

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ВЫЯВЛЕНИЯ, ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ
СПОСОБНОСТЕЙ И ТАЛАНТОВ У ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН «АВРОРА»

«РАССМОТРЕНО»

На заседании экспертного совета

ГАОУ ДО ЦРТ «Аврора»

пр. № 3 от 5.08.20

«УТВЕРЖДАЮ»

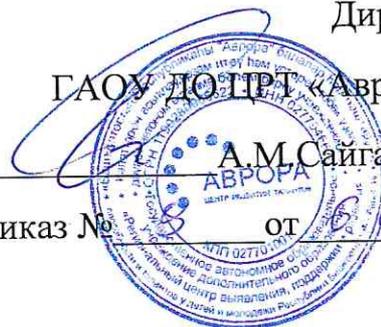
Директор

ГАОУ ДО ЦРТ «Аврора»

А.М. Сайгафаров

приказ № 8

от 6.08.20



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА**

«КЛАССИЧЕСКАЯ 2D АНИМАЦИЯ»

По направлению «Компьютерная графика»

(онлайн видеокурсы)

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Авторы программы:

Эйтвид С.И. – художник-
мультипликатор

Студии кино
и анимации «МУХА»

Уфа –2020 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка	3
<u>2.</u> Учебный план видеокурса.....	8
Список литературы	9

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика программы.

Нормативно-правовое обоснование образовательной программы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Республики Башкортостан от 01.07.2013 №696-З «Об образовании в Республике Башкортостан».

Творческие способности человека, необходимость развития творческого потенциала каждого ребенка, является одной из самых актуальных задач, стоящих перед обществом в 21 веке. Воспитание образно мыслящей творческой личности, способной решать самые разные задачи, которые поставит перед нею все усложняющаяся жизнь – вот самая главная цель современной педагогики. Художественная деятельность является областью, в которой развитие творческих способностей, включающих в себя интеллектуальную инициативу, поисковую активность и само создание оригинальных произведений, происходит как бы само собой в процессе обучения.

Компьютеризация современного мира изменила нашу жизнь до неузнаваемости. За несколько десятилетий современный человек перенесся в мир фантастики, то, о чем подростки читали в фантастических романах каких-то 50 лет назад, стало обыденностью. Компьютер и мобильный телефон стали неотъемлемой частью нашей жизни. Интернет и доступное программное обеспечение позволяют создавать мультипликационные фильмы любому заинтересованному школьнику.

Ныне чаще употребляется слово «анимация», от латинского «anima» - душа, то есть одушевление, оживление. Создание анимационного фильма включает в себя множество компетенций, в которых юные творцы могут проявить себя – это и придумывание интересных историй, и поиски необходимых знаний для того, чтобы достоверно рассказать историю, и все виды изобразительного искусства, которые могут быть задействованы при создании героев мультфильма и сопутствующего антуража картины.

Актуальность данной программы заключается в необходимости дать обучающимся знания, навыки и инструментарий для создания анимационных фильмов, по собственным сценариям и с собственными героями. Мультипликационное творчество позволяет развивать креативные способности

учащихся. Также ученики становятся участниками настоящего съемочного процесса, знакомятся с новыми информационными технологиями.

Для этого необходимо углубить знания обучающихся по предметам изобразительного искусства и компьютерной анимации, привить профессиональные навыки на основе законов изобразительной и компьютерной грамоты.

Повышение уровня подготовки до необходимого, позволяющего участвовать в олимпиадах и конкурсах всероссийского и международного статуса, позволит раскрыть потенциал одаренности и талантов каждого обучающегося, будет способствовать формированию творческой личности и мировоззрения гражданина Российской Федерации.

Новизна образовательной программы:

Особенностью данной образовательной программы является лаконичность, последовательность и доступность преподаваемого материала, позволяющего уяснить и воспроизвести теорию и практику предмета «Анимация и мультипликация». С этой целью авторами осуществлена адаптация программ высших учебных заведений для учащихся подросткового возраста 12-17 лет, приняты во внимание современные мировые тенденции и технологии в области методики преподавания анимации и киноискусства.

Цель образовательной программы:

- формирование у обучающихся компетенций в процессе работы над мультипликационным фильмом, раскрытие творческих и интеллектуальных способностей, организация систематической работы и сопровождение талантливых школьников, их активное участие в творческих олимпиадах, конкурсах, выставках.

Задачи образовательной программы:

- создать условия для достижения обучающимися уровня подготовки, необходимого для участия в олимпиадах и конкурсах всероссийского и международного уровня;
- обеспечить условия для дифференциации содержания обучения и построения индивидуальных образовательных творческих траекторий;
- обеспечить качественное современное образование в области компьютерной анимации, позволяющее одаренному ребенку занимать осмысленную, активную и деятельную жизненную позицию;
- выстраивать образовательное пространство, адекватное старшему школьному возрасту через создание условий для социального, образовательного и творческого самоопределения старшеклассника;
- создать условия для непрерывности образовательного творческого процесса;

- повышать конкурентоспособность Центра в системе художественного образования Республики Башкортостан и Российской Федерации;
- развить творческие способности;
- постичь принципы и методы компьютерной графики и анимации;
- освоение методической последовательности выполнения компьютерных анимационных фильмов;
- умение создавать сюжетные анимационные, мультипликационные фильмы, видео ролики с учетом полученных знаний использованием компьютерных программ Animate, Storyboard Pro, Toon Boom Harmony, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Premier Pro;
- знание основных тенденций современного развития искусства и творчества мастеров графического искусства мировой культуры.

