

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя школа № 3  
Тугаевского Муниципального района

Согласовано  
на заседании МС  
Протокол № \_\_\_\_\_  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.



Утверждаю  
Директор школы:  
\_\_\_\_\_ /Грачёва Н.А.  
\_\_\_\_\_ 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа

«САМОДЕЛЬНАЯ ПОКАДРОВАЯ АНИМАЦИЯ»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся 8-10 лет

Срок реализации программы 1 год (34 часа)

Составитель:  
Шилкова Е.И.

Тугаев, 2021 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
<b>Учебно-тематический план. Содержание программы .....</b>	<b>6</b>
<b>Планируемые (ожидаемые) результаты .....</b>	<b>8</b>
<b>Обеспечение программы.....</b>	<b>10</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>10</b>

## Пояснительная записка

Программа кружка «Самодельная покадровая анимация» составлена для 3 и 4 класса. Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью ПО Animate.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что цифровое рисование и анимация обладают особой привлекательностью для детей и подростков - как показывает практика, дети не только любят смотреть мультфильмы, но и создавать свои собственные произведения, что способствует их разностороннему развитию как в творческом направлении, так и в техническом.

На занятиях по анимации учащиеся могут попробовать себя в самых различных амплуа - как сочинитель историй (сценарист), художник, режиссёр, актёр, монтажёр и, собственно, как аниматор.

Обучение по данной программе позволяет учащимся освоить базовые навыки, необходимые для создания рисунков и анимации на компьютере.

Программа способствует развитию творческих способностей обучающихся, формированию технических навыков, а также позволяет получить необходимый опыт для самоопределения в выборе будущей профессии. Также, в рамках занятий учащиеся также имеют возможность получить предпрофильную подготовку для поступления в специальные образовательные учреждения по направлениям «игровой дизайн», «анимация», «медиа-дизайн» и т.п.

**Объем и срок** освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов программы – 34 часа.

**Форма обучения:** очная.

Особенности организации учебного процесса:

Занятия проводятся в группах учащихся, являющихся основным составом объединения, а также индивидуально. Состав группы – постоянный. Количество обучающихся в группе от 6 до 15 человек.

Система работы кружка 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.

В ходе реализации программы дополнительного образования решаются следующие *задачи*:

***Предметные:***

- освоить основные техники создания рисунков и анимации на компьютере (покадровая и перекладка);
- изучить основные понятия, используемые в производстве анимации;
- изучить основы работы в графическом редакторе и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере;
- изучить основные принципы создания покадровой анимации;
- сформировать навыки изображения основных видов движения в технике покадровой анимации;
- изучить возможности автоматизации создания движущегося изображения с помощью компьютера;
- изучить основные принципы создания анимации в технике «перекладка»;
- познакомить с основными техническими принципами видео-монтажа.

***Метапредметные:***

- совершенствовать художественный вкус, глазомер, слух, чувство времени;
- формировать творческое мышление и воображение;
- сформировать умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности;
- сформировать ключевые компетенции художника-аниматора, дизайнера, создателя комиксов, иллюстратора.

***Личностные:***

- сформировать важные личностные качества:
- активную жизненную позицию;
- ответственность;
- милосердие;

- потребность к человеческому общению;
- умение решать сложные жизненные ситуации.

## Учебно-тематический план. Содержание программы

№	Тема. Содержание темы	Количество часов
1	<p><b>Знакомство с программой. Ключевые принципы работы в программе. Типы анимации</b> Интерфейс Animate, работа с окнами и различными пунктами меню. Понятие частоты кадров. Ключевые моменты типов анимации. Анимация движения. Классическая анимация. Анимация формы. Знакомство с покадровой анимацией. Создание сюжета анимации. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	4
2	<p><b>Создание покадровой анимации. Идентификация анимаций на временной шкале</b> Создание покадровой анимации путем преобразования классической анимации или анимации движения. Использование режима калькирования. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	4
3	<p><b>О слоях в покадровой анимации</b> Распределение объектов по слоям. Создание анимации путем распределения объектов по ключевым кадрам. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	4
4	<p><b>О символах</b> Понятие символа. Типы символов. Преобразование выделенных элементов в символы. Создание пустого символа. Преобразование анимации в рабочей области в символ фрагмента ролика. Дублирование и редактирование символов. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	6
5	<p><b>Физические симуляции</b> Основные настройки физических алгоритмов, симуляция огня, жидкости, пыли, воздуха. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	4
6	<p><b>Постобработка</b> Этап финальной постобработки анимации, возможности программы Animate. Выполнение практических заданий для закрепления полученных знаний.</p>	2

7	<b>Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.</b> Разработка идеи мультфильма, сюжета, создание авторской анимации с применением всех полученных знаний, умений и навыков. Презентация индивидуальных проектов.	10
---	--	----

## Планируемые (ожидаемые) результаты

По окончании учебного курса обучающиеся будут иметь:

### *Личностные результаты:*

- сформированное уважение к результатам труда и интеллектуальной собственности;
- понимание концепции, роли и ценности свободного программного обеспечения в современном обществе;
- сформированный положительный опыт использования свободного программного обеспечения для творческой деятельности;
- понимание роли и ценности анимации в современной жизни;
- сформированное представление о профессии «художник-аниматор»;
- самостоятельность, терпение, внимание, наблюдательность, терпение, усидчивость, упорство в достижении желаемого результата;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации компьютерных средств.

### *Метапредметные результаты:*

- развитое творческое образное мышление и воображение;
- развитые художественный вкус, глазомер, слух, чувство времени;
- сформированные умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности;
- мотивация к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения в области анимации.

### *Предметные результаты:*

- освоенные основные техники создания рисунков и анимации на компьютере (покадровая и перекладка);
- изученные основные понятия, используемые в производстве анимации;



- изученные основы работы в графическом редакторе и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере;
- изученные основные принципы создания покадровой анимации;
- сформированные навыки изображения основных видов движения в технике покадровой анимации;
- изученные возможности автоматизации создания движущегося изображения с помощью компьютера;
- изученные основные принципы создания анимации в технике «перекладка»;
- ознакомлены с основными техническими принципами видео-монтажа;
- использовать графический редактор для создания цифровых изображений;
- использовать программу Animate для создания анимации в покадровой технике.

## Обеспечение программы

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы обеспечивают ее реализацию в полном объеме, качество подготовки обучающихся, соответствие применяемых форм, средств, методов обучения и воспитания возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Форма обучения во время реализации программы технической направленности «Самодельная покадровая анимация» - очная. Образовательная деятельность обучающихся проходит в виде групповых занятий. Занятия проводятся в форме совместной образовательной деятельности педагога с детьми.

Наполняемость групп не более 12 человек.

Перечень технических средств обучения: ноутбуки, установленное лицензионное ПО «Adobe Animate»

## Список литературы

1. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
2. П.И. Анофриков «Принципы работы детской студии мультипликации». г. Новосибирск, 2011.
3. Ричард Уильямс: Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр – Бином, 2019

Ресурсы Internet:

1. <https://helpx.adobe.com/ru/animate/tutorials.html>
2. <http://multazbuka.ru/>
3. <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/dopolnitelnoe-obrazovanie/metodicheskie-rekomendatsii/organizatoram-konkursov-techn-napravlenisti/metodicheskie-rekomendatsii-po-organizatsii-proektnoj-deyatelnosti-obuchay.html>