

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
МБОУ «Прогимназия «Радуга» г. Курска

Приложение № ____
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
МБОУ «Прогимназия «Радуга»

Принята решением педагогического
совета (протокол от 27.04.2024 № 4)



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

Мультипликация

Срок реализации: 2 года (136 часов)

Уровень: Стартовый, базовый

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Автор составитель:
Рыкова Елизавета Юрьевна
педагог дополнительного образования

Курск, 2024 г.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
МБОУ «Прогимназия «Радуга» г. Курска**

Приложение № ____
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
МБОУ «Прогимназия «Радуга»

Принята решением педагогического
совета (протокол от _____ г. № ____)

Утверждена приказом МБОУ
«Прогимназия «Радуга»
от _____ г. № ____
Директор _____ А.А.Травина

***ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ***

Мультипликация

Срок реализации: 2 года (136 часов)

Уровень: Стартовый, базовый

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Автор составитель:
Рыкова Елизавета Юрьевна
педагог дополнительного образования

Курск, 2024 г.

КОМПЛЕКС ОСОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1 Пояснительная записка

Нормативная правовая база программы «Мультипликация»

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 29.12.2022) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.01.2023);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р.;
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242);
- Закон Курской области от 09.12.2013 № 121-ЗКО «Об образовании в Курской области»;
- Государственная программа Курской области «Развитие образования в Курской области», утвержденной постановлением Администрации Курской области от 15.10.2013 № 737-па;
- Паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка» (Курская область), утвержден Советом по стратегическому развитию и проектам (программам) (протокол от 13.12.2018. № 8) (в редакции запроса на изменение от 29.12.2022 № Е2-47 2022/011);
- Приказ Министерства образования и науки Курской области от 17.01.2023 г. № 1-54 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных 2 общеобразовательных программ»;
- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина РФ.
- Устав МБОУ «Прогимназия «Радуга», утвержден приказом комитета образования города Курска № 1325 от 25.12.2015г.
- Положение «О порядке и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждено приказом директора МБОУ «Прогимназия «Радуга» № 45/5 от 10.06.2022г.)
- иные локальные нормативные акты прогимназии, регламентирующими порядок предоставления дополнительных образовательных услуг.

Направленность программы – техническая.

Актуальность программы

Мультипликация - довольно сложный и многоструктурный процесс. Он объединяет в себе несколько видов искусства и технического творчества. В этом заключается одна из самых главных педагогических ценностей мультипликации - в возможности комплексного развивающего обучения детей.

С раннего детства ребенок вовлечен в мир экранного искусства, что формирует его мировоззрение и познавательные интересы. А включение ребенка непосредственно в процесс создания мультипликационных фильмов позволяет развивать творческие, интеллектуальные способности, элементарные технические навыки.

Мультипликационная деятельность позволяет сегодня эффективно решать задачи медиаграмотности детей. Наиболее эффективно эта задача решается в ситуации, когда ребёнок является не просто потребителем, но и сам принимает участие в формировании медиасреды. В возрасте 7-11 лет дети с интересом вовлекаются в медиапроцессы через создание мультипликации.

Освоение образовательной программы «Мультипликация» позволяет учащимся погрузиться в симбиоз технического и экранного творчества. При таком подходе у учащихся развиваются навыки использования компьютерных технологий, происходит приобщение к культуре, в том числе к культуре родного края. Мультипликационные фильмы играют немаловажную роль в формировании морально-этических норм ребёнка. Вовлечение ребёнка в процесс создания мультфильма усиливает этот эффект.

Развитие дополнительного образования происходит через изучение, формирование и реализацию социального заказа, который отражает интересы и потребности личности детей и их родителей, как основных заказчиков и потребителей образовательных услуг.

Исследования показывают, что сфера интересов современных детей тесно связана с медиатехнологиями. Дети уже с дошкольного возраста активно пользуются средствами фото и видеосъемки, становясь не только потребителями видеоконтента, но и его создателями. Большой популярностью в детской среде пользуются видеоролики в жанре «Мультипликация» на видеохостинге YouTube. Симбиоз технического и экранного творчества способствует развитию креативности, через решение творческих задач техническими приёмами.

Программа «Мультипликация» дает безграничные возможности для развития творческих и интеллектуальных способностей ребенка. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. Дети работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео и аудио материалов.

Такой синтез вызывает интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию

мотивации.

Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов, позволяют воплотить в жизнь практически любой образ и представить на экране любой сюжет. Анимация (оживление) позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

Программа соответствует актуальным аспектам Концепции развития дополнительного образования и основным направлениям ее реализации:

- тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию;
- предполагает возможность выбора режима и темпа освоения материала, выстраивания индивидуальных образовательных траекторий;
- дает возможность на практике применить полученные знания и навыки;
- создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий.

Актуальность программы «Мультипликация» в рамках образовательной деятельности состоит в развитии технической направленности и мотивации к дальнейшему медиаобразованию обучающихся с возможностью продолжения обучения в творческих объединениях Центра с более узким профессиональным ориентированием, например, видео, радио или печатная журналистика.

Отличительной особенностью программы «Мультипликация» от существующих программ данного направления является выделение технической стороны создания мультфильма, как основной, в которую естественным образом встроены другие предметные области.

