

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Станция юных техников»
Неклиновского района



Образовательная программа творческого объединения *«Анимация»*

Возраст обучающихся: 6 -16 лет
Срок реализации: 3 года.

Автор: Романов Роман Михайлович
Педагог дополнительного образования
Адрес: 346830 Россия Ростовская область
Неклиновский район
с. Покровское
п. Чкаловский, 2 «а»

с. Покровское
2020 г.

Пояснительная записка

Краткая характеристика предмета

Применение ЭВМ в жизни стало настолько велико, что наиболее раннее обучение ИТ оказывается наилучшим образом на знаниях и умениях учащихся в дальнейшем. Специфика данной программы состоит в освоении ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ в игровой форме, в частности, на примере редактора анимаций Macromedia Flash. У детей при освоении данного продукта развивается интерес к предмету и ИТ в целом. Простота заданий даёт толчок к творчеству.

Первое знакомство с компьютером у детей очень часто начинается с работы в графическом редакторе. Обычно это графический редактор Paint, который уже входит в комплект Windows. В данной программе у ребёнка формируются основные навыки работы, которые далее пригодятся для освоения более сложных программ работающих с графикой.

Но как часто бывает, через некоторое время ребёнку надоедают просто статические рисунки, и возникает желание «оживить» своё творчество. После некоторых попыток создания анимации в программе Power Point и как часто случается, когда исчерпываются возможности редактора, ребёнок теряет интерес к рисованию на компьютере. Чтобы этого избежать, нужно показать детям программу, которая позволяла более или менее качественно создавать анимационные ролики на компьютере. Одной из таких программ является Macromedia Flash.

Также в последнее время очень большую популярность получила компьютерная игра MineCraft. Во многом это связано с тем, что построение мира в этой игре происходит с помощью кубиков одного размера, но разных типов. Детям очень интересен и понятен этот тип представления и следовательно есть много направлений творчества именно в данной программе. По такому принципу работает редактор MagicaVoxel. Объемные фигуры можно строить из квадратов разных цветов и материалов. Это очень полезный и увлекательный вид деятельности так как в игровой форме у ребенка формируются основные принципы работы с 3d редактором, а также происходит творческая работа при создании 3d объектов. В дальнейшем можно использовать готовые 3d объекты из MagicaVoxel для создания объемных фонов в проектах, выполненных в Macromedia Flash.

Направленность

Согласно приоритетным направлениям развития образовательной системы РФ, востребованными являются те образовательные программы, которые дают возможность обучающимся проявить себя в социально значимой собственной практической деятельности.

Образовательная программа имеет **техническую направленность**, которая обладает целым рядом уникальных возможностей для распознавания, развития общих технических и творческих способностей, для обогащения внутреннего мира обучающихся.

Программой предусмотрен начальный ознакомительный уровень овладения навыками работы с компьютером и базовыми графическими редакторами. И в дальнейшем углубленный уровень работы с графическим редактором Macromedia Flash и звуковым редактором Sound Forge.

Кроме этого в последнее время все более популярным является направление работы с 3d принтерами, которое подразумевает навыки работы с 3d редактором. Для детей начальное освоение с такими редакторами как Blender вызывает сложности не только технические но и просто само представление фигуры в 3d пространстве иногда вызывает сложности. В воксельном редакторе, напротив представление в виде кубиков более наглядное и формирует у детей основные принципы 3d моделирования, что в дальнейшем упростит освоение таких редакторов как Blender, Wings 3d, Sculptris и др.

Новизна

Новизна образовательной программы творческого объединения «Анимация» основана на комплексном подходе к подготовке детей «новой формации», умеющих жить в современном информационном обществе: компетентного, мобильного, способного быстро реагировать на постоянные изменения.

Актуальность темы.

Компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Мультимедиа - сумма технологий, позволяющих пользователям вводить, обрабатывать, хранить, передавать и выводить такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные отображения, видео, звук, речь. Соответственно в дальнейшем будущем дети смогут применить себя как в направлениях web-дизайна, так и просто в творческих коллективах создающих анимационные ролики разного назначения.

