

ГБУ ДО «МОЛОДЕЖНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ КИТЕЖ ПЛЮС»

ПРИНЯТО  
на педагогическом совете  
ГБУ ДО  
«Молодежный творческий Форум  
Китеж плюс»  
Протокол № 1  
От «30» 08 2016 г



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

**«ФЛЕШ-АНИМАЦИЯ»**

Возраст обучающихся – 11-17 лет  
Срок реализации - 3 года

Автор-составитель  
педагог дополнительного образования:  
Демидова Светлана Александровна

Санкт-Петербург  
2016

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

**Направленность образовательной программы** - техническая.

Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с всё большего числа окружающих человека экранов. Она –

элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность образовательной программы.**

Актуальность создания инновационного инструмента художественного воспитания подростков заключается в том, что за последние 15-20 лет в обществе потеряны старые и, пока, не сформированы новые культурные и нравственные ориентиры в художественном воспитании детей, снижены планки художественного качества детской визуальной продукции, нет инновационных методик художественного образования и воспитания, интересных детям и способных вызвать их любопытство к познанию культурных сокровищ мира.

Анимационное воспитание сможет решить часть обозначенных проблем.

1. Анимация как синтетический вид деятельности включает в себя больше возможностей для развития творческих способностей ребенка, чем любой другой вид искусства. Ведь при работе над анимационным фильмом ребенок знакомится с такими видами искусства, как изобразительное искусство в разных его формах (живопись, графика, скульптура, фотография), декоративно-прикладное искусство, музыка, литература, театр, компьютерная живопись и графика. Создание анимационного фильма – это творчество в разных видах искусства, которое позволяет развивать креативные способности детей.

2. Анимационное творчество - это длительный, технологически трудоемкий процесс:

- мультфильм надо придумать,
- создать и записать сюжет,
- собрать и организовать команду исполнителей,
- реализовать задуманное в компьютерной программе Flash,
- и, наконец, получить обратную связь от зрителей.

Длительное целенаправленное движение к решению поставленной задачи позволяет обнаружить личностные смыслы ребенка, возвращать или восстанавливать целостность личности.

3. Важной организационно-психологической ценностью анимационного воспитания является работа в команде. Коллективное анимационное творчество позволяет ребенку развить коммуникативные компетенции, осознать синергетический эффект от качественного выполнения каждым из членов команды своей функциональной роли.

4. Анимационное воспитание- это процесс освоения новых технологий. Он имеет важное прикладное значение для развития ребенка, и как необходимая компетенция для психологически комфортного существования ребенка в условиях нынешнего информационно-технологического бума, и как неременный базис для дальнейшей профессионализации.

5. Анимационное воспитание есть не только художественное воспитание, но и воспитание в ребенке визуальной системности мира и основ познания логики его существования.

Эффективность детского анимационного творчества для художественного воспитания и социализации подрастающего поколения определяется:

1. Синтетическим характером анимационного искусства.

- В анимации есть компонент разнообразия: материалов, средств самовыражения, цвета, звука и т.д. Разнообразие вызывает любопытство ребенка к миру.
- В анимационном процессе есть зачатки всех основных художественных профессий, что позволяет ребенку «примерить на себя» разные функциональные роли и выбрать что-то в соответствии с собственными склонностями.
- 2. Психологически позитивной художественной средой мультфильма.
- В анимации всегда есть компонент игры – наиболее естественного для ребенка состояния в процессе познавательной деятельности.
- В создании мультфильма есть мотивирующий для ребенка фактор преодоления сложностей, адекватных его уровню физической и ментальной подготовки;
- В анимации повышены требования к авторству в разных художественных средах, что имеет колоссальное значение для развития личности ребенка.

**Цель программы:** Создание среды для творческой самореализации человека в сфере анимации.

### ***I. Задачи 1-го года обучения:***

#### 1. Образовательные.

1. Познакомить с международным языком режиссуры.
2. Формировать умение использовать мультипликацию для реализации своих идей.
3. Научить находить идеи и писать сценарий
4. Обучить языку раскадровки.
5. Научить рисовать в программе Flash.
6. Научить покадровой анимации в программе Flash.
7. Научить редактированию графических изображений в программе Flash.
8. Научить использованию интерактивных элементов в программе Flash.

#### 2.Развивающие.

1. Развивать литературные и художественные способности.
2. Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
3. Развивать устную и письменную речь.

#### 3.Воспитательные.

1. Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе( в группе).
2. Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.

### ***II. Задачи 2-го года обучения:***

#### 1.Образовательные.

1. Сформировать умение реализовывать собственные идеи средствами анимационного кино с использованием понятий: идея, тема, сюжет, фабула, характер.
2. Формировать представление о выразительных средствах кинематографа.
3. Дать представление о законах изображения в анимации, изучить понятие: стиль.
- 4.Познакомить с художественными особенностями монтажа анимационного фильма.
- 5.Дать представление об основах композиции кадра.
- 6.Формировать умение организовывать сокурсников и учеников младшего курса
7. Научить использованию слоев в программе Flash.
8. Научить создавать и редактировать символов в программе Flash.
9. Научить синхронизации звука с движением в программе Flash.
10. познакомить а понятием «оптимизация» анимационного фильма в программе Flash.

#### 2.Развивающие.

- 1.Развивать литературные и художественные способности.

- 2.Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
- 3.Развивать устную и письменную речь.
- 4.Развивать коммуникативные особенности.
- 5.Развивать режиссерское мышление

### 3.Воспитательные.

- 1.Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе ( в группе).
- 2.Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.
- 3.Воспитывать трудолюбие, усидчивость, любопытство ( через задания, показ образцов фильмов, посещение кинофестивалей).

## **III. Задачи 3-го года обучения:**

### **1. Образовательные.**

1. Познакомить со стратегией создания художественного образа анимационного фильма.
2. Научить решать любые проблемы, возникающие в процессе работы над фильмом
3. Познакомить с основами сценической речи и особенностями записи речи на звукозаписывающей аппаратуре.
4. Изучить основы 12 принципов диснеевской анимации в программе Flash.
5. Научить основам компоновки и расфазовки движения в программе Flash.

### **2.Развивающие.**

- 1.Развивать литературные и художественные способности.
- 2.Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
- 3.Развивать устную и письменную речь.
- 4.Развивать коммуникативные особенности.
- 5.Развивать режиссерское мышление

### **3.Воспитательные.**

- 1.Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе ( в группе).
- 2.Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.
- 3.Воспитывать трудолюбие, усидчивость, любопытство ( через задания, показ образцов фильмов, посещение кинофестивалей).