Основной идеей, отличающей данную программу, является повышение уровня владения компьютерными технологиями через освоение наиболее доступного для детей направления в мультипликации Stop Motion (стопмоушен). Симбиоз технического и экранного творчества через решение творческих задач техническими средствами способствует развитию у детей креативности и формированию базовых технических компетенций. Базовая основа для разработки программы.

Обучение по программе предполагает постепенное углубление необходимых знаний и в целом повышение качества обучения.

Первый год обучения направлен на формирование базовых технических компетенций через работу с фотооборудованием, использованием компьютерных программ для съемки и монтажа.

Второй год обучения, направлен на использование обучающимся умений, навыков при изготовлении более сложных по технике выполнения проектов.

Уровень Программы – базовый.

Адресат программы

Программа рассчитана на учащихся младшего школьного возраста 8-11 лет (3-4 класс) и разработана с учетом возрастных особенностей.

Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности - учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.

Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Условия зачисления и перевода на следующий уровень программы

На обучение по программе дети принимаются без конкурсных условий. Набор в группы осуществляется через регистрацию заявки на интернет-портале АИС «Навигатор дополнительного образования Курской области» <https://p46.навигатор.дети>: зачисление в группы происходит в соответствии с возрастными нормами и представленным расписанием учреждений. Программа предусматривает возможность донабора детей в соответствии с уровнем их подготовленности на последующие года обучения. Основанием для перевода обучающихся на следующий учебный год является освоение программного материала в рамках планируемых результатов и соответствие предметных, метапредметных, личностных результатов каждого обучающегося оценкам результативности.

Объем и срок освоения Программы

Программа «Мультипликация» базового уровня рассчитана на 2 года обучения.

По 68 часов на каждом году обучения, за 2 года обучения объем групповых занятий: составит $68 \cdot 2 = 136$ часов.

Режим занятий

Базовый уровень: - 2 раза в неделю по 2 часа (4 часа в неделю).

Продолжительность одного академического часа групповых занятий для обучающихся 8-11 лет – 40 минут, перерыв между занятиями – 10 минут.

Формы обучения – очная.

Формы организации образовательного процесса – групповые.

Формы реализации Программы:

традиционная - реализуется в рамках учреждения;
предусматривает возможность реализации по принципу сетевой формы.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы

Цель программы - развитие художественно-творческих способностей детей средствами народного и декоративно-прикладного искусства.

Задачи:

Образовательные:

1. ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
2. овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
3. освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
4. создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

1. воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
2. практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
3. развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
4. воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
5. формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;

6. сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

1. воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
2. воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъемке;
3. воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
4. воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

1.3. Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Базовый уровень

Предметные результаты:

Обучающиеся будут знать:

- основные принципы мультипликации;
- этапы разработки сценария;
- этапы разработки персонажа;
- основы покадровой съемки;
- основы видеомонтажа;
- основы озвучивания фильма;

Обучающиеся будут уметь:

- придумывать персонажей и сюжет;
- управлять объектами на съемочной площадке;
- монтировать видео;
- озвучивать фильм;
- владеть основными техническими навыками работы с оборудованием: освещения, съемки, озвучивания, монтажа.

Личностные

- знает правила поведения в учебной студии;
- может образно и логически мыслить;
- умеет идентифицировать себя членом творческого коллектива;
- знает нормы культуры поведения и речи.

1.4. Содержание программы

Учебный план

1 год обучения. Базовый уровень

Таблица 1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Всё о Мультипликации. Введение в предмет. ТБ при работе с оборудованием	9	4	5	Беседа
2.	Пластилиновая анимация	6	2	4	Беседа, творческое задание
3.	Перекладная анимация	10	5	5	Беседа, творческое задание
4.	Кукольная анимация	10	5	5	Беседа, творческое задание
5.	Программные средства для анимации	18	12	6	Наблюдение, анализ работы детей
6.	Работа над созданием индивидуальных и групповых проектов-мультфильмов	14	7	7	Беседа, творческое задание
7.	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок»- «Мультифестиваль»	1	-	1	Беседа, творческое задание
	Итого часов	68	35	33	

Содержание программы

1 год обучения

Тема 1: Всё о Мультипликации. Введение в предмет. ТБ при работе с оборудованием

Теория: Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или

компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парад мультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Тема 2: Пластилиновая анимация

Теория: Цикличность движений

Практика: Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «Мимика лица»

Тема 3: Перекладная анимация

Теория: Особенности перекладной анимации

Практика: Особенности перекладной анимации

Тема 4: Кукольная анимация

Теория: Кукольный мультфильм и его особенности

Практика: Кукольный мультфильм и его особенности

Тема 5: Программные средства для анимации

Теория: Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»

Практика: Разработка сценария мультфильма

Тема 6: Работа над созданием индивидуальных и групповых проектов-мультфильмов

Теория: Работа над созданием индивидуальных и групповых проектов.

Практика: Выбор актера, коллекция действий актера, смена действий актера, анимация текста, работа с текстом.

