

Утверждаю
Директор МАОУ СШ № 66
_____ О.В.Мединская
Приказ № 01-10-248 от 30.08.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Компьютерная анимация»

техническая направленность Возраст
детей: 8-18 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель:
Едреева А.А.
учитель информатики

г. Красноярск 2023г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» имеет техническую направленность. Уровень программы - ознакомительный.

В настоящее время к числу наиболее **актуальных** вопросов образования относят вопросы использования новых информационных технологий, в нашем случае – это применение компьютера в анимации.

Возможности компьютера велики, в том числе, в создании изображений: можно полностью создавать рисунки на компьютере, можно только раскрасить изображение, нарисованное вручную и импортированное в компьютер через сканер, и многое другое.

Компьютер так же может «оживить» рисунок, заставить его двигаться. Этот процесс называется компьютерной анимацией.

Изучение данного курса тесно связано с такой дисциплиной, как «Компьютерная анимация».

Данная программа адресована на 1 год обучения и рассчитана на тех, кто хочет сделать первые шаги в компьютерной графике и анимации.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебных предметов «Компьютерной анимации» составляет 111 часов, что определяет в неделю – по 3 часа.

Форма проведения учебных аудиторных занятий – групповая.

Объем учебного материала, требования к уровню знаний и умений соразмерны к возрасту обучающихся – 8-18 лет.

Цель программы:

Целью освоения программы настоящего курса является ознакомление с компьютерной анимацией.

Задачи программы

1. Дать начальные знания о работе в графических редакторах Paint, Photoshop и AdobeAnimate 2020;
2. научить создавать собственные компьютерные мини - фильмы;
3. развить у обучающихся познавательную активность;
4. развить у обучающихся творческое мышление и творческие способности;

Учащиеся, для которых программа актуальна.

Возраст обучающихся по данной программе: 8-18 лет.

Количество обучающихся в группе: 10 человек.

Формы и режим занятий

Форма занятий – групповая.

Занятия проходят: 1 раз в неделю по 3 часа

Срок реализации программы

Срок реализации программы – 1 год. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 111 часов.

Планируемые результаты

К концу года ученики получают начальные знания о работе в графических редакторах Paint, Photoshop и AdobeAnimate 2020, также научатся создавать собственные компьютерные мини – фильмы. У обучающихся развиться творческое мышление и творческие способности.

По итогам обучения, обучающиеся будут знать:

- программу для создания 2Данимации AdobeAnimate 2020;
- программу для графического дизайна AdobePhotoshopCS5;
- технические приёмы при создании анимации;
- историю и зарождение анимации;

По итогам обучения, обучающиеся будут знать и уметь:

- создавать анимационные 2D ролики;

- знать технические приёмы при создании 2D анимации; □ умение правильно писать сценарий, создание сюжета.

Формы контроля.

Реализация программы «Компьютерная анимация» предусматривает входной, текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию обучающихся (предполагается вариативность форм контроля, определенная целесообразностью данных форм – может использоваться часть или все).

Входной контроль проводится с целью выявления уровня подготовки учащихся. Текущий (промежуточный) – с целью контроля усвоения учащимися тем и разделов программы. Итоговый – с целью усвоения обучающимися программного материала в целом.

- Входной контроль осуществляется в форме анкетирования.
- Текущий контроль включает следующие формы: тестирования.
- Промежуточный контроль осуществляется в форме защиты индивидуальных и групповых творческих работ.

Средства контроля.

Средством контроля является тестирование на понимание инструментов программы и владение возможностями программы.

Требование вариативности содержания образования обуславливает необходимость уровневого представления результатов (например, минимальный, средний, максимальный (продвинутый); или низкий, средний, высокий).

Результативность обучения дифференцируется по трем уровням (низкий, средний, высокий).

При низком уровне освоения программы обучающийся:

- Знать инструменты компьютерной программы, но только на теоретическом уровне;

При среднем уровне освоения программы обучающийся:

- Знать инструменты компьютерной программы, но не в полном объеме ими пользоваться
- Выполнить поставленные творческие задачи на минимальном уровне (сделать рисунок, но без анимации)

При высоком уровне освоения программы обучающийся:

- Владеет программой Adobe Animate 2020 в полном объеме;
- Пользуется всеми возможностями программы Adobe Animate 2020; □
Выполняет творческие проекты от идеи до её реализации.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего =теор + практ	Теория	Практика	
1.	Введение. Знакомство с программой обучения.	3	1	2	Форма входного контроля
2.	История анимации	5	5	0	Беседа
2.1.	Знакомство с Adobe Animate 2020	5	4	1	Беседа
2.2.	Изучение рабочего пространства программы.	3	2	1	Беседа, практика