## **Отличительная особенность образовательной программы.**

Предметом программы является овладение основными техниками анимации, режиссуры, сценарного и актерского мастерства, а также изобразительного решения фильма. Содержание программы ориентировано на раскрытие индивидуальных особенностей ребенка и коллектива в целом.

**Программа включает в себя комплексное обучение по четырем направлениям:**

### **1. Основы анимации**

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся придумывать и создавать свои фильмы. Теоретические занятия по режиссуре и занятия по сценарному мастерству подходят для всего состава группы.

### **2. Введение в Flash**

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся использовать программу Flash для реализации своих идей, научиться изображать предметы и персонажей фильма так, чтобы зрители могли узнать и понять о чем фильм. Также этот предмет поможет детям сформировать свой собственный анимационный стиль. Познакомит с изобразительными техниками.

### **3. Актерское мастерство.**

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся «проживать» свои фильмы. Станут более наблюдательными, научатся мыслить как персонажи собственных фильмов. Изучат основы сценической речи, сценическому дыханию, взаимодействию с актером, разговору на «тарабарском» языке. Научатся руководить работой актера. Продумывать сцены, совершенствовать их.

### **4.Создание анимации.**

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся технической работе над фильмом. Узнают строения анимационной аппаратуры. Изучат техники работы с анимационными программами, программами видеомонтажа. Научатся снимать фильм, озвучивать его и монтировать. Теоретические занятия по данному курсу подходят для всего состава группы. Практические занятия ( видео монтаж и звукозапись) осуществляется по подгруппам, т.к. процесс съемки фильма осуществляется с помощью единственного комплекта анимационной аппаратуры, за которой можно монтировать лишь один фильм, или делать съемку, или писать звук.

**Возраст детей:** Образовательная программа рассчитана на детей с 11 до 17 лет без специальной подготовки. Запись в объединение ведется без тестирования.

### **Срок реализации образовательной программы:**

Программа реализуется в течение 3 лет.

Количество часов в 1-й год обучения – 216 часов (6 часов в неделю, 2 занятия по 3 академических часа с перерывом на отдых или 3 занятия по 2 академических часа с перерывом на отдых) Академический час равен 45 минутам.

Количество часов в 2-й год обучения – 216 часов (6 часов в неделю, 2 занятия по 3 академических часа с перерывом на отдых или 3 занятия по 2 академических часа с перерывом на отдых) Академический час равен 45 минутам.

Количество часов во 2-й года обучения –288 часов (8 часов в неделю, 4 занятия по 2 академических часа с перерывом на отдых или 3 занятия по 3, 3, 2 академических часа с перерывом на отдых) Академический час равен 45 минутам.

Количество часов в 3-й год обучения – 216 часов (6 часов в неделю, 2 занятия по 3 академических часа с перерывом на отдых или 3 занятия по 2 академических часа с перерывом на отдых). Академический час равен 45 минутам.

Количество часов во 3-й года обучения – 288 часов (8 часов в неделю, 4 занятия по 2 академических часа с перерывом на отдых или 3 занятия по 3, 3, 2 академических часа с перерывом на отдых). Академический час равен 45 минутам.

### **Списочный состав группы:**

1 год обучения до 10 человек.

2 год обучения до 8 человек.

3 год обучения до 8 человек.

**Программа 1-го года обучения включает в себя:**

1. Изучение истории анимации
2. Обучение этапам работы над фильмом
3. Обучение роли аниматора и его функционалу.
4. Обучение природе движения в анимации.
5. Обучение основам сценарного мастерства.
6. Изучение техники рисованной анимации в программе Flash.
7. Обучению работе с цветом в программе Flash.
8. Изучению работы с покадровой анимации в программе Flash.
9. Изучение работы с текстом в программе Flash.
10. Обучение редактированию графических изображений в программе Flash.
11. Обучение использованию интерактивных элементов в программе Flash.

**Программа 2-го года обучения включает в себя:**

1. Изучение понятий «тема», «идея», «авторская позиция»
2. Обучение сценарному мастерству с использованием понятия «характер персонажа», «сюжет» и «ситуация».
3. Обучение основам закона изображения
4. Обучение использованию звука в анимации.
5. Изучение основ монтажа и композиции кадра.
6. Обучение использованию импортированных изображений в программе Flash.
7. Обучение использованию слоев в программе Flash.
8. Изучение работы с символами.
9. Обучение автоматической трансформации объекта в программе Flash.
10. Изучения синхронизации звука с движением в программе Flash.
11. Изучение понятия « оптимизация»

**Программа 3-го года обучения включает в себя:**

1. Изучение 12 принципов диснеевской анимации в программе Flash.
2. обучению критическому анализу чужих фильмов.
3. Изучение сценарного мастерства с использованием понятий « Авторская позиция», «концепция проекта»
4. Изучение стратегии создания художественного образа.
5. Обучение основам сценической речи.
6. Обучение работы со звукозаписывающей аппаратурой.
7. Обучение работы с ключевыми точками по раскадровке.

Программа состоит из практических и теоретических занятий. Программа позволяет реализовать индивидуальный и дифференцированный подход в обучении. Кроме групповых занятий программа предусматривает индивидуальную работу по созданию творческих курсовых авторских проектов. Для этого необходимо выделение дополнительных часов, на которых обучающиеся по желанию могли бы реализоваться как сценаристы, режиссёры и постановщики собственных анимационных фильмов и зарисовок. Индивидуальные занятия предусматриваются также для детей, которые по тем или иным причинам не могут заниматься вместе с основной группой (например, для детей-инвалидов).

**Ожидаемый результат:**

**К концу I года обучения ребенок должен**

**уметь:**

1. Работать в команде, творчески развивая общие интересы.
2. Писать простые киносценарии на 30-60 секунд фильма.

3. Делать простейшую раскадровку (комикс).
4. Рисовать и делать покадровую анимацию в программе Flash.
5. Подбирать музыку для фильма.
6. Самостоятельно по собственному замыслу снять фильм-поздравление на 30-60 секунд. (в программе Flash)

**знать:**

1. Понятия: анимация, сценарий, жанр, раскадровка, экспозиция, кульминация, финал, завязка, основное действие, отрисовка, этюд, кадр.
2. Этапы работы над анимационным фильмом;
3. Виды и жанры анимационного кино.

