

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»
Центр технического и цифрового образования «ТЕХНО-IT-куб»

Рассмотрена

на заседании научно-
методического совета Центра

Протокол № 3
«31» мая 2024 г.

Утверждаю

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ



М.В.Кацупий

2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Компьютерная анимация»

Возраст учащихся: 12 – 16 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: базовый

Составитель:

Слободчикова Виктория
Викторовна

педагог дополнительного
образования

г. Хабаровск,
2024 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерная анимация»

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель
директора СП по УВР _____ / _____
название СП подпись Ф.И.О.

Методист СП _____ / Романова Е.В.
название СП подпись Ф.И.О.

Составитель (составители) ДООП:

Слободчикова В.В. _____ педагог дополнительного образования
Ф.И.О. подпись должность

Заключение: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМС от «__» ____ 20__ г., протокол № ____.

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. - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

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

Направленность программы – техническая;

Направление программы – компьютерная анимация.

Уровень освоения – базовый

Актуальность программы

Данная программа позволит учащимся создавать анимационные ролики, мультфильмы в традиционных техниках мультипликации (рисованной, пластилиновой, теневой, песочной). А с помощью компьютерных технологий, на примере прикладных программ WindowsMovieMaker, AdobePhotoshop, расширить кругозор учащегося по направлению компьютерная графика и анимация, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Программа реализуется по соглашению с анимационной студией «Мечталет».

Адресат программы

Возраст учащихся	Уровень	Состав группы (количество учащихся)
12 – 16 лет	базовый	10 человек в группе

Режим занятий и объем программы

Наименование модуля	Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
Компьютерная анимация	1 год обучения	3 часа	2	6 часа	40	240 часов
Всего:						240 часов

Форма обучения: очная.

Цель программы: формирование у учащихся знаний, умений и навыков по созданию мультипликационных фильмов.

Задачи программы:

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.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Полноценный компьютерный мультфильм на 3-5 минут в программе AdobeAnimate.	72	12	60	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
1.1	Изучаем программу AdobeAnimate: инструменты, свойства	24	4	20	Практическая работа
1.2	Возможности символов в программе AdobeAnimate.	24	4	20	Практическая работа
1.3	Соединение мультфильма.	24	4	20	Показ работ

2	Раздел 2. Соединение реального фильма с компьютерным «мультишным» персонажем в одном фильме	72	12	60	Беседа. Практическая работа. Демонстрация проекта
2.1	Хром О'кей	24	4	20	Практическая работа
2.2	Создаем мультишного оппонента	24	4	20	Практическая работа
2.3	Соединение слоев в программе Adobe Premier	24	4	20	Показ работ
3	Раздел 3. Создание комбинированного видеоролика о региональных достопримечательностях с эффектами AdobeAfterEffect.	96	12	84	Беседа. Практическая работа. Показ работ (Приложение 1)
3.1	Программа AdobeAfterEffect	24	4	20	Практическая работа
3.2	Эффекты AdobeAfterEffect	24	4	20	Практическая работа
3.3	Создаем мультфильм в AdobeAfterEffect	24	4	20	Практическая работа
3.4	Подготовка проекта к показу	24		24	Показ работ
	Итого	240	36	204	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Полноценный компьютерный мультфильм на 3-5 минут в программе AdobeAnimate.

1.1. Изучаем программу AdobeAnimate: инструменты, свойства.

Теория: Углубленное изучение программы. Оптимизация мультфильма, импорт-экспорт графики.

Практика: Создание анимации формы, движения, ускорение. Маска и ее применение. Импорт gif и использование его как символа. Работа в сценах со сложным сюжетом. Показ работ, защита проектов.

1.2. Возможности символов в программе AdobeAnimate.

Теория: Слои-маска, «кости», липсинг. Слои-маска, оптимизация мультфильма, импорт-экспорт графики.

Практика: Создание маски-слоя, Разные виды маски. Иерархия костей, создание символа на базе костей. Синхронизация кадров движения губ со звуком.

1.3. Соединение мультфильма.

Теория: Сцены и работа с ними.

Практика: Работа в сценах с сложным сюжетом. Показ работ, защита проектов.

Раздел 2. Соединение реального фильма с компьютерным мультишным персонажем в одном фильме.