Помимо всего вышеперечисленного анимация способствует творческому развитию ребёнка. Ученики могут представить себя режиссёрами, сценаристами, операторами, звукорежиссёрами и другими участниками процесса создания мульти фильма.

Цель программы – создать условия, обеспечивающие социально-личностное, познавательное, творческое развитие ребёнка в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.

В соответствии с Конвенцией о правах ребёнка дети имеют право на образование и полную подготовку к самостоятельной жизни в обществе, воспитание в духе мира, достоинства, толерантности, свободы, равенства и солидарности, на участие в общественной жизни. В целом, обучение компьютерным технологиям через графику и анимацию позволит создать благоприятную ситуацию для приобщения ребёнка к новому миру современных технологий.

Задачи программы

Теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработки компьютерной графики и анимации. Применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

Сформировать первоначальные умения работы с редактором Macromedia Flash

Изучить принципы и приемы работы с графическим редактором Macromedia Flash. Рассмотреть операции копирования и перемещения фрагментов изображения. Рассказать об основных принципах работы с графическим планшетом. Научить корректно, использовать инструменты редактора в разных ситуациях.

Формирование представления о структуре мульти фильмов, персонажах, способах представления движений в статике и т. д. Научить самостоятельно создавать готовые продукты.

После освоения данных принципов сравнительно легко создавать качественные анимационные ролики в программе Macromedia Flash.

Образовательные

Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки мультипликации, коротких Gif анимаций, а также мульти фильмов в программной среде Macromedia Flash. Приобретение творческих навыков.

В курсе используются программная среда Macromedia Flash, Paint.net, Sound Forge, MagicaVoxel и др.. Программа курса позволит получить теоретические знания и практические навыки работы в указанных программах.

Развивающие

Формировать познавательную и творческую деятельность учащихся. Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике. Улучшить память и мышление, а также воображение.

Воспитательные

Воспитание нравственных качеств, трудолюбия, воли, дисциплинированности, уважительного отношения к труду.

Развитие основных качеств: воспитания памяти, внимания, наблюдательности, фантазии, воображения, коммуникабельности. Выработка навыков активного участия работы в коллективе. Развитие интереса к изучению современной информатики. Формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены. Формирование трудолюбия, ответственности.

Творческие

Научить замечать вокруг себя совершенно особые вещи, внимательно вглядываться в окружающий мир, распознавать её красоту и передавать её в своих творениях, руководствуясь своими собственными чувствами и подсказками окружающего мира.

Помочь открыть для каждого ребёнка многообразие и великолепие красок, созданное великим художником Природой, законы цветовой гармонии и желание «оживить» своё творчество.

Развить творческие способности воспитанников.

Предполагаются следующие формы занятий:

- ✓ Беседы
- ✓ Анализ материалов
- ✓ Развивающие игры
- ✓ Самостоятельная работа воспитанников с различной литературой
- ✓ Работа в творческой мастерской
- ✓ Индивидуальная работа по творческому замыслу

Занятия проводятся два раза в неделю продолжительностью два академических часа.

Адресат

На первый (подготовительный) год обучения в творческое объединение принимаются все желающие в возрасте от 6 до 16 лет, при этом допускается дополнительный набор обучающихся на первый, второй и третий годы обучения на основании результатов первого (подготовительного) года.

Объем программы

Предлагаемая программа предназначена для учащихся 1-11 классов.

Программа составлена с учётом часов, отведённых на обучение с нагрузкой 6 часов в неделю для 1, 2 и 3 годов обучения общее число часов - 648 (216 часов – 1 год 216 часов – 2 год, 216 часов – 3 год).

При составлении программы автор ориентировался на современный уровень техники (ПЭВМ класса Pentium) и на современное программное обеспечение (ОС Windows, программные продукты Macromedia Flash, Sound Forge, MagicaVoxel)

Курс обучения разбит на темы, перечислены требования к знаниям и умениям, дано содержание материала, перечислены практические работы, где они требуются.