**К концу II года обучения ребенок должен**

**уметь:**

1. Руководить коллективом сверстников, уметь распределять задания и хорошо формулировать цель
2. Писать киносценарии на заданную тему, на 1,5-3 минуты анимационного фильма
3. Профессионально делать раскадровку фильма.
4. Придумывать, разрабатывать персонажей фильма при помощи слоев в программе Flash.
5. Выполнять звуковое решение фильма, расставляя эмоциональные акценты.
6. Создать фильм - экранизацию продолжительностью 1,5-3 минуты в программе Flash.

**знать:**

1. Понятия: художественный образ, художественное пространство, время ракурс, «тема», «идея», «авторская позиция», «характер персонажа», «сюжет» и «ситуация».
2. Законы художественного построения сценария мультипликационного фильма

**К концу III года обучения ребенок должен**

**уметь:**

1. Самостоятельно выражать собственные идеи посредством сценария и раскадровки анимационного фильма
2. Владеть приемами сценической речи и уметь самостоятельно использовать звукозаписывающую аппаратуру.
3. Самостоятельно создавать анимационный фильм до 5 минут с использованием слоев, масок и расфазовки в программе Flash.

**знать:**

1. Понятия: художественная разработка персонажа, авторская позиция, художественный угол зрения.
2. Правила монтажа, озвучивания.
3. Сквозное действие, основное действие.

**В конце обучения у обучающихся формируются следующие компетенции:**

- учебные через умение учеников организовать свою учебную деятельность, умение решать возникающие образовательные проблемы, использование на практике приобретенных знаний и умений;
- коммуникативные через умение выслушивать и принимать чужую точку зрения, высказывать свою, умение вести диалог, дискутировать при решении возникших вопросов;
- лично-адаптивные через умение адаптироваться к новым для детей коммуникативным технологиям, использовать данные технологии в своей деятельности, умение использовать новую информацию, придумывать собственные решения, проявление упорства при достижении цели;

- исследовательские через исследовательскую деятельность во время второго года обучения, умение находить и обрабатывать информацию, обращаться к различным источникам данных (электронные носители, бумажные носители, общение с людьми).

По итогам занятий по курсу «Компьютерная анимация FLASH» обучаемые должны получить целостное представление о сфере анимации и самоопределиваться в ней, т.е. по окончании курса обучающиеся должны

**знать:**

- основные этапы развития анимации;
- теоретические основы анимации;
- основы создания мультфильма в компьютерной программе Flash;
- технику безопасности при работе с видеотехникой и компьютером;

**уметь:**

- различать технологии анимации;
- критически оценивать и разбирать анимационные фильмы с точки зрения качества анимации, режиссуры и т.п.;
- применять принципы анимации в любой выбираемой анимационной технологии;
- разрабатывать собственный анимационный стиль;
- Работать в коллективе и руководить коллективом сверстников

**иметь представление:**

- о месте анимации в сфере медиатехнологий;
- о современных анимационных технологиях;
- о существующих типах и стилях анимации;
- о режиссуре и движении в анимации;

**Формы подведения итогов реализации программы**

***1-й год обучения***

Выполнение текущих и итоговых контрольных заданий:

- А) умение писать сценарий;
- Б) умение делать раскадровку;
- В) умение рисовать и кадровать персонажей в программе Flash.

***2-й год обучения***

Выполнение текущих и итоговых контрольных заданий:

- А) умение создавать стилевое решение мультфильма;
- Б) умение разрабатывать персонаж;
- В) умение подобрать подходящие звуковые и визуальные спецэффекты к фильму;
- Г) самостоятельно изготовить фон и персонажей в программе Flash.
- Д) Иметь навыки работы на компьютере при изготовлении анимационных фильмов.

***3-й год обучения***

Выполнение текущих и итоговых контрольных заданий:

- А) умение задавать сквозное действие;
- Б) умение правильно создавать фоны и движение в программе Flash.
- В) умение озвучивать диалоги персонажей и синхронизировать их с движением.
- Г) умение критически оценивать свои и чужие работы.



По мере реализации программы в течение года проводятся самостоятельные работы, просмотры, коллективные обсуждения. Обучающиеся анимационной студии участвуют в городских, международных фестивалях.

### Контроль и оценка результатов обучения:

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения на всех годах обучения программы имеет три основных составляющих в соответствии с диагностическими материалами к данной образовательной программе:

- Определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся;
- Текущий мониторинг;
- Итоговый контроль.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ П/П	Наименование разделов программы	ТЕОРИЯ	ПРАКТИК А	ВСЕГО ЧАСОВ
<b>1 год обучения</b>				
1.	<b>Собеседование, набор обучающихся</b>	0	10	<b>10</b>
2.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.</b>	2	0	<b>2</b>
3.	<b>Основы анимации</b>	21	51	<b>72</b>
4.	<b>Введение в Flash</b>	27	69	<b>96</b>
5.	<b>Создание анимации</b>	0	16	<b>16</b>
6.	<b>Культурно-досуговые мероприятия</b>	0	18	<b>18</b>
7.	<b>Итоговое занятие</b>	0	2	<b>2</b>
	<b>Итого</b>	<b>50</b>	<b>166</b>	<b>216</b>
<b>2 год обучения</b>				
1.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.</b>		<b>1</b> (2)	<b>1</b> (2)
2.	<b>Основы режиссуры</b>	<b>20</b> (50)	<b>51</b> (61)	<b>71</b> (111)
3.	<b>Анимация Flash</b>	<b>6</b> (1)	<b>18</b> (31)	<b>24</b> (32)
4.	<b>Создание анимации</b>	<b>23</b> (43)	<b>77</b> (98)	<b>100</b> (141)
5.	<b>Культурно-досуговые мероприятия</b>	<b>0</b> 18	<b>18</b> 0	<b>18</b> 0
6.	<b>Итоговое занятие</b>	<b>0</b>	<b>2</b> (2)	<b>2</b> (2)
	<b>Итого</b>	<b>49</b> (94)	<b>167</b> (194) )	<b>216</b> (288)
<b>3 год обучения</b>				

1.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.</b>		1	2	1	2	
2.	<b>Основы редактуры</b>	12	(24)	28	(34)	50	(58)
3.	<b>Мастерство Flash</b>	12	(35)	33	(55)	45	(90)
4.	<b>Создание анимации</b>	31	(2)	69	(92)	100	(94)
5.	<b>Культурно-досуговые мероприятия</b>	0	18	18	0	18	0
6.	<b>Итоговое занятие</b>			2	(2)	2	(2)
	<b>Итого</b>	<b>55</b>	<b>73</b>	<b>161</b>	215	<b>216</b>	288

## Методическое обеспечение

### 1 год обучения

#### Тема 1. «Основы анимации»

##### **1.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда.

Беседа на тему техники безопасности, правила поведения на занятии. Знакомство с содержанием 1-го курса. Вводный тест: «Творческое задание для детей, поступающих в анимационную студию»

##### **1.2. Особенности языка анимации.**

Знакомство с основными понятиями анимации, объяснение различия с киноязыком, выявление особенностей языка анимации.

