

«3D анимация в мультипликации»

Актуальность программы

Программа разработана на основе программы Джангирян Г. Г. Главным отличием является изучение анимации в 3D и получения полноценного произведения.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией анимации, а также практической деятельности по созданию компьютерных мультипликационных фильмов.

Адресат программы: Программа рассчитана на учащихся 14-17 лет.

Нормативно-правовые основания для проектирования ДООП

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г.

№ 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Устав краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей(Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

Цель и задачи программы

Цель программы:

формирование у учащихся знаний, умений и навыков по созданию 3D мультипликационных фильмов.

Задачи:

Предметные:

1. Познакомить с историей мультипликации и ее основных деятелях.
2. Ознакомить с различными видами мультфильмов по жанру, технике исполнения, длительности.

3. Сформировать представление о традиционных техниках мультипликации.

4. Обучить различным компьютерным технологиям для создания мультипликации.

Метапредметные:

1. Научить ставить цель и достигать ее результата.

2. Научить организовывать учебное сотрудничество и совместную

деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе.

Личностные:

1. Воспитать трудолюбие, настойчивость в достижении цели.
2. Научить работать в команде

Объем 144 часа.

Планируемые результаты:

Предметные:

1. Учащиеся будут знать историю 3D мультипликации
2. Учащиеся освоят 3D моделирование героев. Научатся их анимировать.
4. Научатся использовать компьютерные технологии для создания и монтажа мультфильма.

Метапредметные:

1. Научится ставить цели работы и составлять план выполнения работы
2. Научатся сотрудничеству выполняя общие и индивидуальные проекты.

Личностные:

1. Учащиеся станут трудолюбивыми, настойчивыми в достижении цели.
2. Учащиеся научится работать в командных проектах.

Основные формы контроля:

Результативностью программы являются готовые проекты, мультфильмы разработанные и реализованные учащимися.