Формы организации образовательного процесса

1 год обучения - 3 раза в неделю по 2 учебных часа;

2 год обучения - 3 раза в неделю по 2 учебных часа;

3 год обучения - 3 раз в неделю по 2 учебных часа.

формы организации деятельности детей на занятии:

- индивидуальная,
- групповая,
- работа по подгруппам.

Ожидаемые результаты

Учащиеся после первого года обучения:

Учащиеся после первого года обучения научатся:

- Научаться работать с средствами ввода компьютера.
- Получат азы работы на персональном компьютере.
- Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики.
- Пользоваться основными инструментами программы Macromedia Flash.
- Создавать короткие анимационные ролики и интерактивные элементы на основе векторной и растровой графики.
- Создавать анимации с использованием слоёв, стилей, на основе покадровой анимации.
- Создавать анимации с использованием функций «motion» и «shape».
- Освоить основные понятия курса, команды редактора Macromedia Flash, основные инструменты редактора, правила создания проектов

-Научатся создавать простейшие 3d модели с помощью свободного воксельного редактора MagicaVoxel

-Составлять готовые композиции из 3d моделей

Учащиеся после второго года обучения научатся:

- Разрабатывать собственные сценарии будущих анимационных проектов.
- Создавать анимационных персонажей, фоны и др. будущих проектов.
- В полной мере использовать все функции среды Macromedia Flash и Sound Forge для создания своих собственных анимационных проектов с использованием анимации, звука и графики.

Формы подведения итогов реализации программы

- Внутренний конкурс анимационных и графических работ.
- Районный конкурс «Информационные технологии в руках детей», номинация «Работы в прикладных программах».
- Областной конкурс «Информационные технологии в руках детей».

Учебно-тематический план
1 год обучения

Тема урока	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Всего
1. Инструктаж по технике безопасности	1	1	2
2. Macromedia Flash – средство создания анимации. Первое движение.	4	4	8
3. Эффект Alpha. Сохранение «авторского» и html-файла.	1	3	4
4. Эффект Tint.	2	4	6
5. Одновременное использование 2-х эффектов: Advanced	2	2	4
6. Движение по криволинейной траектории	1	3	4
7. Морфинг – превращение круга в текст. Анимация Shape Tween	2	4	6
8. Окно скриптов	1	7	8
9. Кнопка перехода	1	3	4
10. Добавление скрипта	1	3	4
11. Символы «анимация» и «изображение»	2	10	12
12. Кнопка при помощи слоя-маски	1	3	4
13. Библиотеки объектов	1	3	4
14. Градиентные заливки: линейный	1	4	5
15. Градиентные заливки: радиальный	1	4	5
16. Разработка собственного проекта	8	25	33
17. Озвучивание готового проекта	6	15	21
18 Основы работы с voxelным 3d редактором MagicaVoxel. Назначение и способы применения.	2	2	4
19 Интерфейс работы программы	2	2	4
20 Создание, открытие, сохранение проекта	2	2	4
20 Основные кисти и их режимы	2	2	4
21 Панель «Палитра» и способы создания индивидуальной палитры и экспорт палитры.	2	4	6
22 Кисть «Attach» (добавление и убирание формы), Кисть «Erase» (ластик, стирание форм)	2	4	6
23. Кисть Paint (раскрашивание)	2	2	4

24 Режим работы перемещение	2	2	4
25 Режим работы выделение	2	2	4
26 Режимы работы кистей («Линия», «Центр», «Паттерны», «Воксель», «Полигон», «Квадрат»)	2	4	6
27 Функция объединения нескольких рисунков в один проект с помощью инструмента «World»	2	4	6
28 Рендер готовых проектов и различные способы экспорта.	2	4	6
29 Разработка собственного проекта. Рендер проекта. Экспорт проекта	6	18	24
	66	150	216

Содержание:

Тема 2: Macromedia Flash – средство создания анимаций.

Первое движение. (8 ч.)

