

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МАРИНСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ
ИМЕНИ ИМПЕРАТРИЦЫ МАРИИ АЛЕКСАНДРОВНЫ»**

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель директора по ВР

_____/Меньшикова С.М.

«30» августа 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ТВОРЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ «ЗОЛОТАЯ ПТИЦА»

Блок

«Мультипликация»

Направление

«Пластилиновая анимация»

п. Калининский, 2017 г.

Составитель (автор):

Новоселов В.В. – преподаватель спецдисциплин, ГПОУ «Мариинский педагогический колледж имени императрицы Марии Александровны»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	6
3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	7
4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	8
5. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ.....	10
6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯ.....	12
7.ТРЕБОВАНИЯ К МИНЕМАЛЬНОМУ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ.....	14
8. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОПЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ.....	14

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа Творческого объединения «Золотая птица», Блок «Мультипликация» направления «Пластилиновая анимация» ГПОУ «Маршинский педагогический колледж имени императрицы Марии Александровны» предназначена для всех специальностей колледжа, представляет собой курс занятий с обучающимися в системе внеаудиторной деятельности, в части освоения соответствующих общих компетенций (ОК):

ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 10.	Осуществлять профилактику травматизма, обеспечивать охрану жизни и здоровья детей.
ОК 11.	Строить профессиональную деятельность с соблюдением правовых норм ее регулирующих.

1.2. Направленность программы:

- 1.Создание условий для развития личности студента.
- 2.Развитие мотивации личности студента к познанию и творчеству.
- 3.Обеспечение психологического комфорта и эмоционального благополучия студентов.
- 4.Приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям.
- 5.Профилактика асоциального поведения студентов.
- 6.Создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности студента, ее интеграции в систему мировой и отечественной культуры.
7. Принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности.
8. Развитие навыков сотрудничества при групповом и командном творческом взаимодействии.
9. Умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели.
10. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
11. Формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия способствуют расширению кругозора личности, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Программа направлена на изучение пластилиновой анимации, расширение познаний о материалах, инструментах, методах, технологиях для лепки из пластилина, развитие творческих способностей, фантазии учащихся. «Пластилиновая анимация» позволит не только слепить персонаж, но и «оживить» его. В данном кружке уместается комплекс процессов и видов искусств, с помощью которых, учащийся может сотворить свою сказку. Соединение традиционных предметов, техник, методов с новыми технологиями позволяет привлечь наибольшее внимание современного школьника к искусству.

Отличительной особенностью данной образовательной программы от других программ по киноискусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультфильма. Учащиеся получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение.

1.3. Цель программы:

Создать условия для успешного развития у обучающихся художественного вкуса, эстетического развития личности, пробуждение интереса к искусству, развития фантазии с использованием современных инструментов, методов, новой техники, технологий.

1.4. Задачи рабочей программы:

Обучающие (познавательные) – познакомить учащихся с основными видами, технологиями мультипликации, освоить пластилиновую анимацию, создавать в разных техниках и озвучить мультфильмы; освоение современных инструментов для реализации анимации (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства), мотивация к познанию; познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

Развивающие – развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы; развивать у обучающихся тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты, умение строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами.

Воспитывающие - формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса, культуру зрительского восприятия, усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе. Воспитать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

1.5. Сроки реализации программы:

Данная программа рассчитана на 1 годичный курс обучения для студентов по всем специальностям.

1.6. Формы занятий:

- деловые, творческие, ролевые игры,
- тренинги актёрского мастерства, репетиции,
- работа над творческими проектами;
- лекции, беседы,
- анализ видеоматериалов, литературных источников,
- практические семинары,
- конференции по защите анимационных проектов.

1.7. Рекомендуемое количество часов на освоении программы:

всего – 144 часов, в том числе:

обязательной нагрузки обучающегося в 1 семестре – 72 часов;

обязательной нагрузки обучающегося во 2 семестре – 72 часов;

обязательной нагрузки обучающегося на учебный год – 144 часа.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1. Результатом освоения рабочей программы является овладение обучающимися общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата освоения
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 10.	Осуществлять профилактику травматизма, обеспечивать охрану жизни и здоровья детей.
ОК 11.	Строить профессиональную деятельность с соблюдением правовых норм ее регулирующих.

