

Управление образования администрации  
Рыбинского муниципального района

Муниципальное учреждение  
дополнительного образования  
центр творчества и развития «Город мастеров»

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МУ ДО ЦТР «Город мастеров»  
Т.В. Барбарич  
от «10» августа 2020 г.



принята  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от «10» августа 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Мультипликационная студия «МультиДом»»

Возраст детей: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год

Рябкова Дарья Дмитриевна,  
педагог дополнительного образования

Рыбинский муниципальный район  
2020 год

## Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цель и задачи.....	6
3. Содержание программы.....	7
3.1. Учебный план.....	7
3.2. Содержание учебного плана.....	8
4. Планируемые результаты.....	11
5. Календарный учебный график.....	12
6. Условия реализации программы.....	17
7. Контрольно - измерительны материалы. Формы аттестации.....	18
8. Методические материалы.....	19
9. Список информационных источников .....	20

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликационная студия «МультиДом»» (далее - программа) технической направленности разработана на основе следующих нормативных документов:

- **ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»** от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- **Сан -Пин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей** (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)
- **Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)** (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
- **Приказ Министерства просвещения РФ** от 9 ноября 2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность программы. В современном мире детям очень интересно придумывать и рисовать свои мультфильмы. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих обучающихся. Мультфильмы теперь с успехом создают дети дошкольного возраста.

Мультипликация, как вид детского творчества, существует уже два десятка лет, как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по данному увлекательному виду деятельности привлекают интерес к нему детей и взрослых.

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

Новизна программы. Данная программа позволяет детям изучить мультипликацию с азов, а использование пластилинографии открывает для детей новые технологии, позволяет самим придумать сценарий и воплотить его в жизнь. Дети осваивают компьютерные программы, используя приобретенные для её реализации ноутбуки. Современный фотоаппарат позволяет делать качественную фотосъемку при создании мультфильма.

Особенности программы. Программа включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий),
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала).

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- теоретический (образовательный);
- практический (творческий, исследовательский).

При этом на большинстве занятий следует объединять теорию и практику, чтобы учащиеся понимали последовательность создания мультфильма и принимали в этом активное участие.

Теоретическая часть проводится в форме бесед, дискуссий, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме с использованием готовых шаблонов). Обучающимся выдаются шаблоны по заданной теме, они выбирают и распределяют между собой наиболее подходящие и выразительные сюжеты, проводят подготовительную работу.
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой материала – пластилин и учатся с ним работать. Также знакомятся с другими различными материалами и учатся оформлять мультипликационные сцены.
3. Анимационный тайминг. Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.
4. Художественное оформление мультипликационного фильма. Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей в возрасте 7-10 лет. Запись в творческое объединение ведется в независимости от медицинских показателей. Количество обучающихся в группе 13-25 человек. Группа может быть одновозрастной или разновозрастной.

Данная программа рассчитана на 1 учебный год, занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (занятия длятся для детей дошкольного возраста – 30 минут, для детей начального школьного возраста - 45 минут, с 10 минутным перерывом), всего за год детям даются знания в объеме 72 часов.

Форма обучения– очная.

## **2.Цель и задачи программы**

Цель. Ознакомление детей с различными техниками анимации и изучение создания анимационного фильма с помощью пластилинового фильма.

Задачи:

Образовательные задачи:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации и различными видами анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов, помочь освоить пластилиновую анимацию, создать в этой технике мультфильмы;
- обучить основным технологиям создания мультфильмов, планированию собственной индивидуальной и коллективной работы;
- обучить детей процессам разработки и изготовления фонов и декораций, способам освещения, раскадровки сюжета, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов в итоговый продукт.