Тема 7: Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок»-«Мультифестиваль»

Теория: Как создаются мультфильмы и живые картинки

Практика: создание простейшего мультлика с использованием в рисунке фона-пейзажа

**Учебный план
2 год обучения
Базовый уровень**

Таблица 2

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	5	4	1	Беседа
2.	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	13	2	11	Беседа, творческое задание
3.	Рисуем мультик	14	2	12	Беседа, творческое задание
4.	Фотография и видеосъёмка	17	2	15	Беседа, творческое задание
5.	Работа в Movie Maker	7	1	6	Беседа, творческое задание
6.	Создание групповых и индивидуальных проектов	10	2	8	Беседа, творческое задание
7.	Итоговое занятие. Представление проектов	2	-	2	Наблюдение, анализ работы детей, мини выставка
	Итого часов	68	13	55	

Тема 1: Вводное занятие

Теория: Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Введение: Знакомство с детьми и детей друг с другом; цель и задачи учебного года; правила организации рабочего места. Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ

Практика. Проведение входного мониторинга (собеседование).

Организация рабочего места. Обсуждение профессий аниматора и режиссёра анимации. Самостоятельная постановка собственных целей в связи с анимацией на учебный год учащимися.

Тема 2: Описание персонажа Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти»

Теория: приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

Практика: Создаём сюжет мультфильма. (в Microsoft Word).
Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

Тема 3: Рисуем мультик

Теория: создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.
Практика: Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле.

Тема 4: Фотография и видеосъемка

Теория: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.
Практика: Особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов)

Тема 5: Работа в Movie Maker

Теория: Что такое **видеоредактор Windows Movie Maker**.
Практика: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

Тема 6: Создание групповых проектов

Теория: **Работа над созданием проектов-мультфильмов**
Практика: создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; создание рисунков на компьютере, и их сохранение, копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение); ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал».

Тема 7: Итоговое занятие. Представление проектов

Теория: Нет

Практика: Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ:

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, составляется на 1 год и для каждой группы отдельно. Развернутый календарный учебный график представлен ниже. Календарно-тематическое планирование представлено в **Приложении 1**.

Календарный учебный график

Таблица 6

№ п/п	Группа, номер	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения промежуточной
1.	Группа 1	2	16.09.24	20.05.25	34	68	68	По 40 минут 2 раза в неделю Понедельник, Вторник,	06.01.25 07.01.25	Декабрь, Май
2.	Группа 2	2	18.09.23	22.05.24	34	68	68	По 40 минут 2 раза в неделю Среда, Четверг	01.01.25 02.01.25	Декабрь, Май

2.2. Оценочные материалы

Для изучения уровня развития обучающихся на протяжении всего процесса обучения осуществляется педагогический мониторинг с использованием «входной» диагностики, текущего и тематического контроля, итоговой диагностики (см. Приложение № 3 к ДООП) В случае возникновения рисков оперативно вносятся коррективы для обеспечения качества реализации образовательного процесса.

Перечень диагностических методик:

- анкета по мотивации выбора объединения;
- мониторинг результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;
- мониторинг личностного развития ребенка в процессе усвоения им дополнительной общеобразовательной программы.

2.3. Формы аттестации:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов..

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Вид творческого объединения - студия, что определяется как творческий коллектив, объединенный общими задачами, едиными ценностями совместной деятельности, а также эмоциональным характером межличностных отношений, в котором организованы занятия по усвоению коллективных действий и умений. В основе содержания лежит доминирующий, основной предмет, вокруг которого «выстраиваются» смежные, сопряженные с ним.

Занятия проходят в микро-группах, наполняемость 6 человек. Состав группы постоянный. Занятия по теоретическим разделам проходят с полным составом группы.

Практические занятия осуществляются в подгруппах, в рамках групповых занятий. Это обусловлено специфическими особенностями съемочного процесса. Для каждой подгруппы отведено своё рабочее место. Оставшееся время учебного занятия учащиеся занимаются самостоятельной практической работой по созданию мультипликационного продукта.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Используемые *методики, методы и технологии*

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методы проблемного обучения,
- методика развивающего обучения,
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Дидактические средства:

1. Картинки со схемами движения объектов.
2. Картинки со схемами создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
3. Настольная игра для создания сценария “Образно говоря”.
4. Видеоматериалы.
5. Материалы из интернета на электронных носителях.
6. Интерактивные материалы на сервисах Kahoot.com, Edpuzzle.com и Wizer.me
7. Театральные игры.

2.5. Условия реализации программы

Ход освоения программы предусматривает освоение обучающимися учебного материала по разделам:

- Сторителлинг
- Видеомастерство и работа со звуком.
- Растровая и векторная графика
- 12 принципов анимации и походка
- Актерское мастерство и работа со звуком.

По прохождении каждого раздела обучающиеся создают творческие продукты, используя знания и навыки, полученные при прохождении соответствующей темы. Творческие продукты, созданные по технологии,

имеют прикладное значение.

И работа над индивидуального, или коллективного мультипликационного фильма, анимации обозначенных, как проект.

Ряд тем программы может быть реализован с использованием элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Материально-техническое обеспечение.

Для реализации программы необходимы:

- кабинет, оборудованный столами и стульями, компьютерами, оснащенными выходом в интернет.
- цифровая фотокамера с функцией ручного режима,
- штатив,
- студийный свет,
- кабель USB-miniUSB,
- доской для записей,
- медиа-проектором,
- микрофон
- сканер
- принтер
- конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»
- раздаточный материал,
- ноутбук.

Каждому ребёнку для занятий:

Инструменты, необходимые для работы:

- ножницы,
- стек,
- степлер,
- дощечки под пластилин.