Задачи реализации программы по годам обучения

- дать теоретические знания как создаются мультфильмы;
- дать практические знания и навыки в создании этапов анимационного, мультипликационного фильма;
- дать знания и навыки в использовании компьютерных программ для создания мультфильма;
- дать знания и навыки в создании персонажей и мультипликата;
- дать необходимые знания для работы в комбинированных стилях создания анимационного фильма.

Данная программа разработана для детей 6-11 классов освоивших базовые навыки работы с компьютером и графическим планшетом. Она построена на пошаговом изучении и решении всё более усложняющихся задач при создании творческих мультипликационных и анимационных фильмов.

Концентрация учебного материала происходит:

обучения по девяти разделам: основы мультипликации (история мультипликации, виды и этапы создания мультфильма, главные и второстепенные персонажи мультипликационного фильма); программа для создания анимации Animate, Toon Boom Harmony (этапы анимации, создания простой и сложной анимации, работа с клипами); формы создания мультфильма с использованием компьютерных программ; работа над раскадровкой, персонажами и проработке мультипликата. Последовательность изложения материала построена так, чтобы учащийся как можно скорее приступил к самостоятельной работе на компьютере.

Работать с элементами мультипликационного постпродакшн, компоузинга, монтажа и озвучивание, с использованием программ Animate, Toon Boom Harmony, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Premier Pro.

Учащиеся получат следующие знания и умения:

- знание об истории мультипликации, этапы создания мультфильма, главные и второстепенные персонажи мультипликационного фильма;
- знания и навыки в создании сценария к мультипликационному фильму;
- художественные навыки при рисовании мультипликата;
- навыки практического применения в программах Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Animate, Premier Pro, Toon Boom Harmony на примере создания собственного анимационного, мультипликационного фильма;
- знания принципов работы со сложной и простой анимации, работа с постановкой камеры, работы с клипами в программах для анимации;
- навыки и знания видеомонтажа при работе с отдельными сценами мультфильма.

Отличительной особенностью данной образовательной программы является упор на художественное использование возможностей компьютера, на эстетическое развитие учащихся, на их нравственное воспитание.

Ожидаемые результаты

Планируется освоение обучающимися программ Animate, Toon Boom Harmony, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Premier Pro. Успешное применение учащимися знаний основ создания анимации и мультипликации.

Формы подведения итогов

Выполнение итоговых практических заданий после изучения одного раздела. Выполнения анимационного задания или ролика.

Обучающиеся будут знать:

- знать особенности языка анимации, кино, отличие языка анимации, кино от других видов искусства;
- знать этапы работы над созданием анимационного и мультипликационного фильма;

уметь:

- выразить своё отношение к игровому и мультипликационному фильму;
- рассказать о герое мультфильма, его характере;
- решать художественно-творческие задачи, пользуясь эскизом, техническим рисунком;
- рисовать героев мультипликационных фильмов;

- грамотно компоновать изображаемый объект в кадре;
- уверенно рисовать и моделировать конструктивную форму любого объекта изображений;
- творчески использовать в рисунке все законы изобразительной грамоты: пропорции, перспектива, тонально-пластические отношения, пластическая анатомия;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм.

владеть:

- представлением о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция);
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.
- навыками работы с базовой и дополнительной литературой и источниками;

Важнейшими **личностными результатами** изучения дисциплины «Компьютерная анимация» на данном этапе обучения являются:

- использовать средства художественной изобразительности (формат, свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, тон, силуэт, контур, пятно, линия, штрих, фактура, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие, гармония, композиция);
- видеть закономерности линейной и воздушной перспективы (линия горизонта, точки схода и т.д.). Светотени (свет, тень, блик, полутень, рефлекс, падающая и собственная тень). Основные средства композиции: высота, горизонт, точка зрения, контрасты света и тени, цветовое отношения, выделение главного центра, ритм, силуэт и т.д.;
- принимать другие мнения и высказывания, уважительно относиться к ним;
- опираясь на освоенные изобразительные и конструкторско-технологические знания и умения, делать выбор способов реализации предложенного или собственного замысла.

Обучающиеся будут знать:

- структуру создания мультфильма;
- композицию, постановку кадра и камеры;
- применять на практике полученные знания;

Обучающиеся будут уметь:

- соответственно применять полученные знания в создании мультфильма;
- грамотно пользоваться техническими возможностями в компьютерной графике.

2. Учебный план видеокурса

№	Наименование модулей и учебных элементов	теория	Оборудование
1.	Введение в анимацию. Виды анимации и техника исполнения 12 основных принципов анимации .	11 мин	Компьютер, графический планшет, ПО для анимации, монтажа компьютерной графики – Adobe Animate и ToonBoom Harmony, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Premier Pro
2.	Тайминг и спейсинг.	9 мин	
3.	Краткий экскурс программ Adobe Animate и ToonBoom Harmony.	23 мин	
4.	Создание покадровой анимации Ключевые кадры и фазы	15 мин	
5.	Принцип дуги и характер персонажа в анимации. Походка и прыжок персонажа.	9 мин	
6.	Морфинг и анимация действия персонажа.	9 мин	
7.	Создание персонажа.	9 мин	
8.	Мультипликат. Анимация разработанного персонажа.	9 мин	
9.	Создание бэкграунда, спецэффектов под анимацию.	9 мин	
10.	Компоузинг готового видеоматериала. Монтаж.	8 мин	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Уильямс Р., «Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс». - Москва: «Эксмо», 2019
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
3. Солодчук В.И. «Создание анимационного фильма с помощью компьютера» Москва. Издательство института психотерапии. 2002
4. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
5. Аркольди Э.М. «Жизнь и сказки У. Диснея». Ленинград. «Искусство» 1968
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;