Основные понятия: рисунок, инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- среде редактора
- основных инструментах редактора и правилах их использования

знать и уметь использовать:

- Основные инструменты редактора
- Создать простейший мультик
- Инструменты редактора для создания простейших проектов

Содержание материала:

Изображение исчезающего в пространстве круга

Тема 3: Эффект Alpha. Сохранение «авторского» и html-файла. (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- основном эффекте Alpha
- правилах сохранения файла

знать и уметь использовать:

- Правила применения эффектов
- Сохранить проект

Содержание материала:

Применение эффекта к изображению

Тема 4: Эффект Tint. (6 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- эффекте Tint

знать и уметь использовать:

- Применение эффекта Tint
- Создать анимацию

Содержание материала:

Применение эффекта смены цвета объекта

Тема 5: Одновременное использование 2-х эффектов: Advanced (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- одновременном использовании 2-х эффектов: Advanced

знать и уметь использовать:

- Правила применения нескольких эффектов
- Задать параметры для эффектов

Содержание материала:

Применение смешанного эффекта

Тема 6: Движение по криволинейной траектории. Слои (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Понятии движения
- Слоях

знать и уметь использовать:

- Правила применения слоев
- Применять понятие активного слоя к анимации

Содержание материала:

Понятие слоя, активного слоя

Тема 7: Морфинг – превращение круга в текст. Анимация Shape Tween (6 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- превращениях
- анимациях

знать и уметь использовать:

- Правила изменения параметров анимации
- «Ускорить» или «замедлить» анимацию

Содержание материала:

Понятие морфинга объектов

Тема 8: Окно скриптов (8 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Событиях
- Скриптах

знать и уметь использовать:

- Понятие меню скриптов.
- Особенности применения анимации.

Содержание материала:

Понятие события. Скрипт остановки.

Тема 9: Кнопка перехода (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Преобразованиях
- Понятии программирования действий

знать и уметь использовать:

- Настройки объектов для применения
- Преобразовывать нарисованные фигуры

Содержание материала:

Понятие события. Скрипт остановки.

Тема 10: Добавление скрипта (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- о скриптах, правилах их применения

знать и уметь использовать:

- Правила создания скриптов, режимы работы со скриптами
- Применить событие к объекту

Содержание материала:

Добавление скрипта события для кнопки. Режимы работы со скриптами.

Тема 11: Символы «анимация» и «изображение» (12 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- действиях с символами типа «анимация» и «изображение»

знать и уметь использовать:

- Правила работы с символами
- Применить эффекты к рисункам

Содержание материала:

Простые упражнения с символами типа «анимация» и «изображение»

Тема 12: Кнопка при помощи слоя-маски (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Слой-маске и его применении

знать и уметь использовать:

- Применение слоя-маски для эффекта кнопочки
- Различать слои, служебный слой и рабочий

Содержание материала:

Слои-маски Mask. Изображение зависящих слоев. Сложные эффекты

Тема 13: Библиотеки объектов (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- библиотеках объектов и их применении

знать и уметь использовать:

- Правила работы со встроенными библиотеками
- Правила создания библиотек
- Создать собственную библиотеку объектов, пользоваться встроенными библиотеками

Содержание материала:

Понятие собственной и встроенной библиотеки.

Тема 14: Градиентные заливки: линейный (5 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- градиенте
- градиентных заливках

знать и уметь использовать:

- Правила создания линейного градиента
- Применить градиентную заливку к кнопочке

Содержание материала:

Понятие градиента. Линейный градиент. Создание

Тема 15: Градиентные заливки: радиальный (5 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- градиенте
- градиентных заливках

знать и уметь использовать:

- Правила создания радиального градиента
- Применить градиентную заливку к кнопочке

Содержание материала:

Понятие градиента. Радиальный градиент. Создание

Тема 16: Разработка собственного проекта (38 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- градиенте
- градиентных заливках

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором Macromedia Flash
- Получить проект с желаемым результатом

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 17: Озвучивание готового проекта (26 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 18: Основы работы с вокальным 3d редактором MagicaVoxel.