Развивающие задачи:

- развивать творческие способности детей;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные задачи:

- формировать эстетический вкус;
- воспитывать самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

## **3.Содержание программы**

### **3.1 Учебный план**

№	Наименование разделов и тем	Количество часов всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. -Знакомство с учащимися -Ознакомление с программой -Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	1	1	-
2	Раздел 1. Введение. Искусство мультипликации. -История мультипликации -Какие бывают мультфильмы -Просмотр примеров мультфильмов	4	1	3
3	Раздел 2. Основы мультипликации -Знакомство с этапами создания мультфильма -Просмотр видеоряда о создании мультипликационных фильмов	4	2	2
4	Раздел 3. Пластилиновая мультипликация	28	8	20
5	Раздел 4. Создание фона и сцен для съёмки мультфильма	24	6	18
6	Раздел 5. Съёмка мультфильма	8	1	7
7	Контроль знаний, умений и навыков.	2	-	2
8	Итоговое занятие	1	-	1
	<b>ВСЕГО:</b>	<b>72</b>	<b>19</b>	<b>53</b>

### 3.2 Содержание учебного плана

#### 1. Вводное занятие.

Знакомство с обучающимися. Знакомство с интересами в сфере мультсериалов или мультфильмов учащихся.

Ознакомление обучающихся с дальнейшей программой обучения. Выявление основных направлений в работе по созданию мультфильма. Знакомство с техникой и материалами, которые предстоит использовать.

Правила поведения на занятиях и расписание занятий. Инструктаж по технике безопасности при работе с ноутбуками, фотоаппаратом, интерактивной доской.

**Каждое занятие включает в себя: теорию и практику.**

### **Раздел 1. Введение. Искусство мультипликации.**

1. История создания первых мультипликационных фильмов (работа на интерактивной доске).

2. Какие бывают мультфильмы - виды мультфильмов:

- по жанру: сказки, фентези, легенды, басни, поучительные рассказы, учебные (научно-популярные), «ужастики», комедии, презентации;

- по метражу: полнометражные, короткометражные, сериал;

- по варианту исполнения: рисованные, перекладные, компьютерные (2-d – плоские, 3-d - объёмные), кукольные, пластилиновые, из сыпучих и готовых материалов;

3. Что нужно для создания м-фильма (знать, уметь, иметь); какой мультфильм создать проще; основной вид мультипликации – перекладка:

а. пластилиновая (рельеф) (закрепление навыков работы с пластилином);

б. плоская;

в. силуэтная;

г. из готовых форм и материалов. Повторение правил пользования пластилином.

4. Проверка способностей учащихся:

- художественные способности;

- литературные способности (фантазия, память, разносторонность и т.д.).

5. Просмотр примеров мультфильмов по видам.

### **Раздел 2. Основы мультипликации.**

1. Знакомство с этапами и технологиями создания мультфильма (плоский мультфильм):

- разработка сценария (рождение идеи мультфильма, сочинение и написание рассказ);



- поиск формы (пластилин, проволока, перекладная анимация, рисованная) и жанра (учебный, рекламный, сказка, комедия, трагедия, реклама и т.д.);
- раскадровка мультфильма, распределение сцен (эпизодов);
- создание фонов и персонажей;
- разработка эскизов, создание сцен и фонов;
- создание предметов обстановки и т.д.;
- разработка эскизов и создание персонажей, планирование их действий и диалогов, Работа с ноутбуками.
- запись речи персонажей, замер времени и определение количества кадров на каждый эпизод (работа на ноутбуках);
- съёмка кадров на каждую сцену, проверка, пересъёмка (обучение фотосъёмке), обучение использованию осветительного оборудования;
- сведение видеоряда и звука (речи);
- создание начальных и конечных титров (обучение использованию компьютерных программ);
- соединение отдельных эпизодов в целый мультфильм, использование переходов между сценами;
- озвучивание фильма, сведение и конвертирование.

2. Просмотр видеоряда о создании мультипликационных фильмов.

### **Раздел 3. Пластилиновая мультипликация.**

Раздел пластилиновой мультипликации может включать от 4 до 6 блоков на 1 год обучения. Каждые 2-3 блока распределяются на одно полугодие. Такое решение дает учащимся видеть результат в процессе творческой деятельности, так как в итоге учащиеся на финише проделанной работы получают полноценный мультсериал/мультфильм. Для возрастной группы от 5 до 10 лет наиболее подходящее кол-во блоков – 4. Каждую четверть учебного года выполняется один блок. Тематика каждого блока разрабатывается исходя из интересов учащихся. Тема каждого блока является общей для всей группы. Каждый блок состоит из:

- Знакомство с предстоящим объемом работ и сценарием будущего мультфильма.
- Выдача уже готовых шаблонов героев мультфильма (при одинаковом выборе учащимися, педагог должен помочь индивидуализировать героя).
- Создание героев: индивидуальная работа учащихся.