Материалы, необходимые для работы:

- ватман А3,
- ватман А2,
- бумага белая,
- бумага цветная,
- зелёный фон,
- крафтовая бумага,
- картон цветной и белый,
- скотч бумажный,
- клей карандаш,
- пластилин,
- фольга,
- фломастеры,
- карандаши простые и цветные,
- мелки восковые,
- салфетки влажные,

- проволока.

Кадровое обеспечение

Занятия проводит педагог дополнительного образования.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Введение

Время наше сложное – это время социальных перемен. Политических бурь и потрясений. Они буквально ворвались в жизнь каждого из нас. Народные игры, забавы и игрушки заменяются на коммерциализированные зрелища, телевизионные экраны наводнила жестокость. По сути своей это чуждо природе детской натуре растущего человека. Воспитание гражданина и патриота, знающего и любящего свою Родину, – задача особенно актуальная сегодня не может быть успешно решена без глубокого познания духовного богатства своего народа, освоения народной культуры.

Настоящая программа разработана для детей от 8 до 11 лет, обучающихся в МБОУ «Прогимназия «Радуга» с целью организации воспитательной работы с обучающимися. Реализация программы воспитательной работы осуществляется параллельно с дополнительной общеобразовательной программой «Мультипликация».

Для повышения результативности обучения и более эффективного достижения цели и реализации задач данной программы предусмотрено привлечение специалистов, таких как педагог-психолог, педагог-организатор.

Педагогические принципы жизнедеятельности коллектива:

- уважение к личности каждого обучающегося;
- создание ситуации успеха для каждого участника коллектива;
- признание за каждым обучающимся права на пробу и ошибку, на пересмотр возможностей самореализации;
- применение критериев продвижения в освоении программы, позволяющих каждому обучающемуся осознавать собственный рост и стимулировать собственное развитие.

Цель воспитательной программы: воспитание духовно - нравственной, творческой, деятельной, развивающейся, здоровой личности, способной к успешной социализации в обществе.

Задачи:

- ✓ Помогать ребенку адаптироваться в новом не знакомом коллективе и занять в нем достойное место
- ✓ Развивать морально-нравственные качества обучающихся: честности; доброты; совести; ответственности, чувства долга;
- ✓ Развивать волевые качества обучающихся: самостоятельности; дисциплинированности; инициативности; принципиальности, самоотверженности, организованности;
- ✓ Воспитывать стремление к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- ✓ Приобщать обучающихся детей к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению;

- ✓ Формировать нравственное отношение к человеку, труду и природе;
- ✓ Воспитывать обучающихся в духе демократии, личного достоинства, уважения прав человека, гражданственности и патриотизма.

Планируемые результаты:

- Приобщение обучающихся к российским традиционным духовным ценностям, правилам и нормам поведения в обществе.
- Формирования у обучающихся основ российской гражданской идентичности.
- Активное участие в социально-значимой деятельности.
- Готовность обучающихся к саморазвитию.

Календарный план воспитательной работы (см. Приложение 4).

Диагностика к рабочей программе воспитания (см. Приложение 5).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для обучающихся

1. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
2. Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012. - 66с.
3. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019

Список литературы для родителей

1. Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
2. Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.

Список литературы для педагогов

1. Анатолий Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие», М.: ВГИК, 2010
2. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019

Интернет-источники

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>

2. <https://vk.com/logovoanimatorov>
3. <https://animationclub.ru>
4. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
5. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
6. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 2

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

Первый год обучения

№ п / п	Тема занятия	К о л- в о ч а с о в	Форма занятия	Дата план	Дата факти	Место проведения	Форма контроля
1	Всё о Мультипликаци и. Введение в предмет. ТБ при работе с оборудованием	4	Комбинированное.	Сентябрь		Радуга	Входной.
2	Что такое мультипликация, анимация?	5	Комбинированное.	Октябрь		Радуга	Текущий
3	Пластилиновая анимация. Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «Мимика лица»	6	Комбинированное.	Октябрь-ноябрь		Радуга	Текущий
4	Перекладная анимация. Особенности перекладной анимации.	10	Комбинированное.	Ноябрь-декабрь		Радуга	Текущий
5	Кукольная анимация. Кукольный мультфильм и его особенности	10	Комбинированное.	Декабрь-Январь		Радуга	Текущий
6	Программные средства для анимации. Конструктор мультфильмов	2	Комбинированное.	Январь-февраль		Радуга	Текущий

	«Мульти-Пульти»						
7	Разработка сценария мультфильма	4	Комбинированное.	Февраль		Радуга	Текущий
8	Основные операции при создании анимации	6	Комбинированное.	Февраль-март		Радуга	Текущий
9	Этапы создания мультфильма: выбор фона, работа с предметами, раскадровка	6	Комбинированное.	Март		Радуга	Текущий
10	Работа над созданием индивидуальных и групповых проектов-мультфильмов	14	Комбинированное.	Апрель-май		Радуга	Текущий
11	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок»- «Мультифестиваль»	1	Комбинированное.	Май		Радуга	Текущий

Второй год обучения

Таблица 8

№ п / п	Тема занятия	К о л-в о ч а с о в	Форма занятия	Дата план	Дата факти	Место проведения	Форма контроля
1	Вводное	1	Комбини	Сентябрь		Радуга	Входной.