2.3.	Инструмент «Выделение»	6	1	5	Беседа, практика
2.4.	Инструмент «Перо»	3	1	2	Беседа, практика
3.	Создание персонажей	6	1	5	Беседа, практика

3.1.	Создание авторских персонажей	3	0	3	Формы текущего, промежуточного контроля
3.2.	Альфа-канал, добавление яркости, изменение тона.	3	1	2	Беседа, практика
3.3.	Добавление и работа с текстом.	3	1	2	Беседа, практика
4.	Интерактивное занятие, создание первых анимационных роликов.	3	1	2	Беседа, практика
4.1.	Знакомство с новыми инструментами, используемых в программе для рисования	5	1	4	Беседа, практика
4.2.	Инструмент «Прямоугольник»	3	1	2	Беседа, практика
4.3.	Инструмент «Эллипс»	3	1	2	Беседа, практика
5.	Монтаж анимационного ролика, обзор возможностей для создания голосового и музыкального сопровождения	6	6	0	Беседа
5.1.	Самостоятельная работа над созданием авторского анимационного ролика. От идеи до реализации.	45	5	40	Практика

6.	Итоговое занятие, показ авторских анимационных роликов. Обсуждение.	6	0	6	Защита авторских проектов
	Итого	111	32	79	

Содержание программы

1. Вводное занятие. Знакомство с программой.

Введение. Знакомство с программой

Теоретическая часть: Знакомство с программой курса «Компьютерная анимация» и краткое описание программы AdobeAnimate 2020.

Практическая часть: Первое творческое задание. Создание персонажей на листке бумаги.

2. История анимации

Теоретическая часть. История развития анимации, зоотроп, появление кинематографа. Демонстрация первых мультфильмов, созданных в 1900-1920-е гг.

2.1. Знакомство с AdobeAnimate 2020

Теоретическая часть. Знакомство с профессиональной программой для создания компьютерной 2D анимации AdobeAnimate 2020. Демонстрация программы.

Практическая часть. Первые попытки работы с AdobeAnimate 2020.

2.2. Изучение рабочего пространства программы.

Теоретическая часть. Изучение рабочего пространства и описание всех инструментов. Изменение параметров экрана (ширина и высота) и изменение фона.

Практическая часть. Отработка пройденного на уроке материала.

Изменение параметров экрана (ширина и высота) и изменение фона.

2.3. Инструмент «Выделение».

Теоретическая часть. Описание инструмента «Выделение».

Практическая часть. Работа с инструментом «Выделение».

2.4. Инструмент «Эллипс».

Теоретическая часть. Описание инструмента «Эллипс»

Практическая часть. Работа с инструментом «Эллипс»

2.5. Инструмент «Перо»

Теоретическая часть. Описание инструмента «Перо»

Практическая часть. Работа с инструментом «Перо»

3. Создание персонажей

Теоретическая часть. Пример пошагового создания 2Dперсонажа по слоям.

Создание набросок на листке бумаги и перенос окончательного результата на рабочую область AdobeAnimate 2020.

Практическая часть. Самостоятельное создание 2Dперсонажа по приведённому примеру педагога.

3.1. Создание авторских персонажей

Практическая часть. Создание авторских 2D персонажей. Создание набросок на листке бумаги и перенос окончательного результата на рабочую область AdobeAnimate 2020.

3.2. Альфа-канал, добавление яркости, изменение тона.

Теоретическая часть. Преобразование любой элемент персонажа в графический символ, использование вкладки «Цветовые эффекты».

Практическая часть. Отработка пройденного материала.

3.3. Добавление и работа с текстом.

Теоретическая часть. Добавление текста в анимационный проект и работа с ним.

Практическая часть. Добавление текста в анимационный проект и работа с ним.

4. Интерактивное занятие, создание первых анимационных роликов.

Теоретическая часть. Создание первых короткометражных анимационных роликов на 20-30 секунд.

Практическая часть. Создание первых короткометражных анимационных роликов на 20-30 секунд.

4.1. Знакомство с новыми инструментами, используемых в программе для рисования.

Теоретическая часть. Описание инструментов, предназначенных для рисовки геометрических фигур, используемых в создании фона, персонажей, декораций и т.д.

Практическая часть. Использование инструментов, предназначенных для рисовки геометрических фигур, используемых в создании фона, персонажей, декораций и т.д.

4.2. Инструмент «Прямоугольник».

Теоретическая часть. Описание инструмента «Прямоугольник»

Практическая часть. Работа с инструментами «Прямоугольник»

4.3. Инструмент «Эллипс».

