

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
"Гатчинский центр непрерывного образования
"Центр информационных технологий"

188300, г.Гатчина Ленинградской обл., ул. Рощинская, 19, тел/факс 8(81371)43296

ПРИНЯТА:
на заседании научно-методического совета
МБОУ ДО «ГЦНО «ЦИТ»
протокол от «___» _____ 2016 г.
№ _____

УТВЕРЖДЕНА:
приказом
МБОУ ДО «ГЦНО «ЦИТ»
«___» _____ 2016 г.
№ _____

Дополнительная общеобразовательная программа
художественно-эстетической направленности

«Мульткружок. Стоп-моушен анимация»

срок реализации образовательной программы 72 часа

Ильин Дмитрий Сергеевич,
преподаватель

Гатчина
2015 г.

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа художественно-эстетической направленности «Мульткружок. Стоп-моушен анимация» разработана на основе: Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года №1726-р) и приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Данная программа предназначена для обучения детей созданию мультипликации методом "стоп-моушен" анимации (stop-motion) и направлена на разностороннее развитие творческих способностей обучаемых.

Создание мультфильма – достаточно сложный процесс, который включает в себя элементы *предварительной работы* (разработка сюжета и планирование, подготовительные работы и настройка аппаратуры), *основного процесса* (создание сцены, элементов и персонажей, постановка света, выбора композиции, съемка и выбор отснятого материала, озвучивание и звукозапись, монтаж фильма) и *постобработки* (создание титров, подписей и вывод фильма)

При этом дети знакомятся и применяют на практике элементы различных профессий мультипликаторов: сценариста, режиссера, дизайнера, оператора, актера, звукооператора, видео дизайнера.

Работая над проектом от этапа замысла до вывода видеофайла, дети учатся создавать законченный продукт, который воплощается в виде законченного фильма.

Цель программы

Дать представление об основных видах мультипликации, дать основы композиции, цвета и света, навыки командной работы, развить творческое мышление детей и навыков создания простой компьютерной анимации, применяя компьютер как инструмент видеозахвата, звукозаписи и монтажа анимации и создание видеопотока.

Задачи программы

Образовательные:

- Дать основы создания мультипликации
- Навыки работы с устройством видеозахвата, компьютером
- Навыки рисования и лепки
- Создание композиции для мультфильма
- Навыки постановки света

Развивающие:

- развить интерес к творчеству
- развития индивидуальных особенностей учащихся, их самостоятельности, потребности в самообразовании
- развивать логическое мышление, планирование и прогнозирование результата

Воспитательные:

- воспитать трудолюбие и чувство ответственности
- воспитывать навыки сотрудничества при решении общей задачи

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы обусловлена интересом детей к мультфильмам, возможности самовыражения посредством создания мультфильмов и творческого мышления и развития.

Новизна программы заключается в разностороннем обучении детей:

- рисунок, лепка, композиция
- освоение и использование видео-, звуко-аппаратуры, компьютера и программного обеспечения
- написание сценария и планирование хода съемок.

Инновация программы

Обучающимся предоставляется возможность выбора финального проекта, техники его реализации. В результате индивидуальной работы обучающиеся получают возможность реализовать свои творческие идеи, используя изученный материал, и представить полученный результат.

Отличительные особенности

Данная общеобразовательная программа призвана дать знания и умения в области компьютерных технологий, а также выявить творческих детей и развить их способности. Данная программа дает определенные возможности участия в тематических конкурсах. Содержание курса можно варьировать с учетом склонностей, интересов и уровня подготовленности учеников. Полученные знания используются при выполнении собственного проектного задания.

Возраст Программа ориентирована на школьников 11-12 лет, имеющих начальные навыки работы на компьютере.