	занятие: «Путешествие в мир мультипликаци и». Инструктаж по технике безопасности		рованное.				
2	Немного об истории анимации	1	Комбини рованное.	Сентябрь		Радуга	Текущий.
3	Все об анимации: кто рисует мультки - человек или компьютер?	2	Комбини рованное.	Сентябрь		Радуга	Текущий.
4	Парад мультпрофесси й: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильм ов	1	Практиче ское.	Октябрь		Радуга	Текущий.
5	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинирован ный документ «Сказка с картинками»	3	Практиче ское.	Октябрь		Радуга	Текущий.
7	Завершение работы над проектом «Сказка с картинками»	1	Практиче ское.	Октябрь		Радуга	Текущий.
8	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор	1	Практиче ское.	Октябрь		Радуга	Тематически й.

	мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).						
9	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	3	Практическое.	Октябрь		Радуга	Текущий.
10	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	4	Практическое.	Октябрь-Ноябрь		Радуга	Текущий.
11	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	1	Комбинированное.	Ноябрь		Радуга	Текущий.
12	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование ;	1	Комбинированное.	Ноябрь		Радуга	Текущий.
13	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	1	Комбинированное.	Ноябрь		Радуга	Текущий.
14	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	1	Комбинированное.	Ноябрь		Радуга	Текущий.

1 5	Создание рисунков с помощью готовых форм.	2	Комбинированное.	Ноябрь-декабрь		Радуга	Текущий.
1 6	Создание сюжетных рисунков	3	Практическое.	Декабрь		Радуга	Текущий.
1 7	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка..)	3	Практическое.	Декабрь		Радуга	Текущий.
1 8	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	1	Практическое.	Декабрь		Радуга	Текущий.
1 9	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор	2	Практическое.	Январь		Радуга	Текущий.
2 0	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	1	Практическое.	Январь		Радуга	Текущий.
2 1	Особенности фотографии	2	Комбинированное.	Январь		Радуга	Текущий.

	и, создание различных изображений.						
2 2	Копирование фотографий на ПК.	1	Комбинированное.	Январь		Радуга	Текущий.
2 3	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	2	Комбинированное.	Февраль		Радуга	Текущий.
2 4	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	2	Комбинированное.	Февраль		Радуга	Текущий.
2 5	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	3	Практическое.	Февраль		Радуга	Тематический.
2 6	Знакомимся с цифровой	1	Практическое.	Февраль		Радуга	Текущий.

	видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.						
27	Особенности видеосъемки.	1	Практическое.	Март		Радуга	Текущий.
28	Копирование видеофайлов на ПК.	1	Комбинированное.	Март		Радуга	Текущий.
29	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	3	Комбинированное.	Март		Радуга	Текущий.
30	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;	2	Комбинированное.	Март		Радуга	Текущий.
31	Установление временных рамок воспроизведения;	1	Практическое.	Март		Радуга	Текущий.
32	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	1	Практическое.	Апрель		Радуга	Промежуточный.
33	Создание усложненного движения(из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге;	1	Практическое.	Апрель		Радуга	Текущий.
34	Создание рисунков-	1	Практическое.	Апрель		Радуга	Текущий.

	кадров и их сохранение;						
3 5	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	1	Практическое.	Апрель		Радуга	Текущий.
3 6	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина)	2	Практическое.	Апрель		Радуга	Текущий.
3 7	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге;	1	Комбинированное	Апрель		Радуга	Текущий.
3 8	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение	2	Комбинированное.	Апрель		Радуга	Текущий.
3 9	Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение);	2	Комбинированное.	Апрель-Май		Радуга	Текущий.
4 0	Ввод всех созданных кадров в Movie Maker(рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.	1	Практическое.	Май		Радуга	Тематический.
4 1	Защита проектной работы.	1	Практическое.	Май		Радуга	Текущий.
4 2	Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш	1	Практическое.	Май		Радуга	Текущий.

	кинозал»						
4 3	Итоговый контроль	1	Практическое.	Май		Радуга	Итоговый.
4 4	Итоговое занятие	1	Практическое.	Май		Радуга	Итоговый.

Приложение 3.
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ МОНИТОРИНГА.
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностики уровня обученности

Таблица 10

Признаки	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Усвоение содержания дополнительной образовательной программы (%)	менее 50 %	от 50 % до 70%	более 70 %
Уровень теоретических знаний			
Знание спец терминов: Аниматик, Анимация,Заливка,Ключевой кадр,Композиция,Компьютерная анимация, Перекладка	Ниже требований программы	Знает все термины, предусмотренные программой	Стремится узнать сверх программы
Знание теоретического материала (инструменты и материалы, правила ТБ) Ручные инструменты: НОЖНИЦЫ,стек,степлер, дощечки под пластилин, ватман А3, ватман А2, бумага белая, бумага цветная, зелёный фон, крафтовая бумага, картон цветной и белый, скотч бумажный, клей карандаш, пластилин, фольга, фломастеры, карандаши простые и цветные, мелки восковые, салфетки влажные, проволока.	Ниже требований программы	Знает теорию, предусмотренную программой	Стремится узнать сверх программы
Уровень практических достижений			
Кол-во изделий, изготовленных за год	2-3 работы	3-4 работы	более 4 работ
Сложность и объем выполненных работ	Простые, малый объем	2-3 простые работы, малого	2-3 простые работы малого

