**

Теория: Настройки экспорта: выбор формата, настройка формата.

Практика: Экспорт фильмов и изображений.720 на520

#### **5.Создание индивидуальных мультфильмов (24ч)**

Практика: Сценарий, тема, идея, монтаж, озвучение, экспорт.

#### **6.Смотр-конкурс творческих работ (2ч)**

### **Список методического обеспечения программы**

1. Разработки для обеспечения образовательного процесса (планы, конспекты занятий, правила ТБ).
2. Тесты и вопросники для организации контроля и определения результативности.
3. Электронные рекомендации по проведению практических работ по съёмке и монтажу - в DVD дисках.
4. Дидактический материал - электронные обучающие DVD диски.
5. Раздаточный материал в виде алгоритмов и методичек.
6. Иллюстрационный и информационный материал - DVD диски с фильмами – победителями.
8. Опыт работы других студий в виде программ, видеоуроков и фильмов.

## **Список литературы для педагога:**

1. Базен, А. Что такое кино? / А. Базен. – М: Искусство., 1972. – 120 с.
2. Борецкий, Р. Телевизионная программа / Р. Борецкий. – М: Искусство., 1967.- 98 с.
3. Войткевич Н.Н. Организация исследовательской деятельности обучающихся в системе дополнительного образования детей// Педагогическое Зауралье. Научно-практический журнал. - 2006.-№3. -с.7-9
4. Воскресенская, И. Н. Звуковое решение фильма / И. Н. Воскресенская. – М: Искусство., 1978.- 126 с.
5. Гессен, С.Н. Основы педагогики./ С.Н. Гессен. – М: Просвещение., 1995.- 380 с.
6. Голдовская, М. Человек крупным планом/ М. Голдовская.- М: Искусство., 1981.- 86 с.
7. Карцов, Н. П. Телевидение в нашей жизни/ Н.П. Карцов. – М:Знание., 1981.- 76с.
8. Крючечников, Н. Построение кинокадра /Н. Крючечников.- М: Искусство., 1974.- 22 с.
9. Литвинов, А. Путешествие с кинокамерой/ А. Литвинов .- М: Искусство., 1982.-54 с.
10. Медынский, С. Компонуем кинокадр/ С. Медынский – М: Искусство., 1992. – 208 с.
11. Медынский, С. Мастерство кинооператора/ С. Медынский – М: Искусство., 1984.- 216 с.
12. Нисский, А. Специальные виды киносъёмки/ А Нисский.– М: Искусство., 1970. -86 с.
13. Панфилов, Н. Д. Школа кинолюбителя/ Н.Д. Панфилов. – М: Искусство.,1985 - 238 с.
14. Панфилов, Н. Д. . Начинающему кинолюбителю/ Н.Д. Панфилов. – М: Искусство., 1985 - 160 с.
15. Страдомский, В. Снимаем любительский кинофильм/ В. Страдомский. – М: Искусство., 1975.- 126 с.
16. Харон Я. Из жизни звукооператора/ Я. Харон.– М: Искусство., 1987.- 172 с.

## **Список литературы для обучающихся**

1. Нисский, А. Специальные виды киносъёмки/ А Нисский.– М: Искусство., 1970. -86 с.
2. Панфилов, Н. Д. Школа кинолюбителя/ Н.Д. Панфилов. – М: Искусство.,1985 - 238 с.
3. Панфилов, Н. Д. . Начинающему кинолюбителю/ Н.Д. Панфилов. – М: Искусство., 1985 - 160 с.

## Учебно-тематический план по мультипликации

№	Тема занятия	Количество часов		
		всего	теор	пра кт
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b> сент	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>
1.1	1.1. Знакомство. Планы. Т б. сент	1	1	-
1.2	1.2. Профессия мультипликатор сент	1	1	-
<b>2</b>	<b>Виды мультипликации</b> сент	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>3</b>	<b>Перекладная мультипликация</b>	<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>
3.1	Приёмы и методы съёмки мультфильма в технике «перекладка» сент	2	1	1
3.2	Монтаж этюдов окт	6	2	4
3.3	Работа над сценарием мультфильмов. окт	2	1	1
3.4	Создание мультфильмов окт/нояб	8+14	1	21
<b>4</b>	<b>Компьютерная анимация</b>	<b>82</b>	<b>24</b>	<b>58</b>
4.1	Знакомство с программой «Macromedia Flash» Рисование и закрашка объектов). Слои н/д	2+14	6	10
4.2	Растровая заливка дек	2	1	1
4.3	Покадровая анимация объекта янв/ф	16+6	4	18
4.4	Автоматическая анимация февр	6	2	4
4.5	Разработка сценария февр/март	4+14	6	12
4.6	Работа с текстом март/апр	2+4	2	4
4.7	Озвучивание фильма апр	10	2	8
4.8	Экспорт фильма апр	2	1	1
<b>5</b>	<b>Создание индивидуальных мультфильмов</b> апр/май	<b>2+22</b>	<b>-</b>	<b>24</b>
<b>6</b>	<b>Смотр-конкурс творческих работ</b> май	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>33</b>	<b>111</b>