Сроки проведения программы рассчитаны на 1 учебный год. Продолжительность курса 72 часа. Занятия проводятся раз в неделю в течение учебного года. Каждое занятие состоит из: 5 мин. – организационный момент, 40 минут – занятие, 10 минут - отдых, 45 минут – занятие.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Название разделов и тем	Количество часов		
	Теория	Практика	Всего
Этап 1. Введение и основы мультипликации			
Знакомство с техниками, материалами, просмотр примеров мультфильмов	1	1	2
Знакомство с методикой съемки	1	1	2
Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи	1	1	2
Знакомство с программой монтажа	3	3	6
Знакомство с этапами создания мультфильма	2	1	3
Съемка и монтаж демонстрационного мультфильма	1	2	3
Итого Этап 1, часов	18		
Этап 2. Знакомство с различными техниками			
2.1. Создание объемной анимации (пластилин или конструктор LEGO)	5.5	9.5	15
Создание сюжета и сценария	0.5	1	1.5
Создание персонажей, сцены	0.5	1	1.5
Выбор композиции, постановка камеры, света	0.5	0.5	1
Съемка	0.5	3	3.5
Просмотр и выбор длительности кадров	1	1	2
Озвучивание	0.5	1	1.5
Создание титров	1	1	2
Сборка фильма и вывод	1	1	2
2.2. Создание рисованной анимации (этапы п.2.1)	5.5	9.5	15
2.3. Создание перекладной анимации(этапы п.2.1)	5.5	9.5	15
Итого Этап 2, часов	45		
Этап 3. Самостоятельный проект (группы по 2-3 чел, техника свободная)			
2.1. Создание сюжета и сценария, представление проекта мультфильма, обсуждение	0	3	3
2.2. Съемка	0	5	5
2.3. Представление результатов	0	1	1
Итого Этап 3, часов	9		
ВСЕГО (часов)	72		

Содержание программы

Этап 1. Введение и основы мультипликации

- 1) Знакомство с техниками создания мультфильмов, материалами, просмотр примеров мультфильмов

Теория: Знакомство с профессией мультипликатора. Знакомство с разными техниками создания мультфильмов, материалами. Методы объемной и плоской анимации.

Практика: просмотр мультфильмов, выполненных разными техниками, анализ

- 2) Знакомство с методикой съемки

Теория: Основные элементы съемки и порядок организации процесса

Практика: Работа с камерой и фотоаппаратом, источники света, постановка сцены и выбор композиции

- 3) Знакомство с устройствами съемки и звукозаписи

Теория: Цифровой фотоаппарат, постановка и настройка. Съёмка, сохранение изображений в компьютере. Устройство звукозаписи

Практика: Работа с камерой, микрофоном.

- 4) Знакомство с программой монтажа

Теория: Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

Практика: Работа в программе монтажа.

- 5) Знакомство с этапами создания мультфильма

Теория: Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров и длительность кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, монтаж

Практика: Работа с камерой, источниками света, постановка сцены

- 6) Съемка и монтаж демонстрационного мультфильма

Теория: Проработка простого сценария мультфильма, обсуждение

Практика: выбор демонстрационного персонажа (объекта), постановка камеры и света, захват кадров и раскадровка, озвучивание, монтаж, вывод фильма и обсуждение

Этап 2. Знакомство с различными техниками

2.1. Создание объемной анимации (пластилин или конструктор LEGO)

По выбору обучающихся предлагается использовать пластилин для создания персонажей и элементов сцены, либо конструктор LEGO.

- 1) Создание сюжета и сценария

Теория: Возможности различных объемных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов. Последовательность создания объемной анимации. Разработка сценария

Практика: работа над сценарием

- 2) Создание персонажей, сцены

Теория: Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов

Практика: Работа над созданием персонажей и элементов сцены проекта

3) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Перемещение фотоаппарата

Практика: Работа над проектом, захват и анализ кадров

4) Съемка

Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом. Набор и сохранение кадров мультфильма

5) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность. Возможности программного обеспечения

Практика: Работа над проектом

6) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов. Вставка в проект в программе видеомонтажа. Добавление музыкального ряда

Практика: Работа над проектом. Элементы монтажа

7) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Варианты исполнения титров (фон, подписи, фотографии), динамические титры и переходы

Практика: Работа над проектом. Создание титров

8) Сборка фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

2.2. Создание рисованной анимации

Для съемки применяется доска белого цвета, маркер и тряпка для корректировки рисунка при перерисовке кадров.

1) Создание сюжета и сценария

Теория: Рисованная анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров

Практика: работа над сценарием

2) Создание персонажей, сцены

Теория: Зарисовка персонажей, заднего плана сцены, композиционное решение.