		объёма 1-2 работы с усложнением, малого объёма	среднего объёма 1-2 работы с усложнением среднего объёма
Качество и аккуратность работ	Низкое	Среднее	Высокое
Активность и усидчивость	Пассивен, работает по предложению педагога	Работает ровно, систематически	Выбирает тему, стремится найти способ решения
Посещение занятий	Имеет много пропусков занятий без уважительной причины	Имеет пропуски занятий	Не имеет пропусков занятий без уважительной причины
Художественные и творческие способности	Выполняет работу по образцу	Вносит в работу по образцу свои творческие элементы	Самостоятельно придумывает и выполняет работу под руководством педагога
Достижения обучающегося	Не участвует в выставках	Участие в выставках объединения	Участие в выставках объединения и ДДТ
Общеучебные умения и навыки			
Интеллектуальные умения и навыки	Низкий уровень самостоятельной деятельности, не умеет анализировать изученный материал	Организует самостоятельную деятельность под контролем педагога. Применяет изученный материал в самостоятельной деятельности	Умеет организовать самостоятельную деятельность, владеет навыками анализа изученного материала, может применять его в самостоятельной деятельности
Коммуникативные умения и навыки	Не умеет вести диалог, участвовать в дискуссии.	Умеет вести диалог и дискуссию. Может организовать наставничество и передавать свои знания другим обучающимся под контролем педагога	Умеет вести диалог и дискуссию. Может самостоятельно организовать наставничество и передавать свои знания другим обучающимся
Организационные умения и навыки	Не соблюдает требования техники	Знает требования техники безопасности,	Правильно организует своё рабочее место,

	безопасности, не умеет правильно организовать своё рабочее место, отсутствует ответственность в работе	правила организации рабочего места	соблюдает требования техники безопасности
Волевые качества	На низком уровне усидчивость, аккуратность, терпение. Отсутствует самоконтроль. Нет эмоциональной уравновешенности	Имеет навыки усидчивости и аккуратности в работе, эмоционально уравновешен.	Усидчив, аккуратен в работе. Умеет контролировать свою деятельность, присутствует эмоциональная уравновешенность.

Сводные оценочный лист

Таблица 11

№ п / п	Ф.И.О. обучающегося	уровень теоретических достижений		уровень практических достижений				общеучебные умения и навыки				усвоение содержания ДООП (%)
		знание спецтерминов	знание теоретического материала	кол-во выполненных работ	сложность и объем выполненных работ	творческие способности	достижения обучающегося	интеллектуальные умения и навыки	коммуникативные умения и навыки	организационные умения и навыки	волевые качества	
1												

Низкий уровень-н

Средний уровень-с

Высокий уровень-в

Тесты

1. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

2. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

1. 2.



3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный _____; б) песочный _____

1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

1. 2.



5. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

6. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»:

Напишите других героев по памяти: _____



7. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти: _____



Тест «Анимация. Основные понятия. Редактор для создания анимации».

Вопрос 1

Анимация —

Варианты ответов

- процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени.
- процесс перехода объектов с места на место
- процесс создания формы, цвета и расположения объекта.

Вопрос 2

Кадры —

Варианты ответов

- изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- последовательная перестановка объектов со временем.
- изображение постепенных ступеней перемещения объектов или их частей.

Вопрос 3

Анимация основана на свойстве человеческого зрения «...»

Варианты ответов

- смотреть
- помнить
- следить
- всматриваться
- наблюдать

Вопрос 4

Первоначально, при подготовке кадров для анимации, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем стала использоваться послойная техника рисования объектов и фонов на ...

Варианты ответов

- шкурах животных
- прозрачных плёнках
- копировальной бумаге
- бересте
- Пакетах

Вопрос 5

Компьютерная анимация —

Варианты ответов

- создание компьютера с помощью анимации.
- создание анимации с помощью компьютера.
- создание движения компьютера с помощью программ анимации.

Вопрос 6

Работая над созданием компьютерной анимации, художник обычно прорисовывает ... и ... положение движущихся объектов, а все промежуточные состояния рассчитывает и изображает

Варианты ответов

- верхнее, нижнее, монитор
- начальное, конечное, компьютер
- правое, левое, программа

Вопрос 7

Выделяют два способа создания компьютерной анимации:

- 1.
- 2.

Варианты ответов

- покадровая анимация
- точечная анимация
- расчетная анимация
- автоматическая анимация
- растровая анимация

Вопрос 8

При создании покадровой анимации прорисовываются все фазы ... объекта.

Варианты ответов

- движения
- стояния
- лежания
- летания
- изображения
- цикла жизни

Вопрос 9

Анимация движения или формы предполагает рисование только отдельных

Варианты ответов

- объектов

- кадров
- анимаций

Вопрос 10

Соотнесите:

Варианты ответов

- инструменты рисования и редактирования;
- способ просмотра;
- цвета обводки и заливки;
- настройка свойств выбранного инструмента.