Назначение и способы применения (4ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- среде редактора
- основных инструментах редактора и правилах их использования
- Назначении и применении данного редактора
- Способах создания 3d изображения с помощью вокселей

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Редактор MagicaVoxel назначения и основные способы работы. Первый простейший объект.

Тема 19 Интерфейс работы программы (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Панели инструментов программы
- Предварительное представление о назначении каждой из панели

знать и уметь использовать:

- Перемещать объекты в пространстве
- Создавать простейшие объекты путем перетаскивания из библиотеки

Содержание материала:

Инструментарий программы MagicaVoxel

Тема 20: Создание, открытие, сохранение проекта (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Проекте, способах его хранения и представления
- Вариантах 3d проектов

знать и уметь использовать:

- Создавать, изменять и сохранять проекты
- Открывать готовые проекты и пользоваться библиотекой шаблонов

Содержание материала:

Понятие работы с проектами и способами хранения и открытия рабочих файлов

Тема 21: Основные кисти и их режимы (4 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Кистях в программе MagicaVoxel
- Комбинациях при использовании кисти

знать и уметь использовать:

- С помощью кистей создавать простейшие объекты
- Раскрашивать объекты цветами из готовой палитры

Содержание материала:

Кисти, их назначение и способы применения в программе

Тема 22: Панель «Палитра» и способы создания индивидуальной

палитры и экспорт палитры. (6 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Палитре цветов
- Применении нескольких палитр при создании объектов

знать и уметь использовать:

- Готовую палитру в программе MagicaVoxel
- Создавать свою индивидуальную палитру и уметь экспортировать и импортировать палитру

Содержание материала:

Палитра цветов, назначение, способы применения

Тема 23: Кисть «Attach» (добавление и убиранье формы),

Кисть «Erase» (ластик, стирание форм) Кисть Paint (раскрашивание) (10 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Кистях программы
- Способах применения кистей в программе

знать и уметь использовать:

- Кисти «Attach», «Erase», Paint
- Комбинировать данные кисти вместе

Содержание материала:

Работа с кистями путем создания готового voxelного объекта.

Тема 24: Режим работы перемещение, выделение (8ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Готовом объекте и способом его дальнейшего редактирования
- Редактировании готового объекта с помощью специальных инструментов

знать и уметь использовать:

- Инструмент перемещение
- Инструмент выделение

Содержание материала:

Работа с объектом с помощью выделения и перемещения

Тема 25: Режимы работы кистей

(«Линия», «Центр», «Паттерны», «Воксель», «Полигон», «Квадрат») (6ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Режимах работы кистей
- Комбинации режимах работы кистей

знать и уметь использовать:

- Кисти с различными расширенными режимами

- Совмещать режимы работы кисти при создании объекта

Содержание материала:

Создание готового объекта при помощи различных режимов работы кистей

Тема 26: Функция объединения нескольких рисунков в один проект с помощью инструмента «World» (6 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах представления нескольких объектов в программе
- Максимальных ограничениях при размещении объекта

знать и уметь использовать:

- Как использовать функцию по размещению нескольких объектов в проекте
- Инструментарий MagicaVoxel

Содержание материала:

Работа с объектом с помощью выделения и перемещения

Тема 27: Рендер готовых проектов и различные способы экспорта. (6 ч.)

Тема 28: Разработка собственного проекта. Рендер проекта. Экспорт проекта (24 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора MagicaVoxel

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Итоговом проекте
- Творческом экспорте готового проекта

знать и уметь использовать:

- Правильно изобразить задуманный проект с помощью инструментария программы MagicaVoxel
- Сохранение и творческий рендер и экспорт готового проекта

Содержание материала:

Создание рендер и сохранение проекта, состоящего из нескольких объектов

Учебно-тематический план

2 год обучения

Тема урока	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Всего
1. Создание мультфильма на тему ПДД			
1.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
1.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
1.3 Прорисовка задних планов	4	14	18
1.4 Прорисовка персонажей	2	16	18
1.5 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
2. Создание мультфильма на тему «Моя Родина»			
2.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
2.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
2.3 Прорисовка задних планов	4	14	18
2.4 Прорисовка персонажей	2	16	18
2.5 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
3. Создание мультфильма на тему «Русские сказки»			
3.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
3.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
3.3 Прорисовка задних планов	4	14	20
3.4 Прорисовка персонажей	2	16	20
3.5 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
Всего	58	158	216

Содержание

Тема 1: Разработка мультфильмов на тему ПДД (72 ч.)