Практические занятия: анализ и зарисовка просмотренного мультфильма.

##### **1.3 История анимации .**

Этапы развития анимации, виды анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая, бескамерная, технология «ожившая живопись», пиксилляция, сыпучие материалы, «игольчатый экран». Формирование представление об историческом развитии анимации в целом, о разнообразии анимационных технологий (лекция с просмотрами).

Практические занятия: подготовка сообщения о знаменитом мультипликаторе.

##### **1.4. Роль аниматора и его функционал**

Принципы и методы одушевления, инструментарий и материалы одушевления; компоновки и промежуточные фазы. Формирование представления о профессии аниматора, его функционале и инструментарии (лекция)

Практические занятия: создание схемы функционала и инструментария аниматора.

##### **1.5. Этапы работы над мультфильмом.**

Формирование знания об этапах создания анимационного фильма;

Практические занятия: создание схемы, показывающей этапы создания мультфильма.

##### **1.6 Дискуссионный клуб.**

Просмотр фестивальных мультфильмов различных годов; Разбор и анализ просмотренных фильмов.

Практические занятия: подготовка сообщения об одном из просмотренных мультфильмов.

##### **1.7 Природа движения, движение в кинематографе**

Разобрать понятие механическое движение, физическое движение, эмоциональное движение, мимика и артикуляция, жесты, мультипликат, фактура. Цель: сформировать представление о природе движения, его принципах, познакомить на практике с различными анимационными технологиями (лекция с просмотрами примеров).

Практические занятия: разработка мультипликата, а затем выполнение упражнений на виды движения в различных технологиях).

### **1.8 Основы сценарного мастерства.**

Формирование знаний о построении сценария, разбор существующих сценариев. Понятия: «Завязка», «Кульминация», «Финал».

Практические занятия: написание мини-сценариев на заданную тему.

### **1.9 Действие и реакция**

Понятия: действие, реакция, этапы реакции персонажа, характер персонажа. Сформировать представление о взаимосвязи действия и реакции, их необходимости в решении актерской задачи; умения по разработке мультипликата на «действие-реакцию». (лекция с просмотрами примеров, упражнение)

Практические занятия: разработать персонажа, проиграть несколько сценок на «действие-реакцию».

### **1.10 Основы производства анимационного фильма**

Сценарий, раскадровка, анимационный стиль, этапы производства анимационного фильма. Цель: формировать представление о производстве анимационного фильма как сложноорганизованном процессе, знание об этапах производства.

Практические занятия: создание раскадровки по ранее написанным сценариям.

### **1.11 Дискуссионный клуб.**

Просмотр фестивальных мультфильмов различных годов; Разбор и анализ просмотренных фильмов с учетом пройденных тем

Практические занятия: подготовка сообщения об одном из просмотренных мультфильмов.

## **Тема 2. «Введение в Flash-анимацию»**

### **2.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. Тестирование. Просмотр ролика.

1. Беседа на тему техники безопасности. 2. Тест: Рисование картинки на заданную тему.

Практические занятия: рисование картинки на заданную тему.

### **2.2. Знакомство с пользовательским интерфейсом программы Flash**

Знакомство с пользовательским интерфейсом программы Flash CS5, а именно, с панелью инструментов редактирования, рабочей областью, монтажным столом, временной диаграммой, инспектором свойств. Также рассматриваются средства поддержки пользователя, такие как настройка пользовательского интерфейса, изменение состава панелей инструментов, назначение горячих клавиш, настройка общих параметров.

Практические занятия: выполнение упражнений, связанных с интерфейсом программы.

### **2.3. Работа с отдельными объектами**

Знакомство с инструментарием для выбора объектов. Разбор различных способов одного и нескольких объектов, группировки объектов в программе Flash CS5. Знакомство с операциями, которые можно совершать над объектами.

Практические занятия: выполнение упражнений, связанных с инструментарием и операциями программы.

### **2.4. Рисование в программе Flash**

Знакомство с инструментами рисования в программе Flash. Знакомство со способами изменения формы линий и контуров фигур. Знакомство с установкой параметров рисования.

Практические занятия: рисование композиции на заданную тему.

### **2.5. Работа с цветом**

Знакомство с основными цветовыми палитрами (RGB, HSB и т. д.), которые используются в программе Flash CS5. Знакомство с инструментарием для работы с цветом, а также с панелями Color Mixer и Color Swatches. Разбор форматов панелей Color Mixer, Color Swatcher.

Практические занятия: рисование иллюстрации на заданную тему.

## **2.6 Покадровая анимация в программе Flash**

Знакомство с понятием анимации, в частности покадровой. Создание последовательности ключевых кадров, редактирование анимации. Знакомство с управлением режимами просмотра кадров

Практические занятия: создание покадровой мини-анимации.

## **2.7 Работа с текстом**

Создание текстового поля и поля прокрутки, используя язык сценариев ActionScript. Знакомство со способом загрузки переменных из текстового файла. Знакомство с типами редактируемых текстовых полей и их создание.

Практические занятия: создание редактируемых текстовых полей, мини-анимация с текстом.

## **2.8 Редактирование графических изображений**

Знакомство с инструментами редактирования в программе Flash. Знакомство со способами группировки, выравнивания, упорядочивания, преобразования объекта. Знакомство с инструментами: Transform, Free Transform, Grid

Практические занятия: рисование иллюстрации на заданную тему.

## **2.9 Использование интерактивных элементов**

Знакомство с понятием «действие». Добавление действий к кадрам и кнопкам. Добавление действий к видеоклипу. Ознакомление с действиями, предназначенными для управления временной шкалой, а также с действиями связанными с браузером или сетью. Знакомство с методами объекта Motion Tween. .