2.2. Так же результатом занятий в мультипликационной студии является:

- психологическая и техническая готовность студентов к публичным выступлениям;
- набор знаний, умений, навыков: актёрского, ораторского мастерства, вокала, танцев, литературного творчества и т.д., необходимых для осваиваемых видов творческой деятельности в качестве средства решения творческих задач;
- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной

деятельности, поиска средств ее осуществления;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы
- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

2.3. Формы подведения итогов реализации программы:

- Контроль качества образования по программе творческого объединения «Золотая птица» должен осуществляться постоянно. Контроль осуществляется в течение всего года обучения и разделяется на несколько этапов:

1. В сентябре оценивается уровень владения навыками и знаниями в мультипликационной деятельности и творческого потенциала учеников.

2. В конце декабря проводится «промежуточный» просмотр мультфильмов студийцев.

3. В конце мая проводится итоговый просмотр работ студийцев.

Обязательно участие в конкурсах, фестивалях и выставках всех желающих и подготовленных учеников.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Направления работы:

- обучение навыкам продуктивного создания анимации,
- формирование навыка проектной деятельности,
- обучение навыкам художественного творчества,
- обучение навыкам создания композиции, декорации,
- обучение организации самостоятельной и коллективной творческой деятельности.

3.2. Формы работы:

Специфика занятий предполагает как групповую, так и индивидуальную работу с обучающимися. Чаще всего занятия проводятся с целой группой. Однако необходимо предусматривать занятия в малых группах (работа над сценарием, раскадровкой), и индивидуальные занятия (при подготовке к монтажу мультфильма, съемки сцен).

3.3. Технические средства обучения:

- Звуковая аппаратура;
- Персональный компьютер с процессором не ниже 2,4 ГГц и 4000 Мб оперативной памяти с установленной операционной системой Windows;
- Доступ к сети Интернет;
- Программное обеспечение: Vegas pro 2013 (Программа видеомонтажа);
- Фен.

Программа рассчитана на 144 часа, предназначена для студентов 1-4 курсов ГПОУ «Мариинский педагогический колледж имени императрицы Марии Александровны».

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Календарно-тематическое планирование 1 семестр обучения (72 часа)

№ урока	Название темы	Количество часов			Краткое содержание
		Всего	Теория	Практика	
1	История развития. Виды мультипликации.	4	4	-	Понятие мультипликация. Знакомство с историей и видами мультипликации. Герой в мультипликации. Этапы создания м/ф. Понятия о режиссуре.
2	Что такое сценарий. Основные части сценария.	10	2	8	Что такое сценарий. Основные части сценария. Создание сценария.
3	Технологии лепки.	12	2	10	Свойства пластилина. Основные приемы лепки.
4	Сценарий Герой в мультипликации. Разработка авторских героев.	25	2	23	Последовательность создания образа мультипликационного героя. Характерные черты лица, особенность походки, мимика.
5	Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.	21	2	19	Сюжет мультфильма. Понятие раскадровка. Основные принципы создания раскадровки. Раскадровка сценария. Создание фона, декораций.
ИТОГО:		72	12	60	

Календарно-тематическое планирование 2 семестр обучения (72 часа)

№ п/п	Название темы	Количество часов			Краткое содержание
		Всего	Теория	Практика	
6.	Знакомство с программой Vegas pro 2013	5	4	1	Знакомство с интерфейсом программы; Область редактирования изображения ; Панель меню, инструментов; Панель опций рабочей среды. Работа со слоями Монтаж мультфильма.
7.	Знакомство с цифровой техникой. Освещение.	5	2	3	Аккумулятор, карта памяти, формат и качество изображения вибрации, фокусировка, область экспозамера. Режимы и параметры съемки. Виды освещения. Способы применения в мультипликаций. Создание осветительной панели.
8.	Фотографирование сцен мультфильма.	14	1	13	Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций.
9.	Фотографирование сцен мультфильма.	14	1	13	Технология «перекладка».
10.	Фотографирование сцен по сценарию.	14	1	13	Технология «комбинированная анимация».
11.	Монтаж кадров Vegas pro 2013	8	2	6	Перенесите отснятые фотографии на компьютер. Создание анимации. Урегулирование скорость движения кадров. Наложение титров.
12.	Звуковое сопровождение.	6	2	4	Размещение музыкальной композиции, голосовые записи в программе для монтажа. Соотношение кадра с подходящей в кадре ситуацией.
13.	Выпуск мультфильма. Создание паспорта Мультфильма.	4	1	3	Разбор по шагам правила сохранения мультфильма.
14.	Защита паспорта мультфильма.	2	-	2	Презентация и показ мультфильма.
	ИТОГО:	72	14	58	

5. Содержание теоретических занятий.