Тема 1.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма
- знать и уметь использовать:
 - Основные правила работы с редактором Macromedia Flash
 - Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 1.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д. (12 ч.)

Основные понятия: Персонажи, мимика, движение и т.д.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Мимике при создании анимационных персонажей
- Основных фонемах
- Псевдоанимации мимики лица человека и животных

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором Macromedia Flash
- Создавать анимацию персонажей
- Передавать в рисунке задуманный характер персонажа

Тема 1.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов, а также использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знать и уметь использовать:

- Уметь создавать простую циклическую анимацию задних планов
- Выстраивать задние планы для придания объема
- Создавать эффекты параллакса

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 1.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знать и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей

- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 1.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2: Разработка мультфильмов на тему «Моя Родина» (72 ч.)

Тема 2.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
- Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 2.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д. (12 ч.)

Основные понятия: Мимика, движение, характер и особенности

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Мимике при создании анимационных персонажей
- Основных фонемах
- Псевдо анимации мимики лица человека и животных

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
- Создавать циклическую анимацию персонажей

Тема 2.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов, а также использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знать и уметь использовать:

- Уметь создавать простую циклическую анимацию задних планов
- Выстраивать задние планы для придания объема

- Создавать эффекты параллакса

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знать и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3: Разработка мультфильмов на тему «Русские сказки» (72 ч.)

Тема 3.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором Macromedia Flash
- Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 3.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.) (12 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Мимике при создании анимационных персонажей

- Основных фонемах
 - Псевдо анимации мимики лица человека и животных
- знать и уметь использовать:
- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
 - Создавать циклическую анимацию персонажей

Тема 3.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов, а также использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знать и уметь использовать:

- Уметь создавать простую циклическую анимацию задних планов
- Выстраивать задние планы для придания объема
- Создавать эффекты параллакса

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знать и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Учебно-тематический план
3 год обучения

Тема урока	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Всего
1. Создание мультфильма на тему «Я выбираю»			
1.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
1.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
1.3 Прорисовка задних планов	4	14	18
1.4 Прорисовка персонажей	2	16	18
1.6 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
2. Создание мультфильма на тему «Я имею право...»			
2.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
2.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
2.3 Прорисовка задних планов	4	14	18
2.4 Прорисовка персонажей	2	16	18
2.5 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
3. Создание мультфильма на свободную тему			
3.1 Разработка сценария будущего мультфильма	4	2	6
3.2 Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д.)	4	8	12
3.3 Прорисовка задних планов	4	14	18
3.4 Прорисовка персонажей	2	16	18
3.5 Озвучивание готового мультфильма Основы программы Sound Forge Эффекты в программе Sound Forge	4	10	14
Всего	58	158	216

Содержание

Тема 1: Разработка мультфильмов на тему «Я выбираю» (72 ч.)

Тема 1.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма
- знать и уметь использовать:
 - Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
 - Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 1.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д. (12 ч.)

Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Мимике при создании анимационных персонажей
- Основных фонемах
- Псевдо анимации мимики лица человека и животных

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
- Создавать циклическую анимацию персонажей

Тема 1.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов, а также использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знать и уметь использовать:

- Импортировать готовые планы из внешних редакторов (MagicaVoxel и др.) для дальнейшего использования и создания псевдо 3d роликов.
- Комбинировать задние планы из внешних редакторов

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 1.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знать и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 1.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2: Разработка мультфильмов на тему «Моя Родина» (72 ч.)