Практика: Работа над созданием персонажей и сцены

3) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.

Практика: Работа над проектом, прорисовка ключевых кадров, захват и анализ кадров

4) Съемка

Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом. Прорисовка и захват кадров отдельных сцен мультфильма

5) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Правила съемки кадров, частота кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

6) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов. Вставка в проект в программе видеомонтажа. Добавление музыкального ряда

Практика: Работа над проектом. Вставка элементов звукового ряда

7) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Создание рисованных титров

Практика: Работа над проектом. Создание титров

8) Сборка фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

2.3. Создание перекладной анимации

1) Создание сюжета и сценария

Теория: Перекладная анимация. Особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров

Практика: работа над сценарием

2) Создание персонажей, сцены

Теория: Зарисовка и создание персонажей, сцены (рисунок, склейка, комбинированная техника), композиционное решение, фон

Практика: Работа над созданием персонажей, сцены

3) Выбор композиции, постановка камеры, света

Теория: Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения.

Практика: Работа над проектом, прорисовка ключевых кадров, захват и анализ кадров

4) Съемка

Теория: Съемка кадров мультфильма на фотоаппарат.

Практика: Работа над проектом. Перемещение персонажей, захват кадров отдельных сцен мультфильма

5) Просмотр и выбор длительности кадров

Теория: Выбор частоты кадров и длительность.

Практика: Работа над проектом

6) Озвучивание

Теория: Запись и поиск звуковых файлов. Вставка в проект в программе видеомонтажа.

Добавление музыкального ряда

Практика: Работа над проектом. Вставка элементов звукового ряда

7) Создание титров

Теория: Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Создание плоских рисованных или титров из бумаги

Практика: Работа над проектом. Создание титров

8) Сборка фильма и вывод

Теория: Соединение видео, аудио-материала, в т.ч. титров на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.

Практика: Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

Этап 3. Самостоятельный проект

Варианты сюжетов, материалов и техник предлагаются или выбираются самостоятельно.

Практика: Создание сюжета и сценария, представление проекта мультфильма, обсуждение.

Съемка. Представление результатов

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Форма обучения

Очная форма обучения. Количество детей в группе 8-10 человек.

Форма организации образовательной деятельности

Групповые и индивидуальный занятия путем выполнения групповых и индивидуальных проектов.

Организация аудиторных занятий, определение форм аудиторных занятий

Программа рассчитана на 1 учебный год. Продолжительность курса 72 часа. Занятия проводятся раз в неделю в течение учебного года. Форма аудиторных занятий: проектная деятельность.

Продолжительность одного занятия

Каждое занятие состоит из: 5 мин. – организационный момент, 40 минут – занятие, 10-15 минут динамическая пауза, во время которой выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления, 45 минут – занятие.

Объем нагрузки в неделю

Объем нагрузки в неделю: 2 академических часа.

Средства обучения

Материально-техническая база

Персональный компьютер, фотоаппарат или вебкамера (2 шт.), микрофон, настольные лампы, штативы, белая доска для рисования, маркеры, пластилин, карандаши, фломастеры, цветная и белая бумага, клей, ножницы

Требования к аппаратному обеспечению:

1. Персональный компьютер с процессором не ниже 2 ГГц и 512 Мб с установленной операционной системой Windows
2. Колонки, наушники, микрофон
3. Доступ к сети Интернет (включая портал youtube.com и vk.com)

Программное обеспечение:

1. Браузеры – Google Chrome или аналоги
2. Программа видеомонтажа, звукозаписи

Система результатов оценки образовательной программы

Успешность выполнения учебного проекта выясняется на его представлении.

Общие критерии оценки проектных работ:

- Самостоятельность работы над проектом
- Актуальность и важность темы проекта
- Полнота раскрытия темы
- Оригинальность предложенных решений

Список литературы

1. Больгер Н., Больгер С.Г. Мультстудия Пластилин. 2012г.
2. Карленок И. Секреты лепки из пластилина. Эксмо. 2014
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск». Д.В. Велинский. Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990 г.
5. Любительский видеомонтаж в Movie Maker. <http://www.exler.ru/expront/14-02-2007.htm>