#### **Раздел 4. Создание фона и сцен для съёмки мультфильма.**

- Создание сцен и фонов для съёмки мультфильмов: коллективная работа учащихся -продолжение обучения фотосъёмке каждым обучающимся с использованием комплекта осветительного оборудования).

#### **Раздел 5. Съёмка мультфильма.**

- Покадровая съёмка сказочных героев в движении. Просмотр готового мультфильма.

#### **Контроль знаний, умений и навыков**

Контроль знаний, умений и навыков проводится по заключению теоритических подразделов в форме тестирования и практических навыков использования фотоаппарата, комплекта осветительного оборудования.

#### **Итоговое занятие**

1. Подведение итогов работы за учебный год с просмотром и обсуждением мультфильмов выполненных обучающимися.
2. Просмотр итогового мультфильма.

### **4. Планируемые результаты:**

#### Обучающиеся будут знать:

- основные виды мультипликации и различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и художественных материалов,
- основные технологии создания мультфильмов,
- основы пластилиновой анимации.

#### Обучающиеся будут уметь:

- изготавливать фоны и декорации, проводить раскадровку сюжета, съёмку кадров, озвучивать персонажей,
- применять компьютерные технологии для создания фильмов,
- создавать мультфильм.

### 5. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2020	31.05.2021	36 недель	72 часа	2 часа в неделю

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Знакомство с учащимися. Знакомство с интересами в сфере мультсериалов или мультфильмов учащихся. Правила техники безопасности	1	Беседа, игры	Наблюдение, диагностика
2		История создания первых мультипликационных фильмов. Какие бывают мультфильмы - виды мультфильмов.	1	Беседа, игры	Тест
3		Что нужно для создания м-фильма (знать, уметь, иметь); - основной вид мультипликации – перекладка	1	Игра	Игра
4		Знакомство с этапами и технологиями создания мультфильма	1	Игра	Распределение карточек в определённом порядк
5		Просмотр видеоряда о создании мультипликационных фильмов с использованием интерактивной доски	1		
6		Пластилиновая мультипликация	1	Беседа	

		Тема №1 «Золотая осень» (знакомство с предстоящим объемом работ)			
7		Создание сценария будущего мультфильма, описание героев мультфильма	1	ПР/Р	Описание героев
8		Рисунок «Мой герой» - дизайн персонажа (выдача уже готовых шаблонов героев мультфильма при необходимости)	1	ПР/Р	Проверка дизайна
9		Создание героев будущего мультфильма - изготовление объемных пластилиновых персонажей по разработанным ранее эскизам	1	ПР/Р	Проверка пластилиновых фигур
10- 11		Создание фона и сцен для съёмки мультфильма	2	ПР/Р	Наблюдение
12		Коллективная работа по созданию фона мультфильма	1	ПР/Р	
13- 14		Подборка музыки для мультфильма, репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев)	2	ПР/Р	Оценка муз. композиции
15- 16		Коллективная работа по созданию сцен мультфильма. Эффекты пластилиновой анимации. Появление фигуры, перелепка, подмена.	2	ПР/Р	
17- 18		Съёмка мультфильма с помощью фотоаппарата со сменной оптикой. Структура фильма, особенности. Монтаж мультфильма из отдельных кадров. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса	2	ПР/Р	Наблюдение
19		Пластилиновая мультипликация Тема №2 «Зимушка - зима» (знакомство с предстоящим объемом работ).	1	ПР/Р	

