

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕНА  
приказом ДТДиМ  
от 07.06.2024 г. № 330-ОД

Рабочая программа  
по дополнительной общеразвивающей программе

**«Мульт.ру»**

Второго года обучения

Срок освоения – 1 год  
Возраст обучающихся – 7-10 лет

Разработчик (и):  
Медведева Анастасия Александровна,  
педагог дополнительного образования;  
Козлова Екатерина Валерьевна,  
методист отдела техники

## **Особенности организации образовательного процесса второго года обучения**

На втором году обучения осуществляется освоение техники создания рисованного анимационного сюжета. Учащиеся осваивают основы компьютерной графики и основные этапы создания рисованного анимационного фильма. В ходе всех видов деятельности у учащихся формируются первоначальные представления о профессиях анимационной сферы, что способствует их раннему самоопределению.

Форма организации образовательной деятельности осуществляется как аудиторная, так и внеаудиторная, что позволяет обеспечить безопасность учащихся в соответствии со Стандартом безопасности образовательной организации, реализующей дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы.

**Наполняемость учебных групп** на втором году обучения составляет 12 человек

**Сроки реализации программы** 1 год обучения 144 часа

**Режим занятий:** 2 раз в неделю по 2 часа

**Условия набора и формирования групп второго года обучения**

При наличии высокой мотивации к обучению в группы второго года после предварительного собеседования могут быть сразу зачислены учащиеся, не занимавшиеся по программе первого года обучения.

### **Задачи второго года обучения**

#### **Обучающие**

- Ознакомить с историей создания отечественной анимации;
- Обучить компьютерной анимации;
- Познакомить с основами компьютерной графики;
- Ознакомить с правилами монтажа;
- Сформировать умения работы со звуком;
- Способствовать формированию представлений о профессиях анимационной сферы.

#### **Развивающие**

- Способствовать развитию интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Способствовать развитию художественно-эстетического вкуса при подготовке материалов для создания перекладной и объемной анимации;
- Способствовать развитию фантазии и изобретательности в процессе создания анимационного персонажа;
- Способствовать развитию самостоятельности в процессе создания анимационного сюжета;
- Способствовать развитию пространственного воображения в процессе создания компьютерной анимации.

#### **Воспитательные**

- Воспитание коммуникативных навыков через участие в создании анимационных сюжетов;
- Воспитание культуры зрительского восприятия при просмотре мультипликации;
- Формирование нравственных убеждений во время просмотра отечественной мультипликации;
- Воспитание чувства патриотизма в процессе создания анимационных роликов;
- Формирование таких качеств личности как ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность в процессе работы над анимацией;
- Содействие раннему профессиональному самоопределению учащихся.

## **Содержание второго года обучения**

Тема 1. Вводное занятие «Волшебство мультипликации»

### **Теория 2 часа**

Техника безопасности при работе на компьютере, правила работы учащихся в компьютерном классе. Тематический ход в текущем образовательном году. История возникновения анимации и отечественной мультипликации. Коллективный просмотр образца отечественной мультипликации (на выбор педагога), краткий анализ.

Тема 2. Основы компьютерной графики

### **Теория 6 часов**

Рисованная анимация как один из видов анимационного искусства. Основы компьютерной графики: работа с программой векторной графики.

Основные компоненты, входящие в состав программы векторной графики. Панель инструментов, палитра, градиенты, эффекты.

Основы превращения эскиза в векторное изображение. Этапы создания простейшей анимации.

### **Практика 14 часов**

Построение Линии и использование инструмента Свободная форма. Линии и инструмент Кривая Безье.

Линии переменной ширины и инструмент Художественное оформление (режим каллиграфии, заготовки, кисть, распылитель, пристыковываемое окно Художественное оформление, режим рисования с нажимом).

Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу. Преобразование перспективы.

Работа с инструментом Тень. Экструзия объектов: построение базового тела экструзии, добавление фасок, заливка тел экструзии, эффекты освещения, вращение тел экструзии.

Клоны и клонирование эффектов. Работа с Символами. Построение Пошаговых переходов. Преобразование линзы.

Возможности редактирования отдельных точек. Инструмент Форма и манипулирование узлами кривых (выделение узлов, перетаскивание направляющих точек узла, перемещение, редактирование, инструмент Форма и текстовые объекты, инструмент Нож и разбиение объекта на части, инструмент Ластик, инструмент Грубая кисть).