Приложение 4

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ» НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Таблица 14

№п/п	Направление воспитательной работы	Форма и наименование мероприятия	Срок выполнения	Программа/по Д программа
1	«Духовно-нравственное развитие»	Благотворительная акция «Вера, Надежда, Любовь» продажа детских изделий декоративного творчества	Сентябрь. Октябрь	ГВП «Всё в твоих руках»
2		Я люблю тебя Россия интеллектуально-познавательная игра	Ноябрь	Программа ДПШ
3	Окружающий мир: «живая природа и человек»	«Экологический марафон «Природа рядом с нами»	Октябрь. Апрель	ГВП «Горизонт»
4		Конкурс-«Зоркий глаз или Птицы рядом с нами»	Октябрь	ГВП «Горизонт»

5		Экологические операции «Помоги пернатому другу»	Декабрь	ГВП «Горизонт»
6	Гражданин и патриот	Моя страна- моя конституция интеллектуально-познавательная игра	Ноябрь	Программа ДПШ «Каникулы»
7		Правовой квест Твои действия -твоё право» (правовое посвящение школьников)	Декабрь	ГВП «Всё в твоих руках»
8	Культурное наследие и народные традиции	интеллектуально-познавательная игра Зимней сказочной порой	Январь	Программа ДПШ «Каникулы»
9		Выставка-конкурс декоративно-прикладного творчества «Золотой ларец»	Февраль, март	Фестиваль «Наши таланты родному краю»
10	Социальное партнёрство	Акция Дети Дворца-ветеранам	В течении года	КРОО «Дети-войны, КРОО Ветеран»
11	Работа с родителями	Родительские чат	В течение года	-
12		Индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей	В течение года	
13		Родительское собрание	сентябрь, май	

ДИАГНОСТИКА К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ВОСПИТАНИЯ

Таблица 8

Периодичность диагностики	Качества личности	Критерии воспитанности	Возраст обучающихся	Метод/Методики	Кто проводит	Итоговые документы
Дважды в год (сентябрь/май)	Трудолюбие Честность Дисциплинированность Ответственность Отзывчивость Любознательность Самодисциплина Вежливость Чувство такта Дружелюбие Аккуратность Чуткость	Отношение к обществу, патриотизм Отношение к умственному труду Отношение к физическому труду Отношение к людям (проявление нравственных качеств личности) Саморегуляция личности (самодисциплина) Любознательность Отношение к природе	8-11 лет	Наблюдение, беседа, экспертная оценка, анкетирование / Схема экспертной оценки уровня воспитанности (Методика Н.П. Капустина) Диагностика уровня воспитанности по методике М.И. Шиловой Уровень воспитанности учащихся (методика Н.П. Капустина) (1 - 4 классы)	Педагог дополнительного образования (при содействии педагога-психолога)	Справка по результатам диагностики

				Комплексная методика анализа и оценки уровня воспитанности учащихся (Н.Г. Анетько, вариант для учащихся 1-2, 3-4 классов)		
Дважды в год (сентябрь/май)	Трудолюбие Честность Дисциплинированность Ответственность Отзывчивость Любознательность Самодисциплина Вежливость Чувство такта Дружелюбие Аккуратность Чуткость	Бережливость Дисциплинированность Ответственное отношение к учебе Отношение к общественному труду Коллективизм, чувство товарищества Доброта и отзывчивость Честность и справедливость Простота и скромность Культурный уровень	11-17	Наблюдение, беседа, экспертная оценка, анкетирование / Уровень воспитанности учащихся (методика Н.П. Капустина) (5 - 11 классы) Комплексная методика анализа и оценки уровня воспитанности учащихся (Н.Г. Анетько, вариант для	Педагог дополнительного образования (при содействии педагога-психолога)	Справка по результатам диагностики

				учащихся 5-8, 9-11 классов)		
--	--	--	--	--------------------------------	--	--

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ К ПРОГРАММЕ «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

Аниматик (animatic) — раскадровка, соединенная с музыкой, видео черновик будущего мультфильма. Аниматик создается на основе раскадровки (сториборда) и чернового звука. Задача аниматика в целом увидеть всю картину (мультфильм), чтобы выяснить всё ли продумано, все ли художественные, монтажные, цветовые и анимационные акценты расставлены.

Аниматор (художник-мультипликатор) — художник оживляющий персонаж.

Анимационный персонаж — важнейший элемент мультипликации (в том числе и 3D графики). Именно анимированные персонажи передают эмоции, позволяют вовлечь зрителя в происходящее на экране. Анимированные персонажи могут быть совершенно разные: как по исполнению (плоские и трёхмерные), так и сути (изображения реальных людей, животных, фантастических монстров, предметы, машины и механизмы). Но всех их объединяет одно — именно персонажи являются центром происходящего на экране.

Анимация (англ. animation, от лат. anima — душа, жизнь) — 1) синтетическое аудиовизуальное искусство, в основе которого лежит иллюзия оживления созданных художником объемных и плоских изображений или объектов предметно-реального мира, запечатленных на кино- видеопленке покадрово. 2) Вывод на экран последовательности слегка различающихся изображений. Технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма - мультипликация, представляет собой серию рисованных изображений.

Анимация по ключевым кадрам (keyframe animation) — прием автоматизированного создания последовательности кадров движущегося и/или видоизменяющегося изображения, при котором промежуточные кадры анимационной последовательности создаются путем интерполяции между двумя ключевыми кадрами изображения.

Графический редактор — программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.

Дополнительная компановка - компановка, на которой указывается ключевое положение только некоторых частей персонажа (или не всех персонажей) занятых в слое, а остальное в этом кадре фазуется.

Заливка - раскраска фаз в соответствии с заранее созданной цветовой моделью для соответствующего персонажа, слоя и сцены.

