

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя школа № 3
Тутаевского Муниципального района

Согласовано
на заседании МС
Протокол № _____
«__» _____ 2021 г.

Утверждаю.
Директор школы: _____
Трачёва Н.А.
«__» _____ 2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«Юный аниматор»
Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7-8 лет
Срок реализации программы: 1 год, 34 часа

Составитель:
Шилкова Елена Игоревна

Тутаев, 2021 г.

Содержание

Пояснительная записка	3
Условия реализации программы	4
Содержание и планирование программы	6
Источники.....	9

Пояснительная записка

Направленность программы – техническая. Программа «Юный аниматор» направлена на развитие интеллектуальных способностей детей, на формирование навыков мультипликации и основ компьютерной грамотности. Программа рассчитана для работы с детьми в группах до 10 человек.

Актуальность программы «Юный аниматор» состоит в том, что она направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в познании мультипликации и азов программирования в 2D, давая возможность создавать собственные проекты. Программа обеспечивает психическое и нравственное развитие обучающихся. Программа так же актуальна в связи с интересом учащихся к созданию мультипликационных и анимационных проектов. Данный навык необходим как для личных целей, так и для смежных областей – программирование, проектирование, дизайн.

Отличительная особенность программы «Юный аниматор» в её социальной направленности. Программа предоставляет возможности обучающимся, получая навыки и знания на занятиях создать не шаблонный, а свой проект, реализуя свои идеи и замыслы, что благоприятно сказывается на развитии абстрактного мышления и воображения. Образовательная деятельность по программе «Юный аниматор» стимулирует обучающихся к дальнейшему совершенствованию технической и интеллектуальной сферы.

Участниками программы являются обучающиеся, мальчики и девочки 7-8 лет с любым уровнем навыка анимирования и мультипликации. Программа так же предоставляет возможность обучающимся, ранее изучающим анимацию, улучшить и углубить знания по созданию своих мультипликационных и анимационных проектов. Группы формируются в начале учебного года исходя из санитарно - эпидемиологических правил и требований к наполняемости учебных групп. Рекомендуемый количественный состав групп 6-10 человек.

Цель и задачи

Цель: повысить уровень технических навыков (компьютерной грамотности) и сформировать теоретические знания и практические умения в области компьютерной анимации.

Задачи:

- обеспечивать усвоение знаний, умений и навыков по анимации и мультипликации;
- воспитывать личностные качества обучающихся;
- прививать интерес к развитию личности в технологичном направлении;
- развивать мышление, воображение, концентрацию и усидчивость.

В процессе изучения курса учащиеся знакомятся с теоретическими основами графики и анимации. Практическая направленность занятий позволяет овладеть основными приемами создания графических объектов и анимаций.

В результате изучения курса учащиеся должны *знать*:

- основные понятия векторной графики и анимации;
- элементы интерфейса редактора Flash и программы Adobe Animate;
- типовые задачи, инструменты и методы работы анимаций;

учащиеся должны *уметь*:

- выполнять типовые операции создания анимаций.

Условия реализации программы

Формы и методы обучения, тип и формы проведения занятий

Основной формой организации обучения является урок. Он строится в соответствии с дидактическими принципами и методическими закономерностями учебного процесса.

В зависимости от цели и задач используют комплексные и тематические занятия. Организационной формой и методической основой проведения урока являются групповые и индивидуальные тренировочные занятия.

Групповые занятия проводятся с отдельными учебными группами (по 2 человека). В малых группах обучающиеся могут распределить между собой направления создания проекта: прорисовка и программирование. Таким образом, результатом является готовый функционирующий проект, готовый к публикации и демонстрации.

В индивидуальных занятиях используются различные средства и методы тренировки с учетом индивидуальных особенностей обучающихся. Цель занятия – изучение основ анимации и мультипликации, а также применение полученных навыков на собственных проектах. Индивидуальные занятия проводятся в самостоятельной форме. С целью активизации самостоятельной работы учащихся рекомендуется использовать метод проектов, что позволяет реализовать индивидуальный подход к обучению. В результате каждый ученик создает портфолио своих проектов (творческих работ). Такая организация занятий способствует развитию познавательного интереса и творчества учащихся.

Объем программы «Юный аниматор» 34 ч. **Срок освоения программы.** Образовательный цикл рассчитан на 1 год. **Режим занятий.** Программа рассчитана на 34 ч. Занятия проводятся 1 раз в неделю по утвержденному расписанию. Продолжительность одного занятия 40 минут.