Тема 1. История развития. Виды мультипликации.

Основным аниматором нашей страны являлся В. Старевич – биолог, который задумал создать образовательную ленту про насекомых. В 1912г. Старевич выполняет документальный кинофильм, в котором были показаны брачные игры жуков. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой – когда он устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда для того, чтобы закончить фильм, биолог делает из жуков чучел, крепит к ним ниточки и выполняет съемку киноленты по кадрам. Эта картина была первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных кинокартин, на тему насекомых – но теперь он использовал настоящие сценарии (из любовных романов и др.). Данные ленты пользовались бешеной популярностью у зрителей – многие не понимали, как делалась картина, и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков. Именно Старевич стал автором кинокартины, в которой одновременно использовались и актеры, и анимация.

Тема 2. Что такое сценарий. Основные части сценария.

Экспозиция - ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Экспозиция обычно перерастает в завязку или непосредственное начало действия. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными.

Завязка - начало конфликта.

Кульминация - наивысшая точка развития конфликта.

Развязка - разрешение конфликта.

Основное действие - строгая логичность построения и развитие темы.

Каждый эпизод должен быть обусловлен, связан смысловыми «мостиками» с предыдущим и последующим. Классическую структуру программы составляют следующие элементы:

Пролог - композиционный прием, показ или демонстрация идей автора, его отношения к событию. Пролог не связан с основным действием, а в экспозиции сюжетное действие берет свое начало.

Завязка - начало драматургического конфликта, находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария, определяет начало основного действия. Поиск оригинального сюжетного решения завязки - драматургическая проблема. Оригинальное решение завязки во многом определяет последующий ход всей программы.

Сюжетный ход - художественный прием, делает драматургическое произведение неповторимым и оригинальным по композиционному построению.

В зависимости от сценарной обработки содержательного материала предполагаются и различаются уровни сценарной записи.

Сценарный план - набросок композиционного построения сценария с разработанной темой, идеей, педагогическими задачами, характеристиками аудитории.

Тема 3. Технологии лепки.

Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др. Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.

Тема 4. Сценарий. Герой в мультипликации. Разработка авторских героев.

Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и "не избитым", обладать определенной долей шарма.

Для начала необходимо изучить вводные материалы (ТЗ, сценарий, литературное и режиссерское описание персонажей), пообщаться с режиссером, который попытается как можно точнее донести свои мысли до художника. Ознакомиться с особенностями стилистики проекта, про которую расскажет художник-постановщик, либо режиссер, если на этапе

создания персонажей художника-постановщика на проекте еще нет. По результатам знакомства с проектом стоит сделать ряд зарисовок, отметив для себя какие-то наиболее важные моменты, которые пригодятся в дальнейшей работе с персонажем.

Тема 5. Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.

Полное графическое изображение фильма, своего рода, его чертеж, иллюстрация. Некоторые называют раскадровку превуализацией. Все что вы видите до создания самого фильма, с первого до последнего эскиза, героев, интерьер, реквизит, расположение камеры – все это раскадровка.

Тема 6. Знакомство с программой Vegas pro 2013

Sony Vegas – это программа, работающая исключительно с мультимедийными данными – видеофайлами, аудиофайлами. Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа.

Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов. Для более хорошей обработки звука и видео можно устанавливать на разрывах дорожки эквалайзер с компрессором. Также программа может синхронизировать с помощью Midi Time Code, поэтому получается тридцати двух разрядный звук, его дискретизация составляет 192 кГц.

Тема 7. Знакомство с цифровой техникой. Освещение.

В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится. Художники уже давно поняли, что качество света может спрятать или выделить разные вещи, а также влияет на реакцию человека. Свет играет большую роль, потому что качество освещения повлияет на впечатление о профессионализме снятого фильма, а следовательно, воздействует на общие впечатления зрителя.