Технологии рисования для левши и правши. Рисование объектов и корректировка отдельных элементов используя точки.

Тема 3. Создание анимационной графики

### **Теория 8 часов**

Знакомство с программой анимационной графики. Изучение интерфейса анимационной программы.

Анимация движения объектов. Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам.

Взаимодействие статики и движения. Инструменты трансформации и деформации слоев. Анимация на основе фотоколлажа.

Использование слоев при создании анимации. Скорость анимации. Покадровая анимация.

Профессия – художник-мультипликатор в 2D анимации, 3D анимации.

### **Практика 16 часов**

Создание анимации в графической программе, поэтапное создание, при помощи кисти и перемещения.

Настройка кистей, библиотеки. Создание своих кистей. Анимация кистей. Использование визуальных эффектов в анимации.

Создание анимации «Воздушные шары». Анимация столкновения нескольких объектов. Слои.

Создание эффектов анимации вращения объектов, анимация прозрачности. Покадровая анимация с использованием слоев и маски. Стили слоя.

Инструменты трансформации и деформации. Анимация вращения. Создание мультипликационного героя.

Основы работы с цветом и градиентными заливками. Создание сложных цветовых переходов, наложение слоев с использованием различных цветовых режимов.

Анимация цвета. Градиентные заливки, текстуры и т. п. Создание эффектов анимации с цветовыми переходами, анимация прозрачности.

Создание анимационного сюжета «Профессии моей семьи». Применение эффектов создания беспорядка объектов слоя и рельефа слоев.

#### **Тема 4. Монтаж**

##### **Теория 4 часа**

«Сборка» анимационного фильма из отдельных элементов в единую анимационную картину, в компьютерной программе.

Соотношение программ для монтажа друг с другом и выбор оптимальной и удобной, для создания анимационного сюжета.

Профессия – видеомонтажер.

##### **Практика 6 часов**

Практическая работа по компоновки отдельных частей анимационного сюжета. Выбор наиболее удачно созданных кадров.

Обрезка монтажного кадра, оставление запаса для возможной координации в монтажной ленте.

«Закрытие» заключительного кадра, во время движения для повышения качества монтажного потока.

#### **Тема 5. Создание и наложение звука в монтажной программе**

##### **Теория 2 часа**

Правила студийного озвучивания. Техника подбора звуковых эффектов и создание новых звуковых эффектов.

Профессии – фоли-артист, актер дубляжа.

##### **Практика 6 часов**

Озвучивание анимационного сюжета. Поиск и подбор звуковых эффектов, для эмоциональной выразительности мультипликационного фильма.

Запись голосовых фрагментов для отдельных анимационных переключных персонажей.

Промежуточная аттестация: практическое задание на подбор фоновой музыки для создания анимационного фильма.

#### **Тема 6. Создание сюжета в анимационной программе**

##### **Теория 10 часов**

Перемещение предметов (из пункта А в пункт Б). Правила перемещения с закадрового изображения в кадровое.

Анимационное перетекание градиентного цвета. Изучение палитры цветов и градиентов разной формы заливки.

Превращение предметов из одного в другой по средствам прорисовки и перетекания.

Рисование, группировка и перемещение персонажа. Изучение различных видов и толщины кистей, формы линий.

Создание сценария короткого анимационного сюжета. Создание сценария, используя поэтапное планирование эпизодов анимационного сюжета.

Семья в жизни человека. О профессиях семьи. Профессия – сценарист.

### **Практика 18 часов**

Замысел и драматургия. Проработка героя и конфликта. Написание сценария будущего анимационного фильма на одну из предложенных тем «Семья», «Пару слов о друге», «Хочу стать...».

Практическая работа по разложению анимационного фильма на сцены.

Практическая работа по созданию замкнутой фигуры и установлению нескольких плавно перетекающих контрастных цветов.

Слоевое создание предметов, разной контурной принадлежности и «превращение» из одного в другой по средствам покадровой замены частей выбранного предмета.

Формирование своего рабочего пространства. Обрисовка персонажей. Разработка «скелета» персонажей.

Прорисовка отдельных фрагментов персонажа по частям. Группирование рисованного персонажа.