Практические занятия: добавление действий к кадрам и кнопкам, видеоклипу.

## **2.10 Импорт видео и звуковых файлов**

Импортирование звуковых файлов и их размещение в фильме. Редактирование звука (удаление фрагментов экземпляра звукового файла, изменение громкости и т.д.). Внедрение видеофайла во Flash-фильм. Редактирование видеоматериала. Связывание видеофайла с Flash-фильмом.

Практические занятия: импортирование звуковых файлов в ранее созданные анимационные ролики, редактирование этих звуковых файлов.

## **Тема 3 Создание анимации**

### **3.1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда. Тестирование.**

Знакомство с содержанием курса. Правила поведения на занятии.

Тест: «Умешь ли ты играть».

Формы подведения итогов: итоговое задание.

### **3.2. Написание сценария собственного фильма-поздравления на 20-30сек.**

Повторение изученного. Рассмотрение примеров итоговых работ. Установка на выполнение собственного анимационного фильма.

Выполнение итоговой работы (работ) каждым обучающимся. Поиск идей и написание сценария. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: написание сценария собственного фильма-поздравления на 20-30сек.

### **3.3. Раскадровка собственного фильма**

Создание раскадровки фильма: разделение фильма на сцены, управление сценой, объединение сцен. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: создание раскадровки фильма-поздравления.

### **3.4. Анимирование собственного фильма**

Анимирование собственного фильма- поздравления. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: создание анимации в фильме по нарисованной ранее раскадровке.

### **3.5. Работа с музыкой**

Озвучивание собственного фильма – поздравления. Подбор музыки. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: добавление аудиодорожки в ролик, редактирование аудио.

### **2 год обучения**

#### **Тема 1. "Основы режиссуры"**

##### **1.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. **Тестирование.**

**Просмотр ролика.** Знакомство с содержанием деятельности на втором курсе. Правила поведения во время занятий. Беседа на тему техники безопасности. **Форма занятия:** комбинированное занятие

**Практические занятия:** викторина для диагностирования теоретических знаний 1 года обучения (основная терминология).

##### **1.2. «Основы анимационного фильма» (повторение)**

Обобщение пройденного материала по теме «Основы режиссуры анимации»

**Практические занятия:** упражнения по основам анимационного фильма.

##### **1.3. Тема и идея**

Сформировать представление о подходах и способах появления тем и идей у различных режиссеров, о понятии «мультигенность» (лекция с просмотрами). Фильм-ассоциация, особенности и поэзия фильма; свободные образы, их киноотестплотение. Цель – сформировать представление о фильме-ассоциации как о возможности гибкого воплощения собственного режиссерского замысла, умения работать с абстрактными образами.

**Практические занятия:** найти идеи для создания своего фильма-ассоциации.

##### **1.4. Сюжет и ситуация**

Сформировать представление об основах архитектуры сюжета, понятии и назначении ситуации в анимационных фильмах (лекция с просмотрами). Цель – сформировать умение разрабатывать и оформлять собственные замыслы.

**Практические занятия:** разработка собственных режиссерских замыслов анимационных фильмов.

##### **1.5. Законы изображения**

Сформировать представление об основах композиции, значении света и цвета в анимации, умения предложить варианты кинематографического образа для воплощения образа литературного и грамотно строить композицию и изображение в кадре (лекция с просмотрами; упражнение). Цель – организовать получение опыта режиссерской работы над собственным замыслом. Сформировать умение применять получаемые теоретические и практические знания в процессе работы над фильмом.

**Практические занятия:** копирование композиций, создание нескольких своих композиций.

##### **1.6. Дискуссионный клуб.**

Просмотр фестивальных мультфильмов различных годов; Разбор и анализ просмотренных фильмов с учетом пройденных тем

**Практические занятия:** подготовка сообщения об одном из просмотренных мультфильмов.

##### **1.7. Экранизация в анимации: особенности и подходы**

Сформировать представление об экранизации как об искусстве, проанализировать различные подходы к экранизации, продемонстрировать шедевры анимационной экранизации (лекция с просмотрами). Цель – организовать получение опыта частичного прохождения всех этапов производства анимационного фильма, практическое освоение полученных знаний и умений о движении и характере анимационного персонажа. Сформировать умение работать с литературной основой.

**Практические занятия:** подготовка сообщения об одном из просмотренных мультфильмов.

##### **1.8. Звук в анимации, ритм фильма**

Сформировать представление о подходах к звуковому оформлению у различных режиссеров, вариантах звукового оформления анимационных фильмов, понятиях ритма и звука в анимации. Сформировать умения строить звуковую раскадровку фильма, ритм фильма (лекция с просмотрами и разбором дидактического материала; упражнения).

Практические занятия: подбор подходящего и неподходящего звукового оформления к представленному видеоряду.

### **1.9. Раскадровка и монтаж**

Сформировать представление об основах и принципах монтажа в кинематографе, подходах к созданию раскадровки. Сформировать умения рисовать раскадровку сообразно задуманному монтажу (лекция, упражнение).

Практические занятия: рисование раскадровки сообразно задуманному монтажу.

### **1.10 . Основы композиции кадра**

Понятия: план, крупный план, средний, общий, панорама. Значение планов в мультипликации.

Практические занятия: (работа по подгруппам): съёмка миниатюр, используя разнообразные планы.

## Тема 2. **«Анимация Flash»**

### **2.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. **Тестирование. Просмотр ролика.**

Беседа на тему техники безопасности. Ознакомление с планом занятий, целями и задачами на учебный год. Рассказ об использовании Flash-технологий для создания сайтов. Требования к обучающимся.

Практические занятия: составление списка тем для создания сайтов, выбор одной из тем и описание концепции сайта.

### **2.2 . Использование импортированных изображений**

Знакомство со способами создания и редактирования текста. Знакомство с понятиями статического и динамического текста. Знакомство со способами применения визуальных эффектов.

Практические занятия: создание анимации с визуальными эффектами, создание анимации с динамическим текстом.

### **2.3. Использование слоёв в анимации**

Знакомство с понятием «слой». Знакомство со свойствами слоёв в программе Flash, а именно: создание и удаление слоя; создание и удаление папок слоёв; установка атрибутов слоя.

Знакомство с использованием слоёв в анимации: создание фона, управление движением объекта. Знакомство с понятием «маска». Использование маскирующего слоя в анимации.

Практические занятия: выполнение упражнений на создание и удаление слоя; создание и удаление папок слоёв; установка атрибутов слоя.