Тема 8. Фотографирование сцен мультфильма.

Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами.

Тема 9. Технология «перекладка».

Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

Тема 10. Технология «комбинированная анимация».

Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером. В отличие от непрерывного действия съемочного аппарата, фиксирующего в натурной съемке изображение намеченного объекта со скоростью 24 кадр/сек, а в нужных случаях (при съемке рапидным способом) и с большей скоростью, съемка сцены или эпизода мультипликационного фильма производится с перерывом для подготовки и экспонирования каждого отдельного кадра фильма.

Тема 11. Монтаж кадров Vegas pro 2013

Импортируем в видеоредактор кадры первой сцены мультфильма и начинаем собирать мультфильм. Собираем каждую сцену в отдельном проекте, потом мы объединим собранные

сцены, в другой общий проект, где и будет создана общая видеочасть мультфильма. Проигрываем сцену. Смотрим, всё ли корректно движется. Если где-то надо сделать, чтобы движение замедлилось, то просто, в этом месте растягиваем видео с двух кадров до трёх или четырёх кадров. Если наоборот надо, чтобы движение ускорилось, то уменьшаем длину с двух до одного кадра и объект станет двигаться в два раза быстрее. Так собираем и клеим каждую сцену отдельно.

Тема 12. Звуковое сопровождение.

Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме. Далее делается ювелирная работа по сочетанию всех компонентов, отточенность каждого из них, соразмерность элементов и их соответствие друг другу, иными словами - единство движущегося изображения со звуковой пластикой. Не сосуществование, а тесное взаимодействие всех компонентов экранной речи может сделать ее насыщенной по смыслу и эмоционально впечатляющей.

Тема 13. Создание паспорта Мультфильма.

I. Подготовительный период.

1. Сценарий.
2. Подбор материалов.
3. Формирование съемочной сцены.

II. Съёмочный период (рассчитанный)

1. Количество кадров на каждую сцену.
2. Количество движимых объектов в сцене.
3. Время съемки объектов.

III. Монтажно-тонировочный период.

1. Монтаж материала.

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ.

Тема 2. Создание сценария

Все типы заданий, выполняемых студентами, в том числе в процессе практической работы, так или иначе содержат установку на приобретение и закрепление определенных знаний, также на формирование в рамках этих знаний навыков практических действий: умения ориентироваться в материале, анализировать, сравнивать, комментировать, создавать и анимировать персонажей и т.д.

Тема 3. Технологии лепки.

Создание персонажей. Заранее обговариваем технику анимации, которую будем использовать. Выбираем действующих персонажей, обговариваем их особенности, характер и т. п. Затем наступает черёд непосредственного создания персонажей. Работа с пластилином занимает много времени, требует внимания и усидчивости, поэтому в середине занятия необходимо проводить физкультурные минутки.

Тема 4. Сценарий. Герой в мультипликации. Разработка авторских героев.

Сочинение режиссерского сценария. Направлено на развитие режиссерской наблюдательности, фантазии и воображения. При сочинении зачина необходимо задействовать в нем всех студентов подгруппы. Четко определить тему и идею зачина, распределить роли, поставить точные задачи, добиваться их точного выполнения.

Тема 5. Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.

Создание персонажей. Заранее обговариваем технику анимации, которую будем использовать. Выбираем действующих персонажей, обговариваем их особенности, характер и т. п. Затем наступает черёд непосредственного создания персонажей. Работа с пластилином

занимает много времени, требует внимания и усидчивости, поэтому в середине занятия необходимо проводить физкультурные минутки.

Тема 6. Знакомство с программой Vegas pro 2013

Рассмотрим основные элементы интерфейса видеоредактора Sony Vegas Pro и наиболее используемые функции при создании фильма. Рабочее пространство программы Sony Vegas Pro позволяет откреплять окна программы и располагать в нужном месте путем перетягивания за место, обозначенное точечками на левой панели окна. Окна можно перемещать в верхней области между собой, менять их размер. Можно изменять количество выводимых элементов интерфейса путем отключения их в главном меню при нажатии кнопки ВИД, или отключая нажатием на крестик в верхнем левом углу выбранного окна.

Тема 7. Знакомство с цифровой техникой. Освещение.