Теоретическая часть. Описание инструмента «Эллипс»

Практическая часть. Работа с инструментом «Эллипс»

5. Монтаж анимационного ролика, обзор возможностей для создания голосового и музыкального сопровождения

Теоретическая часть. Знакомство с техникой монтажа. Технические приёмы в монтаже. Ознакомление с одной из актуальных программ для создания видеомонтажа – SonyVegasPro. Осуществление озвучки мультфильма и наложение её на видео. Работа с музыкальным и звуковым оформлением.

5.1. Самостоятельная работа над созданием авторского анимационного ролика. От идеи до реализации.

Практическая часть. Самостоятельное создание авторского анимационного ролика. Разработка сценария, раскадровка, аниматик и перенос конечного результата на AdobeAnimate 2020. Монтаж анимационного ролика.

6. Итоговое занятие, показ авторских анимационных роликов. Обсуждение.

Практическая часть. Защита авторских работ, созданных на AdobeAnimate 2020.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Принципы обучения

- Принцип развивающего и воспитывающего характера обучения;
- Принцип доступности обучения;
- Принцип связи обучения с жизнью;
- Принцип наглядности;
- Принцип целенаправленности;
- Принцип индивидуальности; □ Принцип результативности.

Формы обучения

- Групповая
- Индивидуальная (с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей детей)

Методы обучения

Программа «Компьютерная анимации» включает следующие разделы:

1. «Знакомство с компьютером»;
2. «Первые шаги в компьютерной анимации»;
3. «Рисование на компьютере».

Контрольные требования: устный опрос в конце каждой четверти, каждый год завершается итоговой контрольной работой: созданием проектов – компьютерных мини – фильмов.

На занятиях по «Компьютерной анимации» используются различные методы обучения: словесные, наглядные и практические.

Программа предусматривает проведение уроков – практикумов, интегрированных уроков, комбинированных и других типов уроков, а также практических занятий с использованием «проектного» подхода.

- Словесный (беседа, рассказ, лекция, сообщение)
- Наглядный (использование мультимедийных устройств, личный показ педагога, подборки фоторабот, книги, журналы, альбомы и т.д.);
- Практический (практические занятия в объединении, экскурсии, работа на пленэре, обработка отснятого материала, посещение фотовыставок и т.д.)
- Метод самостоятельной работы (самостоятельная съемка дома, в студии, выполнение домашних заданий и т.д.)
- Дифференцированное обучение

Предлагаемая программа учебного предмета «Компьютерная анимация» прошла обсуждение на заседании школьного методического объединения и утверждена педагогическим советом.

Формы и методы контроля и управления

Диагностика, наблюдение, тестирование, анализ анимационных роликов, результатов конкурсов, смотров, выставок. **Средства обучения** □ Компьютеры.

- Цифровой слайд проектор.
- Канцелярские принадлежности.
- Фотобумага.
- Столы, стулья, шкафы.
- Классная доска.

- Методические, дидактические, иллюстративные материалы.

□

Материально-технические условия реализации программы.

Требования к помещению для занятий:

Для реализации данной программы необходимы определенные материально-технические условия. Учебная аудитория, предназначенная для изучения предмета «Компьютерная анимация», предполагает оснащение учебной мебелью (парты, доска, столы, стулья, стеллажи и шкафы), а также наличие компьютеров.

Список литературы

Литература педагогическая:

- Буйлова, Л.Н., Клёнова, Н.В. Дополнительное образование в современной школе [Текст] /Л.Н.Буйлова, Н.В.Клёнова. - М.: Сентябрь, 2005 г. – 192 с.
- Голуб, Г.Б. Портфолио в системе педагогической диагностики [Текст] / Г.Б. Голуб, О.В. Чуракова // Школьные технологии. 2005. - №1. - С. 181-195.
- Полтавец, Г.А. Научно-методические материалы по анализу практической проблемы оценивания качества в системе дополнительного образования детей: Методическое пособие для руководителей и педагогов учреждений дополнительного образования [Текст] / Г.А. Полтавец, С.К. Никулин. - М.: 1996, - 94 с.

Литература специальная

- Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. «Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум» под редакцией Л.Г. Гагариной. Москва. ИД «ФОРУМ» - ИНФРА-М,

2011 г.

Интернет-ресурсы:

- <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F>
- <https://videozayac.ru/blog/multiplikaciya-vs-animaciya-v-chem-raznica/>
- <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy>
- https://pikabu.ru/story/istoriya_sozdaniya_multiplikatsii_nachalo_razvitiya_5046852