20		Создание сценария будущего мультфильма, описание героев мультфильма	1	Игра	Проверка сценария
21		Рисунок «Мой герой» - дизайн персонажа (выдача уже готовых шаблонов героев мультфильма при необходимости).	1	ПР/Р	Оценка рисунков
22-23		Создание героев будущего мультфильма - изготовление объемных пластилиновых персонажей по разработанным ранее эскизам	2	ПР/Р	Оценка изготовленных персонажей
24-25		Создание фона и сцен для съёмки мультфильма	2	ПР/Р	Оценка фона
26		Коллективная работа по созданию фона мультфильма.	1	ПР/Р	
27-29		Подборка музыки для мультфильма, репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев).	3	ПР/Р	
30-32		Коллективная работа по созданию сцен мультфильма. Эффекты пластилиновой анимации. Появление фигуры, перелепка	3	ПР/Р	
33-34		Структура фильма, его особенности. Монтаж мультфильма из отдельных кадров, наложение звуковых эффектов, музыки и голоса.	2	ПР/Р	
35		Пластилиновая мультипликация Тема №3 «Весне дорогу!» (знакомство с предстоящим объемом работ).	1	ПР/Р	
36-37		Создание сценария будущего мультфильма, описание героев мультфильма.	2	ПР/Р	
38		Рисунок «Мой герой» - дизайн персонажа (выдача уже готовых шаблонов	1	ПР/Р	

		героев мультфильма при необходимости).			
39-40		Создание героев будущего мультфильма - изготовление объемных пластилиновых персонажей по разработанным ранее эскизам	2	ПР/Р	
41-42		Создание фона и сцен для съёмки	2	ПР/Р	Оценка фона
43		Коллективная работа по созданию фона мультфильма	1	ПР/Р	
44-46		Подборка музыки для мультфильма, репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев).	3	ПР/Р	
47-49		Коллективная работа по созданию сцен мультфильма. Эффекты пластилиновой анимации. Появление фигуры, перелепка, подмена	3	ПР/Р	
50-52		Структура фильма, особенности. Монтаж мультфильма из отдельных кадров, наложение звуковых эффектов, музыки и голоса.	3	ПР/Р	
53		Пластилиновая мультипликация Тема №4 «Ах, это лето!» (знакомство с предстоящим объемом работ).	1	ПР/Р	
54-55		Создание сценария будущего мультфильма, описание героев мультфильма	2	ПР/Р	
56-57		Рисунок «Мой герой» - дизайн персонажа (выдача уже готовых шаблонов героев мультфильма при необходимости).	2	ПР/Р	
58-59		Создание героев будущего мультфильма - изготовление объемных пластилиновых персонажей по разработанным	2	ПР/Р	

		ранее эскизам.			
60-61		Создание фона и сцен для съёмки мультфильма	2	ПР/Р	Оценка фона
61-62		Коллективная работа по созданию фона мультфильма	2	ПР/Р	
63-65		Подборка музыки для мультфильма, репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев).	3	ПР/Р	Наблюдение
66-67		Коллективная работа по созданию сцен мультфильма на. Эффекты пластилиновой анимации. Появление фигуры, перелепка, подмена.	2	ПР/Р	
68-69		Съёмка мультфильма с помощью Структура фильма, особенности. Монтаж мультфильма из отдельных кадров, наложение звуковых эффектов, музыки и голоса.	2	ПР/Р	
70-71		Контроль знаний, умений и навыков	2	ПР/Р	Наблюдение, диагностика
72		Итоговое занятие	1	ПР/Р	Наблюдение, диагностика
		<b>Всего</b>	<b>72</b>		

## 6. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

- Мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов, а самое главное демонстрировать учащимся мультфильмы, фотографии знаменитых мультипликаторов,
- Ноутбук – 7
- Фотоаппарат со сменной оптикой и ручными установками -1
- Комплект осветительного оборудования -1
- Штатив - 1

- Сканер – 1
- Принтер – 1
- Проектор – 1
- Пластилин –
- Набор для рисования
- Канцелярские принадлежности

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования

### **7. Формы аттестации и контрольно-измерительные материалы.**

Повседневно оценивая каждого ученика, педагог, опираясь на ранее выявленный им уровень подготовленности каждого ребенка, прежде всего, анализирует динамику усвоения им учебного материала, степень его прилежания, всеми средствами стимулируя его интерес к учебе.