Заливочные линии - в классическом целлулоидном производстве - заливка и контур наносятся с разных сторон целлулоида. Краски разных областей соприкасаются и даже перекрывают друг друга, однако контур на лицевой стороне целлулоида закрывает все погрешности. "Заливочные линии" в "animo" являются аналогом линий соприкосновения красок в классическом производстве.

Классическая рисованная анимация — технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. При этом они могут быть исполнены как индивидуально, так и слагаться из нескольких слоёв, отделяя изменяющегося героя от постоянного фона. Но для каждой фазы движения персонажа необходимо рисовать новую картинку, не переделывая предыдущую. Возникла в конце XIX — начале XX веков.

Ключевой кадр (keyframe) — 1) основной кадр, изображающий позу персонажа, кадр, к которому подводятся промежуточные. 2) кадр файла цифрового видеофрагмента, содержащий полное изображение, сжатие которого осуществляется исключительно путем удаления избыточной информации внутри кадра. В эффектах анимации или движения — кадр, запускаемый при изменении атрибута, чтобы зафиксировать его новое состояние.

Клячка - очень замечательный мягкий бесформенный ластик. Может как стирать карандаш, так и чуть ослаблять его яркость.

Компьютерная графика — создание произведений искусства (рисунки, анимация и т.д.) на экране монитора с помощью компьютерного программного обеспечения с возможностью хранения в электронном виде (цифровом или аналоговом) или вывода на печать.

Композинг (compositing) — соединение множества слоев в одно изображение, в том числе с применением спецэффектов (FX).

Композиция (лат. compositio) — сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве — построение (структура) художественного

произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения.

Компьютерная анимация (computer animation) — процесс создания движущегося или видоизменяющегося изображения с помощью компьютера.

Лимитированная анимация (limited animation) — анимация, где используется минимальное количество рисунков и повторов движения.

Мультипликация (от лат. умножение) — то же, что и анимация. Относится к технической стороне производства мультфильма; слово, происходит от английского multiply - "умножать, размножать".

Мультипликат - ключевые компановки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).

Мультстанок - кинокамера, закрепленная на специальной подающей станине в лафетной части которой, размещен съемочный стол. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для по кадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам. М. - специальным образом оборудованную кинокамеру и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Накладка (overlay, OL) - вырезанная, или выполненная на целлулоиде часть живописной декорации, расположенная над анимированными слоями.

Перекладная анимация (перекладка) — это техника создания мультфильма, при которой художник-аниматор создает анимацию посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки...). Чем больше частей, тем сложнее, качественнее анимация.

Пиксилляция - это техника анимации, при которой реальные актеры или предметы снимаются покадрово и монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которую без применения подобного трюка не снимешь. Ну, например, можно очень правдоподобно сделать летающих людей или "оживить" вещи.

Планировка - обычно делается перед выдачей в фазовку-контуровку. Разделение сцены на слои, модели, определение порядка слоев, подгонок к фонам, и т.п.

Проект (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) — 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия.

2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

Прорисовка - процесс, когда компоновки чернового мультипликата прорисовывается до полного соответствия типу по деталям и пропорциям.

Ракурс (франц. *Rassourcir* — укорачивать, сокращать) — перспективное сокращение формы предмета, приводящее к изменению его привычных очертаний. Ракурс называют обычно резко выраженные сокращения, возникающие при наблюдении предмета сверху или снизу, особенно вблизи.

Рисованная мультипликация — технология анимации, основанная на покадровой съемке немного отличающихся двумерных рисунков. При этом они могут быть исполнены как индивидуально, так и слагаться из нескольких слоев, отделяя изменяющегося героя от постоянного фона. Для каждой фазы движения персонажа необходимо рисовать новую картинку.

Статика - наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в

кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Стиль — общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, возрождение, барокко, рококо, классицизм).

Стол-просвет (*animation desk*) — рабочий стол, рабочее место аниматора (художника-мультипликатора) для классической рисованной анимации.

Фаза - промежуточное положение между компоновками.

Фазовка (*inbetweening*) — прорисовка промежуточных фаз анимации между ключевыми кадрами.

ФК (фазовка-контуровка) создание промежуточных фаз прорисованного мульт-та сразу на целлулоиде.

Флипбук — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения. Флипбук в переводе с английского

(flipbook: flip — переворачивать, book — книга) — дословно «книга для перелистывания».

Фон (франц. Fond — букв. «дно», «глубинная часть») — любая часть изобразительной или орнаментальной композиции по отношению к включенной в нее «выступающей» (в особенности первопланной) детали. Неизобразительный фон называется нейтральным.

Штифты (Pegs) - направляющие для укладки листов кальки, устройство используемое мультипликаторами для сквозной фиксации положения рисунков, фаз, фонов относительно друг друга, существует несколько стандартов.

Экспозиционный лист (exposure list) — табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д.

Эскиз (франц. Esquisse — набросок) — в изобразительном искусстве и дизайне: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

Ярус - слой, расположенный на станке на некотором расстоянии сверху других (на стекле обычно)

3D анимация — форма компьютерной анимации, предполагающая объемное трехмерное изображение объектов. Трехмерное изображение включает построение геометрической проекции трехмерной модели сцены на плоскость (например, экран компьютера) с помощью специализированных программ.