Тема 2.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:
иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
- Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 2.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д. (12 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Мимике при создании анимационных персонажей
- Основных фонемах
- Псевдо анимации мимики лица человека и животных

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором MacromediaFlash
- Создавать циклическую анимацию персонажей

Тема 2.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов, а также использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знать и уметь использовать:

- Импортировать готовые планы из внешних редакторов (MagicaVoxel и др.) для дальнейшего использования и создания псевдо 3d роликов.
- Комбинировать задние планы из внешних редакторов

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знать и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 2.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знать и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3: Разработка мультфильмов на свободную тему (72 ч.)

Тема 3.1: Разработка сценария будущего мультфильма (6 ч.)

Основные понятия: Сценарий и раскадровка будущего мультфильма

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Создании сценария и правильной раскадровки будущего мультфильма

знать и уметь использовать:

- Основные правила работы с редактором Macromedia Flash
- Создавать наброски будущего мультфильма на бумаге для дальнейшей прорисовки на компьютере

Тема 3.2: Разработка персонажей (мимика, движение, характер, особенности и т.д. (12 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знати и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3.3: Прорисовка задних планов (18 ч.)

Основные понятия: Инструменты заливки и рисования, Таблицы сочетания цветов, теплые и холодные цвета

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах прорисовки задних планов а также Использовании правильного соотношения цветов при создании рисунков

знати и уметь использовать:

- Уметь создавать простую циклическую анимацию задних планов
- Эффективно использовать компоненты «motion» и «shape»

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3.4: Прорисовка персонажей (18 ч.)

Основные понятия: Использование инструментария программы для выполнения поставленной задачи.

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Основных движениях, используемых при создании мультипликационной анимации
- Способы псевдоанимации

знати и уметь использовать:

- Эффективно использовать инструментарий программы при подробной прорисовке персонажей
- Полученный навыки при создании характеров персонажей

Содержание материала:

Творческая работа

Тема 3.5: Озвучивание готовых мультфильмов (14 ч.)

Основные понятия: инструменты редактора Sound Forge

Требования к знаниям и умениям:

после изучения материала данного раздела учащиеся должны:

иметь представление о:

- Способах и вариантах озвучивания
- Вариантах дальнейшего звукового оформления

знати и уметь использовать:

- Озвучить готовый проект с помощью микрофона и дополнительных звуков
- Обработать звук для дальнейшего его использования в проекте

Содержание материала:

Творческая работа

Методическое обеспечение

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)
- Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации. Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:
 - персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет;
 - центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
 - принтер цветной;
 - сканер;
 - наборы съемных носителей информации;
 - Мультимедийный проектор с экраном;
 - Аудио устройства
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

Литература:

1. «Macromedia flash Библия пользователя» Ленц Д. У. Изд. «Питер.» 2001 г.
2. Петров И. И. «Macromedia flash для начинающих» Москва 2003 г.
3. «Дополнительное образование детей» Кульевич С.В., Иванченко В.Н. Издательство «Учитель» «Занятия в системе дополнительного образования», Иванченко В.Н. Издательство «Учитель» Ростов-на-Дону 2007
4. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. - М.: Академия, 1999. - 368 с.
5. Теплов Б.М. Психологические вопросы художественного восприятия // Известия АПН РСФСР. - М., 1947. - Вып. 11. - С. 7-26.
6. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М:Учпедгиз,1946.-703 с.
7. Эстетическое воспитание школьников: Вопросы теории и методики. - М.: Педагогика,1988. - 104 с.
8. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.- 480 с.
9. Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мин.:НИО,1998. - 142с.
10. А. Тайц, PhotoShop 7.0, Москва, «Питер», 2003
11. Булянича Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.; Питер, 2003.
12. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.
13. Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009

Интернет-ресурсы:

14. <http://flash-animated.com/> - Блог о флеш-дизайне и анимации
15. <http://animatics.ru/> - Как сделать флеш-мультифильм
16. <http://flash-book.ru/> - Обучение Flash
17. <http://compress.ru/> - Обучение Flash