Светочувствительность (светосила) тоже очень важна для любого фотоаппарата. Чем она выше, тем более хорошими будут снимки сделанные в сумерках или тёмном помещении, т.е. на получившихся снимках будет меньше так называемых артефактов (шумов, белых точек). Очень много фирм указывают светочувствительность в соотношении с обычной плёнкой: 100, 200, 400 и выше. Светочувствительность может указываться в люксах: 0,5 Lux, 0,7 Lux (чаще всего в Люксах светочувствительность указывается для видеокамер), в данном случае, чем меньше цифра, тем лучше.

Тема 8-10. Фотографирование сцен мультфильма.

Использование различных технологий съемки мультфильма. При выполнении этой практической работы очень важна наблюдательность. Покадровая съемка предназначено для воспитания в студенте этого важного профессионального умения. Анимационная наблюдательность – способность чрезвычайно сложная. Это и неудивительно, поскольку необычайно сложным и многообразным является и само творчество мультипликатора, его искусство. Задача покадровой съемки укрепить в обучающемся привычку постоянно наблюдать и фиксировать характерное изменение движений в кадре, при выполнении простейших физических действий.

Тема 11. Монтаж кадров Vegas pro 2013

Процесс монтажа в Sony Vegas pro наложения кадров в определенной последовательности, для создания одной результирующей дорожки. Прозрачность дорожек, формирование одного единого видео и аудио потока во многом зависит от режимов композитинга. Для каждой дорожки нужно настроить свой режим композитинга, от которого будет зависеть насколько нижние дорожки будут просматриваться сквозь верхние, то есть как будет происходить смешивание цветов. Стандартный режим установленный по умолчанию называется Source Alpha. Этот режим работает на основе канала прозрачности альфа

Тема 12. Звуковое сопровождение.

Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Для этого актёрам необходимо выучить текст наизусть, если того требует сценарий, и прочитать текст как можно более выразительно и громко и сохранить как звуковой файл. По возможности текст можно начитывать в микрофон.

Тема 13. Создание паспорта Мультфильма.

I. Подготовительный период.

1. Сценарий.
2. Подбор материалов.
3. Формирование съемочной сцены.

II. Съемочный период (рассчитанный)

1. Количество кадров на каждую сцену.
2. Количество движимых объектов в сцене.
3. Время съемки объектов.

III. Монтажно-тонировочный период.

1. Монтаж материала.
2. Внесение поправок после просмотра.

7. ТРЕБОВАНИЯ К МИНИМАЛЬНОМУ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ

Реализация программы модуля предполагает наличие:

- рабочее место преподавателя;
- рабочие места обучающихся;
- пластилин: цветной (Луч, Гамма); скульптурный «студия» мягкий (гамма);
- штатив: Slik Mini-Pro, Rekam Pokipod M-50;
- канцтовары: Переплетный картон, цветные карандаши, стеки (с проволочными наконечниками; с лопатками; гладилки; с большими металлическими наконечниками, царапки прямые и фасонные), Линейка (15,30 см);
- технические средства обучения: мультимедийное оборудование (экран, проектор), ПК с лицензионным программным обеспечением профессионального назначения, акустическая аппаратура для озвучивания мультфильма;
- шкафы для хранения дидактических материалов, пособий и т.д.;
- настенные доски для вывешивания иллюстративного материала;
- станок для съемки сцен.

Библиотека

- читальный зал с выходом в сеть Интернет.

8. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

8.1. Перечень рекомендуемых учебных изданий:

1. Асенин С. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. М.: Искусство, 1986.
2. Беляев Я. Специальные виды мультипликационных съемок. М., 1967
3. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001.
4. Волков А. Проблемы развития искусства современной мультипликации. Диссертация. М., 1970.
5. Мастера советской мультипликации. Сост. Д. Бабиченко. Сборник статей: Л. Атаманов, В. Бахгадзе, В. и З. Брумберг, И. Иванов-Вано, И. Лазарчук, М. Пащенко, В. Сутеев, Ф. Хитрук. М.: Искусство, 1972.
6. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
7. Халас Д., Уайткер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф. Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.