Содержание и планирование программы

№ п/п	Тема. Содержание темы	Количество часов	
		Теория	Практика
1	<p>Знакомство с пользовательским интерфейсом программы</p> <p>Знакомство с основным инструментарием программы. Изучение инструментов рисования фигур, работа со слоями, знакомство с кадрами. <i>Практическое задание:</i> нарисовать простую анимацию геометрических тел из 20-30 кадров.</p>	0,5	0,5
2	<p>Урок по разработке сценария и персонажа первой мультипликации</p> <p>Изучение понятия раскадровки, проработка персонажа на уровне общих форм. Выбор цветового решения, экстерьера и длительности анимации. <i>Практическое задание:</i> отрисовать части тела персонажа и распределить их по слоям.</p>	0,5	1,5
3	<p>Урок по введению колористической составляющей в персонажа и его анимированию</p> <p>Изучение инструментов работы с кистями, градиентами и заливками. Выполнение покадрового анимирования частей тела нарисованного персонажа. <i>Практическое задание:</i> раскрасить персонажа и начать делать его анимацию.</p>	0,5	0,5
4	<p>Итоговое занятие I четверти</p> <p>Доработка элементов дизайна персонажа. Доведение действий персонажа до максимально приближенных к сценарию и раскадровке. <i>Практическое задание:</i> создать классическую анимацию движения персонажа в соответствии с утвержденным сценарием и раскадровкой.</p>	0	2
5	<p>Создание «реквизита» для анимации</p> <p>Знакомство с основным инструментарием программы Adobe Photoshop. Изучение инструментов цветокоррекции, работа со слоями, инструментами выделения. <i>Практическое задание:</i> создать задний фон и необходимые для мультипликации объекты.</p>	0,5	1,5

6	<p>Урок по написанию диалогов и их внедрению в среду мультфильмов</p> <p>Изучение инструментов работы и корректирования текста.</p> <p><i>Практическое задание:</i> придумать диалоги, и текстовые заставки, выбрать их стилистику (шрифт, цвет, размер).</p>	1	1
7	<p>Урок по созданию мультипликации</p> <p>Разговор о разных форматах создания мультфильма, выбор нужного. Разработка сюжета нового мультфильма с активно сменяющимися действиями, ракурсами и заставками.</p> <p><i>Практическое задание:</i> разработать новый сюжет мультфильма по заданным требованиям.</p>	1	2
8	<p>Урок по созданию мультипликации.</p> <p>Разговор о разных типах движения персонажа, создание раскадровок. Создание анимации и набор нужного числа кадров в анимации.</p> <p><i>Практическое задание:</i> создать сложную анимацию персонажа с активно сменяющимися действиями.</p>	1	2
9	<p>Урок по созданию мультипликации. Итоговое занятие II четверти</p> <p>Доработка анимации, создание ключевых кадров, задание анимации движения и добавление элементов реквизита.</p> <p><i>Практическое задание:</i> доделать наработки с прошлых занятий.</p>	0	2
10	<p>Урок по работе с костями</p> <p>Изучение инструмента кости, его применение к анимации, разбор термина «преобразование в символ».</p> <p><i>Практическое задание:</i> внедрить кости к отрисованному персонажу, преобразовать в символ законченные элементы анимации.</p>	1	1
11	<p>Урок по созданию сложной мультипликации с детальной проработкой персонажа</p> <p>Разработка концепции образа персонажа, поиск референсов. Разработка сюжета нового мультфильма с активно сменяющимися действиями, ракурсами и заставками.</p> <p><i>Практическое задание:</i> разработать новый сюжет мультфильма по заданным требованиям.</p>	0,5	1
12	<p>Урок по работе со звуком в анимации</p>	1	1

	Изучение инструмента добавления звука, его применение к анимации, разбор способов наложения различных звуков и голосов. <i>Практическое задание:</i> внедрить звуки и голоса к отрисованному персонажу, преобразовать в символ законченные элементы анимации.		
13	Урок по доработке итоговой работы курса Изучение способов конвертации роликов из программы Adobe Animate. <i>Практическое задание:</i> конвертировать наработанные ролики из программы в различных форматах.	0,5	1
14	Урок по постобработке. Итоговое занятие III четверти Изучение базового функционала программы Wondershare Video Editor. Работа со склейкой, наложением видеоэффектов, переходов и т. п. <i>Практическое задание:</i> свести анимацию в видеоредакторе	1	1
15	Урок по оформлению портфолио работ Написание описательных текстов к работам и разработка дизайн кода для портфолио. <i>Практическое задание:</i> сгенерировать идеи для оформления списка выполненных работ.	1	1
16	Урок по оформлению портфолио работ Разработка элементов дизайна портфолио. <i>Практическое задание:</i> отрисовать элементы дизайна портфолио и продумать их расположение на листах.	0,5	1,5
17	Урок по оформлению портфолио работ Доработка всех элементов портфолио и их склейка <i>Практическое задание:</i> собрать все элементы портфолио в один документ, вставить примеры работ в заготовленные места.	0	1
18	Защита своего портфолио. Итоговое занятие Защита своего портфолио с демонстрацией работ, выполненных на курсе. Обсуждение альтернативных возможностей создания анимации в программах, общее знакомство с ними. <i>Практическое задание:</i> защитить свое портфолио и продемонстрировать, чему научился ученик на курсе.	0	2

Источники