### **2.4. Создание и редактирование символов.**

Знакомство с понятием «символ». Рассмотрение типов и видов символов.

Знакомство с понятием «библиотека символов». Создание символов и работа с ними. Экспорт и импорт символов в «библиотеку». Редактирование символов. Создание кнопок. Создание клипов и их использование в программе Flash.

Практические занятия: выполнение упражнений на создание и редактирование символов; создание кнопки.

### **2.5. Автоматическая анимация трансформации объекта**

Знакомство с автоматической анимацией трансформации объекта. Создание tweened-анимации трансформации, применение узловых точек формы.

Практические занятия: создание tweened-анимации трансформации.

### **2.6. Синхронизация звука с движением во Flash**

Знакомство с понятием «трассировка». Знакомство со способами импорта звука в анимационный фильм. Добавление звука в Timeline. Рассмотрение меню Effect и Synps. Работа по замене и компрессии звука. Синхронизация потокового звука.

Практические занятия: импорт звука в ранее созданные анимации, редактирование звука.

### **2.7. Оптимизация анимационного фильма**

Знакомство с понятием «оптимизация». Частота кадров и её изменение. Знакомство с размерами видимой области и объемом анимации, а также со способами их изменения. Параметр уровня качества и его изменение. Размер SWF-файлов. Публикация в формате SWF. Публикация в формате HTML. Публикация самовоспроизводящихся мультфильмов. Публикация в формате Animated GIF. Публикация в других форматах..

Практические занятия: изменение частоты кадров в ранее созданных анимации, выбор одной из ранее созданных анимаций и редактирование ее видимой области. Создание Gif из анимации.

## **Тема 3 «Создание анимации»**

### **3.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. **Тестирование.**

Знакомство с содержанием курса. Правила поведения на занятии. Техника безопасности.

### **3.2. Написание сценария анимационной миниатюры.**

Повторение изученного. Рассмотрение примеров итоговых работ. Установка на выполнение собственного анимационного фильма.

Выполнение итоговой работы (работ) каждым обучающимся. Поиск идей и написание сценария. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: написание сценария для итоговой работы.

### **3.3. Раскадровка собственного фильма и разработка стиля**

Создание раскадровки фильма: разделение фильма на сцены, управление сценой, объединение сцен. Разработка стиля фильма. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Учебные пособия: П. Лапин «Flash 5. Анимация и язык

Практические занятия: создание раскадровки для итоговой работы, разработка стиля фильма.

### **3.4. Анимирование собственного фильма**

Анимирование собственного фильма. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: анимирование итоговой работы согласно сценарию.

### **3.5. Работа с музыкой**

Озвучение собственного фильма. Подбор музыки. Подготовка итоговой работы сопровождается консультационной помощью преподавателя.

Практические занятия: подбор музыки итоговой работы, редактирование звукового сопровождения.

## **3 год обучения**

### **Тема 1 «Анимация Flash»**

#### **1.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. **Тестирование. Просмотр роликов. Звукорежиссура. Основы мастерства. Состояния. Акценты.**

Знакомство с содержанием деятельности на третьем курсе. Правила поведения во время занятий. Беседа на тему техники безопасности. Викторина для диагностирования теоретических знаний 2 года обучения (основная терминология)

Формы подведения итогов: итоговое задание.

#### **1.2. Flash анимация (повторение)**

Обобщение пройденного материала: Тема, идея, сюжет, ситуация, архитектура сюжета, образ персонажа, дисциплина кинокадра, композиция, цвет, свет, звук, ритм, график изображения и звука, акценты, литературный сценарий, режиссерский сценарий, раскадровка, монтаж, монтажный план.

Практические занятия: выполнение теста.

### **1.3. 12 принципов диснеевской анимации**

Раскадровка по ключевым точкам, анимация по ключевым точкам.

Практические занятия: создание раскадровки по ключевым точкам, создание мини-анимации согласно 12 принципам Диснея.

#### **1.3.1 Сжатие и растяжение (мячик).**

Появился в 30х годах XX века. Способность живых существ и тел сжиматься и растягиваться при движении.

Практические занятия: 1. Упражнение прыгающий мячик.

2. Самостоятельно выполнить этот принцип с любым персонажем.

#### **1.3.2 Упреждения движения.**

1. Беседа на тему движения. Этапы движения:

1. Подготовка к действию
2. Само действие
3. Завершение действия (после действия)

Практические занятия: выполнить упражнения на разные действия. Удар по мячу, прыжок в воду, колка дров и т.д

#### **1.3.3. От позы к позе.**

Беседа о фазах движения.

Практические занятия: выполнить два упражнения:

1. «Вперед и с песней»
2. «От позы к позе»

**ПРИМЕР:** Бросок мяча (в 5-ти картинках).

1. Рисуем первую картинку. Далее от нее 4-е других от развития до завершения действия
2. Рисуем первую и последнюю картинку, затем одну посередине (3-юю), и в завершении 2-ю и 4-ую.
- 3.Сравним результат

#### **1.3.4 Сквозное движение и захлест.**

1. Беседа о том, чем отличается анимационный фильм от картины. В фильме всегда что-то происходит, и даже если герой закончил действие оно продолжается. Развиваются полы плаща, волосы, летят руки и ноги.

2. Просмотр и анализ фильмов.

#### **1.3.5 Медленный вдох и выдох.**

Беседа о том, что в средней фазе движения предмет или объект двигается быстрее, чем в начальной, или конечной. Следовательно, в средней фазе движения необходимо рисовать меньшее количество картинок для анимации, чем в начальной, или конечной.

Практические занятия: нарисовать гоночную машину, отснять, как она разгоняется, несется, тормозит.

#### **1.3.6 Движение по дугам.**

Беседа о том, что жизни движение всегда идет по дугам, в анимации использования этого закона природы, делает фильм боле выразительным, ярким. Дуги зависят от скорости движения персонажа. Чем выше скорость, темь меньше дуги, но они не исчезают не когда, соответственно, чем скорость ниже, тем дуги больше. Иногда даже кажется, что это через, чур, но при просмотре оказывается то, что надо.



Практические занятия: отснять персонаж,двигающийся не по дугам, а по прямой. То же персонаж отрисовать по дугам и снять. Сравнить результат.

### **1.3.7 Второстепенные действия.**

Все в анимации должно быть преувеличено, доведено до абсурда. ПРИМЕР: Рисунки Бидструпа.