Обзор способов анимации. Практическая работа по тестовой анимации персонажей.

Разработка фона. Совмещение растровой и векторной графики. Трассировка изображений.

Практическая работа по перемещению общего изображения и отдельных его частей в периметре фона.

## **Тема 7. Создание анимационного ролика**

### **Теория 4 часа**

Технология заполнения фона цветом. Создание текста и перемещение его на странице.

Отцентрировка отдельных текстовых фрагментов, увеличение и уменьшение его на странице с использованием мыши.

### **Практика 18 часов**

Практическая работа по тестовой анимации персонажей: движущиеся картинки, масштабирование, горизонтальная панорама.

Практическая работа по анимации цикла походки персонажей. Анимация прыжка.

Практическая работа по детальной проработке экспозиционной, вводной, основной и заключительной частей на одну из предложенных тем «Мой герой», «Мой край родной», «Моя мечта».

Анимация фона и персонажей по разработанной ранее раскадровке и аниматику.

Практическая работа по созданию спецэффектов: движение камеры. Спецэффекты. Цветовой грейдинг видео и цветокоррекция.

Выполнение упражнений по созданию роликов с использованием специальных слоев.

Редактирование готовых фильмов. Использование слоев при создании анимационного фильма.

Анализ ошибок, допущенных при создании анимационного ролика. Корректировка.

Оценка качества созданного анимационного ролика. Обсуждение основных нюансов создания анимационного ролика.

## **Тема 8. Монтаж коротких анимационных сюжетов**

### **Теория 4 часа**

Знакомство с интерфейсом специализированной программы. Перемещение кадров на монтажную линейку.

Этапы склейки кадров. Определение длительности кадра. Наложение титра.

### **Практика 12 часов**

Практическая проработка основных принципов монтажа: акцентный и комфортный.

Практическая проработка основных принципов монтажа: внутрикадровый монтаж и поликомпозиция.

Практическая работа по развитию чувства экранного времени: разложение анимационного фильма на сцены.

Монтаж коротких анимационных роликов. Техника обработки видео и звуковых дорожек используя эффекты и возможности программы монтажа видеороликов.

Практическая работа по отбору эпизодов. Компоновка эпизодов в единую целостную картину.

Практическая работа по подгону и наслаиванию кадров анимационного сюжета.

Тема 9. Звуковая дорожка и вывод сюжета

#### **Теория 4 часа**

Различные звуковые эффекты и возможность моделировать готовые аудио фрагменты.

Классификация видеофайлов по размерам и форматам.

#### **Практика 10 часов**

Заполнение звуковой дорожки, нарастание или утихание, ускорение или замедление аудиофрагментов.

Использование шумотеки. Запись собственных шумов. Подбор музыкального сопровождения. Запись дикторского текста.

Сохранение анимационного сюжета в нескольких форматах, для возможности демонстрации (наилучшего качества) и резервного копирования (малого размера).

Итоговая аттестация: творческая работа по итогу программы: подготовка аудиовизуального произведения к публичному просмотру, написание аннотации.

Открытый показ анимационных сюжетов. Анализ ошибок, допущенных при построении целостного видеосюжета.

### **Планируемые результаты второго года обучения**

#### ***Личностные:***

- Устойчивый интерес к мультипликации и анимационному творчеству;
- Способность оценивать творческую работу с эстетической точки зрения;
- Способность к оригинальному подходу в подборе персонажей и сюжета;
- Умение самостоятельно проводить анализ и корректировку выполненной работы;
- Способность к зрительскому восприятию творческой работы.

#### ***Метапредметные:***

- Способность к сотрудничеству в рамках творческого взаимодействия;
- Осознанный выбор тематики творческой работы;
- Понимание нравственных ориентиров;
- Способность к самокритике;
- Способность к достижению цели, терпению и упорству.
- Стремление к раннему профессиональному самоопределению.

#### ***Предметные:***

- Знания основных фактов истории отечественной анимации;
- Представление об основах компьютерной графики;
- Сформировано умение по выполнению основных техник компьютерной анимации;
- Умение выполнения работы по монтажу и наложению звука;

- Сформировано представление об основных этапах создания анимационного фильма (съемка);
- Сформировано представление о профессиях анимационной сферы.