2.1. Хром О'кей

Теория: Хром О'кей и работа в видеомонтажной программе Adobe Primer.

Практика: Придумываем и снимаем видео на Хром О'кей.

2.2. Создаем мультяшного оппонента

Теория: Конвертация анимационного героя в видеоформат.

Практика: Создаем «мультяшного» героя в одной программе. Снимаем живого героя. Соединяем в программе видеомонтажа.

2.3. Соединение слоев в программе Adobe Primer.

Теория: Работа Хром О'кей в Adobe Primer. Многослойность.

Практика: Соединяем в программе видеомонтажа мультфильм и презентуем и защищаем проекты.

Раздел 3. Создание комбинированного видеоролика о региональных достопримечательностях с эффектами AdobeAfterEffect.

3.1. Программа AdobeAfterEffect

Теория: Изучаем край, его природу, историю, людей. Изучаем программу AdobeAfterEffect.

Практика: Знакомимся с краем, в котором живем, его героями. Выбираем тему проекта. Основные инструменты программы.

3.2. Эффекты AdobeAfterEffect

Теория: Изучаем эффекты AdobeAfterEffect.

Практика: Создаем ведущего героя. Выполняем проект. Дополняем эффектами.

3.3. Создаем мультфильм в AdobeAfterEffect

Теория: Соединяем сцены в AdobeAfterEffect.

Практика: Выполняем проект. Дополняем эффектами.

3.4. Подготовка проекта к показу.

Практика: Оформление проекта. Показ работ.

Календарный учебный график

Название модуля	Год обучения	Дата начала занятия	Дата окончания занятия	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
Модуль Компьютерная анимация	1 год обучения	01.09. 2024г.	30.06. 2025г.	40	80	240	2 раза в нед. по 3 часа

Планируемые результаты

Предметные:

1. Учащиеся будут знать историю мультипликации
2. Будут знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения, длительности).
3. Учащиеся освоят традиционные техники мультипликации,

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.

Материально-технические условия реализации программы

Материально - техническое

Программные средства:

1. программа «Blender»
2. программа «Adobe Premiere»
3. Мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Техническая оснащенность программы

1. Мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов
2. Ноутбук - 1
3. Компьютер – 10
4. Проектор – 1
5. Демонстрационный экран

Формы аттестации

Опрос. Беседа. Практическая работа. Демонстрация готового мультипликационного продукта (Приложение 1).

Методическое обеспечение

1. Плакат «Правила работы за персональным компьютером»
2. Образовательная программа
3. Фото и видео материалы
4. Справочная литература, литература по анимации, журналы с образцами полиграфии, позволяющие обучающимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по мультипликации.
5. Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,
6. Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»
7. Стенд «Архитектура компьютера»

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов

1. Хэсс Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. – М. СОЛОН- Пресс, 2022. -300с.: ил.
2. Прахов А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 256 с.: ил.
3. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия/события	Форма проведения	Сроки проведения
1	День окончания Второй мировой войны. «Конец войны, начала мира».	Инфочас	сентябрь 2024 г.
2	День солидарности в борьбе с терроризмом.	Инфочас	сентябрь 2024 г.
3	День отца. Краевой выходной «Делай вместе с папой»	совместные занятия в объединениях родителей с детьми	октябрь 2024 г.
4	День Государственного герба Российской Федерации. «История герба России»	Тематическое занятие/викторина	25-30 ноября 2024 г.
5	День матери в России. «Подарок маме».	Занятие в объединениях.	23-27 ноября 2024 г.
6	День Конституции Российской Федерации.	Инфочас	12 декабря 2024 г.
7	День памяти, посвященный полному освобождению Ленинграда от фашисткой блокады (1944 год) «Дорога к жизни»	инфочасы	24-27 января 2025 г.
8	День российской науки	Инфочасы	8 февраля 2025 г.
9	День победы	Занятия в объединениях/ инфочасы/викторины	6-8 мая 2025 г.
10	День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны.	Инфочасы	20-22 июня 2025 г.

Приложение 1

№ п/п	ФИО обучающегося	Полнота сюжета (завершенность)	Плавность анимации	Совпадение анимации с озвучкой (при наличии)

Каждая позиция оценивается от 1 до 5 баллов. МАХ количество 15 баллов