Практические занятия: Попробовать придать физиономии персонажа крайние степени: Удивления, радости, ужаса.

### **1.3.8 Преувеличения.**

Беседа о том, что в средней фазе движения предмет или объект движется быстрее, чем в начальной, или конечной. Следовательно, в средней фазе движения необходимо рисовать меньшее количество картинок, для анимации, чем в начальной, или конечной.

Практические занятия: нарисовать гоночную машину, отснять, как она разгоняется, несется, тормозит.

### **1.3.9 Расчет времени.**

От количества промежуточных кадров между ключевыми (.), зависит скорость движения персонажа.

Практические занятия: нарисовать персонаж, поднимающий и опускающий руки. Три ключевые (.):

1. Руки внизу.
2. Руки вверху
3. Руки внизу

1. Нарисовать по 1-му промежуточному кадру
2. Нарисовать по 3-и промежуточных кадра.
3. Нарисовать по 5-ть промежуточных кадра
4. Отснять
- 5.Сравнить результат

### **1.3.10 Сценичность.**

Лекция:

1. Чтобы ни происходило, оно происходит лицом к зрителю.
2. Не должно быть одновременно двух главных действий.
3. Действие должно быть узнаваемо. (Испуг как испуг, а не что-нибудь другое)
4. Обстановка и декорации должны создавать настроение (Страх и ужас нельзя передать на солнечной лесной полянке)

### **1.3.11 Привлекательность.**

Каждый персонаж должен быть привлекательным.

Практические занятия: нарисовать привлекательными: (на выбор) Бабу Ягу, Дракулу, Кощея Бессмертного

### **1.3.12 Профессиональный рисунок.**

Практические занятия: упражнения на композицию, понимание светотени, линии в композиции.

## **1.4. Профилактика ошибок**

Проанализировать ошибки и успехи в работе над будущим фильмом.

Практические занятия: ролевая игра «профилактика ошибок»

## **Тема 2 «Мастерство Flash »**

### **2.1. Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда. Тестирование.

Беседа на тему техники безопасности. Правила поведения на занятии.

Рассказ о профессии «звукорежиссёр». Звуковые эффекты.

Практические занятия: создание сообщения о просмотренном мультфильме

## **2.2. Основы режиссуры в анимации (повторение)**

Сформировать представление о позициях, занимаемых людьми в процессе производства анимационного фильма, умения относиться к собственному опыту и анализировать его, самоопределение учеников по предпочтительным позициям

Практические занятия: тест «Моя роль в процессе производства анимационного фильма».

## **2.3. Дискуссионный клуб. Просмотр современной фестивальной мультипликации.**

Просмотр фестивальных мультфильмов различных годов.

Практические занятия: создание сообщения о просмотренном мультфильме.

## **2.4. Анализ просмотренных фильмов**

Разбор и анализ просмотренных фильмов с учетом пройденных тем.

Практические занятия: создание сообщения о просмотренном мультфильме с учетом пройденных тем.

## **2.5. Появление и разработка замыслов дипломных анимационных фильмов – в рамках тематик ближайших анимационных фестивалей**

Сформировать знания о работе над режиссерским замыслом в контексте определенных тем.

Практические занятия: практикум по технологиям: создание анимационных этюдов. Цель – сформировать умения работы над режиссерским замыслом в контексте определенных тем; организовать повторный опыт работы в разных анимационных технологиях для дальнейшего выбора технологии в которой будет осуществляться дипломная работа.

## **2.6. Стратегия создания художественного образа фильма**

Сформировать умения анализировать свой замысел и планировать исследование исторических и культурных контекстов, на которые можно опираться в процессе разработки художественного образа фильма.

Практические занятия: проработка художественной составляющей фильма. Цель – организовать практику основательной работы над художественным образом фильма через просмотры картин, поиск иллюстраций, фотографий и материалов для работы.

## **2.7. Литературный сценарий и режиссерский сценарий**

Сформировать умения писать литературный и режиссерский сценарии на собственные замыслы, учитывая знания о ритме, звуке, композиции, монтаже (занятие смешанного типа).

Практические занятия: написание собственного сценария.

## **2.8. Профилактика ошибок**

Проанализировать ошибки и успехи в работе над будущим фильмом.

Практические занятия: упражнение «профилактика ошибок».

## **2.9. Производственный план работы над дипломными проектами анимационных фильмов**

Сформировать знания и умения планировать время и ресурсы для работы над анимационным фильмом (занятие смешанного типа).

Практические занятия: расписать поэтапно работу над дипломным проектом, рассчитать время.

## **Тема 3. «Основы редактуры»**

### **3.1. Тестирование.** Инструктаж по охране труда.

Цели, задачи, содержание работы в данном разделе. Техника безопасности

Тестирование обучающихся на владение сценической речью.

### **3.2. Основы сценической речи**

Теория: Понятие речь. Использование речи в мультфильмах. Изучение основ правильного дыхания. Скороговорки. Миниатюры с использованием сценической речи.

Диалог. Передача эмоций героя с помощью интонации. Отработка правильного звучания речи.

Практические занятия: упражнения на правильное дыхание, прочтение скороговорок, проигрывание миниатюр с использованием сценической речи.

### **3.3. Знакомство со звукозаписывающей техникой**

Теория: Звук. Применение звука в кино. Первичная запись. Запись аудиодорожки отдельно от видеодорожки.

Скорость проигрывания звуковой дорожки. Громкость звука. Шумы.

Практические занятия: пробная запись, изменение громкости, добавление и уменьшение шумов.

### **3.4. Микширование звука**

Изучение программы Sound forge, микширование, обработка звука в программе DPS Velocity. Создание музыкальных нарезок. Запись речи..

Практические занятия: создание музыкальных нарезок. Запись речи. Микширование и обработка полученного материала.

### **3.5. Запись актерских диалогов в миниатюрах**

Запись актерских диалогов с использованием звукозаписывающей студии DPS с программой Velocity.

Практические занятия: запись актерских диалогов в миниатюрах.

## **4. «Создание анимации»**

**4.1 Вводное занятие.** Инструктаж по охране труда.1. Беседа на тему техники безопасности. Правила поведения на занятии.

2. Викторина для проверки теоретических знаний для 3 года обучения.

### **4.2 Художественная разработка персонажа**

Позиции в анимации, анимационный фестиваль, дипломная работа, исследование исторических и культурных контекстов.