8.2. Основная литература:

1. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Электронный ресурс]: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008. — 24 с.
2. Гаврилова Е.Н. Вопросы музыкальной педагогики [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Гаврилова Е.Н.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный университет, 2014.— 164 с.
3. Золотарёва, А. В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности [Текст] / А. В. Золотарёва. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 304 с.
4. Исаева, И. Ю. Досуговая педагогика [Текст] / И. Ю. Исаева. - Издательство: Флинта; МПСИ, 2010г. - 195 с.
5. Куприянов, Б. В. Организация досуговых мероприятий [Текст] :Б. В. Куприянов. - М: Академия, 2014. – 288 с.

6. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Электронный ресурс]: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008. — 32 с.
7. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина [Электронный ресурс] / В.С. Горичева. – Ярославль, 2004. — 16 с.
8. Иткин, В.В. Карманная книга мультижурюриста. [Электронный ресурс] : Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006. — 52 с.
9. Иткин, В.В. Жизнь за кадром [Электронный ресурс]: методическое пособие, Новосибирск, 2008. — 64 с.

8.3. Дополнительная литература:

1. Программы общеобразовательных учреждений. Изобразительное искусство и художественный труд. 1–4 кл/науч. рук. Б.М. Неменский. – М.: Просвещение, 1994.
2. Б.М.Неменский. Мудрость красоты. О Проблемах эстетического воспитания.– М.: Просвещение, 1987.
3. Уроки изобразительного искусства. / Л. Горяева.
4. Проблемы народного искусства/под ред. М.А. Некрасовой, К.А. Макарова. – М.: Изобразительное искусство, 1982.
5. Алёхин А.Д. когда начинается художник. – М.: Просвещение, 1993.
6. Федотов Г.Я. Послушная глина. М., “АСТ-Пресс”, 1997.
7. Федотов Г.Я. Глина и керамика. М.: “Эксмо”, 2005.
8. Коньшева Н.М. Лепка в начальных классах. М., П., 1980.
9. Акунова Л. Ф., Крапивин В. А. Технология производства и декорирования керамических изделий; Учебник для худ.-пром. уч-щ и уч-щ прикл. искусства М ;1984
10. Т.Б.Донцова. Программа для подготовительных групп детских художественных школ. – М.: Просвещение, 1994.
11. Т.С.Комарова. Дети в мире творчества. – М.: Мнемозина, 1994.
12. Н. Бельтюкова. С.Петров. В.Кард. Учимся лепить. Папье-маше. Пластилин. – М.: Изд-во Эксмо; 2001.
13. В.С. Горичева М.И. Нагибина. Сказку сделаем из, глины, теста, снега, пластилина. Ярославль: “Академия развития”, 1998.
14. Соленое тесто/ составитель К.В.Силаева. – М.: Изд-во Эксмо, 2007.
15. И. Кискальт Солёное тесто. – М.: “АСТ-Пресс”, 1998.
16. Д.Фишер. Расписываем керамику. – М.: АСТ Астрель, 2005.
17. Шкицкая И.О. Аппликации из пластилина. – Ростов: н. /Д: Феникс, 2008.
18. Дашкевич Е.В., Жакова О.В. Знакомьтесь глина. – Петербург: “Кристалл”.
19. Дашкевич Е.В., Жакова О.В. Пластилиновый мир. – Петербург: “Кристалл”, 2001.
20. Кэтрин Дьюи. Учимся лепить животных. Мн.: ООО “Попурри”, 2002. Технология организации досуговых мероприятий в образовательных учреждениях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sibvido.ru/-node/91>
21. Формирование нравственных ценностей познавательной направленности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-05/dissertaciya-formirovanie-tsennostezdorovogo-obraza-zhizni-v-usloviyah-dosugovogo-obedineniya-sportivno-ozdorovitelnoy-apravlennost#ixzz3Yg0QdA93>
22. Фришман, И.И. Методика работы педагога дополнительного образования [Текст]: учебное пособие / И.И. Фришман. – М.: Академия, 2001. – 160 с.
23. Шмаков, С.А. Культура-досуг-ребенок [Текст] / С.А. Шмаков. – М., 2012. – 234с.
24. Энциклопедия коллективных творческих дел [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

8.4. Интернет – ресурсы:

1. Электронная библиотека - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/366.html>

2. Электронная библиотека - Режим доступа:
<http://www.book.ru/activate/htr0hOQfMirusbdt4Jk>

3. Электронная библиотека образовательных и просветительских изданий
[Электронный ресурс].–Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>.