### **4.3 Подбор музыки**

Подбор музыки с использованием понятий: звук, ритм, график изображения и звука, акценты.

Практические занятия: подбор музыки с использованием понятий: звук, ритм, график изображения и звука, акценты.

### **4.4 Создание мультфильма**

#### **(Техника изготовления мультфильма по выбору)**

Работа над дипломным проектом. Цель – обобщить и закрепить на практике все полученные в течение курса знания и умения.

Практические занятия: работа над дипломным проектом.

### **4.5 Озвучание работ**

Работа с звукозаписывающей техникой с использованием пройденного материала.

Практические занятия: работа с звукозаписывающей техникой с использованием пройденного материала.

### **4.6 Просмотр работ. Конкурс**

Конкурс дипломных работ обучающихся. Поздравление победителей. Вручение грамот.

### **4.7 Участие в российских и международных фестивалях**

Участие в международных фестивалях проходящих в городе Санкт-Петербурге: «Аниматор», «Петербургский экран»

## **Культурно-досуговая деятельность**

Культурно-досуговая деятельность при реализации программы представлена экскурсиями в соответствии с планом, соревнованиями, участием в конкурсах, праздничных мероприятиях, посвященных, Дню победы, Дню защитника отечества,

Дню прорыва блокады Ленинграда, Дню снятия блокады Ленинграда, Дню всенародного единства, Празднику весны и труда, Международному женскому дню, новогодним праздникам и др. В блок культурно – досуговой деятельности также включена система работы с родителями, в которую входит: план родительских собраний на год, совместные мероприятия с родителями, мастер-классы, выезды, консультации, мероприятия в рамках культурно-досуговых программ отдела.

### Методическое обеспечение

При реализации дополнительной образовательной программы используется следующие приемы обучения:

- формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения, способствующих созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников;
- активизирующие переживания, чувства воспитанников;
- контроля, самоконтроля, самообучения воспитанников;
- управления коллективными и личными взаимоотношениями воспитанников.

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
Основы анимации	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция Диагности-	практический, наглядный, частично-поисковый. Объяснительно- иллюстративный метод.	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	Инструкции по охране труда -5 шт., Правила поведения воспитанника при нахождении в кабинетах отдела технического творчества – 1 шт., Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор	Итоговое задание.  итоговое задание.
Введение в Flash	Групповые Индивидуальные			Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	Adobe Flash CS3 Professional с нуля! под ред. Б. Крымова. – М.: Лучшие книги 2008. – 288 с.: ил.	итоговое задание.

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
<b>Создание анимации</b>	Групповые Индивидуальные		Словесный (рассказ, беседа), наглядный, практический, частично-поисковый.	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.		Участие в конкурсе
<b>Основы режиссуры</b>	Групповые Индивидуальные		Словесный (рассказ, беседа), наглядный, практический, частично-поисковый.	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	1. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №11. – 2001. – 108-128. 2. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2001. – С. 118-135. 3. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008.	итоговое задание.
<b>Анимация Flash</b>	Групповые Индивидуальные		Словесный (рассказ, беседа), наглядный, практический, частично-поисковый	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	Flash Web-дизайн. Опыт профессионалов: Пер с англ. – М.: ДМК Пресс, 2002. – 256 с.	итоговое задание.

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
Основы редактуры	Групповые Индивидуальные		Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частично-поисковый	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	Сайт «Рисуем мультики» - Режим доступа	итоговое задание.
Мастерство Flash	Групповые Индивидуальные		Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частично-поисковый	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3, карандаши, краски, ножницы.	Сайт «Уроки Flash». Режим доступа	итоговое задание.

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

- - камера,
- компьютер,
- монитор,
- видеоманитонфон,
- микшерский пульт,
- микрофон,
- звуковые колонки,
- планшет для съемки,
- осветительные приборы
- чистое, проветренное помещение;

### Список литературы для обучающихся

4. Сайт «Рисуем мультики» - Режим доступа – <http://2d animator.ru>
5. Сайт «Уроки Flash». Режим доступа – <http://demiart.ru/>
6. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007.
7. Adobe Flash CS3 Professional с нуля! Книга + видеокурс / под ред. Б. Крымова. – М.: Лучшие книги 2008. – 288 с.: ил.

8. Flash Web-дизайн. Опыт профессионалов: Пер с англ. – М.: ДМК Пресс, 2002. – 256 с.
9. Лекции Ю. Б. Норштейна на радио «Культура». Режим доступа – <http://www.cultradio.ru/doc.html?id=98612>
10. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №11. – 2001. – 108-128.
11. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2001. – С. 118-135.
12. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008.
13. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2006. – 816с.

### Список литературы для педагога

1. Гин А.А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителя. – 4-е изд. – М.: Вита-Пресс, 2002. – 88 с.
2. Сайт «Рисуем мультики» - Режим доступа – <http://2d animator.ru>
3. Сайт «Уроки Flash». Режим доступа – <http://demiart.ru/>
4. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007.
5. Электронное учебное пособие «Cartoon animation by Preston Bler» Walter Foster Publishing INC, Laguna Hills, California
6. Эффективная работа: Flash 5 – СПб: Питер, 2002 – 352 с.
7. Adobe Flash CS3. Professional с нуля! Книга + видеокурс / под ред. Б. Крымова. – М.: Лучшие книги 2008. – 288 с. Ил.
8. Adobe Flash CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM)] М.: Эксмо 2009 – 400 с.
9. Flash Web-дизайн. Опыт профессионалов: Пер с англ. – М.: ДМК Пресс, 2002. – 256 с.
10. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2008. – 17 с.
11. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2004. – 18 с.
12. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста: учебник неругачих обсуждений / В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21 с.
13. «Искусство в школе»: общественно-педагогический и научно-методический журнал. №№ 5-7. – 2008.
14. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176с.
15. Курс «Увлекательная мультипликация». Режим доступа – <http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26>
16. Лекции Ю.Б. Норштейна на радио «Культура». Режим доступа – <http://www.cultradio.ru/doc.html?id=98612>
17. Норштейн Ю. Б. Снег на траве // Искусство кино. №11. – 2001. – С. 108-128.
18. Норштейн Ю. Б. Снег на траве // Искусство кино. №9. – 2001. – С. 118-135.
19. Норштейн Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2008.
20. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989.
21. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Ф.С Хитрук. В 2 т. – М.: Гаятри, 2007.
22. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2006. – 816с.