#### **Критерии констатирующего контроля ЗУН.**

<b>Оценка</b>	<b>Критерии оценивания</b>
Отлично	регулярное посещение занятий, активное участие в жизни объединения, участие в коллективных работах, выполнение всех заданий;
Хорошо	посещение занятий, ребенок участвует в работе объединения, только когда дают задание
Удовлетворительно	Ребенок посещает занятие, выполняет упражнения, но не все получают, т.к. не старается

#### **Формы оценки усвоения знаний:**

- диагностика;
- самостоятельная работа;
- наблюдение;
- тестирование

#### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы:**



- демонстрация знаний и умений на открытых занятиях для родителей, педагогов;
- создание мультфильма по сценарию детей.

### Примеры контрольно-измерительных материалов

#### Тест-анкета по теме мультипликация (входной контроль)

ФИ \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_

- Любите ли вы смотреть мультфильмы?
  - Да
  - Нет
  - Безразличен
- Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?
  - Видеокамера
  - Фотокамера
- Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
  - пластилиновый \_\_\_\_\_; б) рисованный \_\_\_\_\_
- Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
  - кукольный \_\_\_\_\_; б) песочный \_\_\_\_\_
- Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
  - компьютерный \_\_\_\_\_; б) перекладной \_\_\_\_\_
- Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)
 

---



---



---
- Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?
 

---
- Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»: \_\_\_\_\_  
 Напишите других героев по памяти: \_\_\_\_\_  


---
- Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: \_\_\_\_\_  


---

 Напишите имена других героев по памяти: \_\_\_\_\_

10. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: \_\_\_\_\_

Напишите имена всех героев по памяти:

\_\_\_\_\_

11. Напишите имя своего любимого персонажа \_\_\_\_\_

12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

\_\_\_\_\_

### Тест (промежуточный контроль)

1. Какому мультипликационному герою принадлежит фраза «Счастье — это когда все дома?»

- а) Домовенку Кузе
- б) Коту Леопольду
- в) Карлсону
- г) Ежику в тумане
- д) Матроскин

2. Какой мультсериал является самым продолжительным в истории?

- а) Южный Парк
- б) Гриффины
- в) Американский папаша
- г) Ну, погоди
- д) Симпсоны

3. Сколько главных героев в мультсериале «Южный парк»?

- а) 1
- б) 2
- в) 3

- г) 4
  - д) 5
4. Какой предмет был самым ценным для белки из «Ледникового периода»?
- а) Рыба
  - б) Шишка
  - в) Желудь
  - г) Золотая монета
  - д) Цветок
5. Как изначально назывались мультфильмы «SpongeBob Squarepants»?
- а) SquareSponge
  - б) Sponge
  - в) Spongeinpants
  - г) YellowSponge
  - д) SpongeBoy
6. Когда вышла первая серия мультфильмов «Ну, погоди!»
- а) 1949
  - б) 1959
  - в) 1969
  - г) 1979
  - д) 1989
7. Какое вознаграждение получил почтальон Печкин за нахождение дяди Федора?
- а) Велосипед
  - б) Новую шапку
  - в) Фоторужье
  - г) Корову

д) Ничего

8. Какая из книг Роберта Льюиса Стивенсона легла в основу одноименного советского мультфильма?

а) Путешествие внутрь страны

б) Гадалка

в) Остров сокровищ

г) Под флагом «Катрионы»

д) Рождество на море

9. В каком мультфильме прозвучала фраза «Жизнь несправедлива: я никогда не стану королем, а ты... ты не доживешь до следующего дня!»

а) Король лев

б) История игрушек

в) Холодное сердце

г) Ледниковый период

д) Человек-паук

### **Тест (для итогового контроля).**

Ф.И.обучающегося \_\_\_\_\_

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий. (Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение». Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров)

2. Современное название мультипликации? Как оно переводится? (Анимация. Это слово переводится как «одушевление»)

3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

Выберите правильный ответ. А. Сценарист Б. Режиссер В. Аниматор Г. Композитор (Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации).

4. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах? Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации).

5. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?

Выберите правильный ответ. А. Кукольный театр Б. Театр одного актера

В. Театр оперы и балета Г. Театр теней (Кукольный театр и театр теней)

6. Кто считается основателем рисованной мультипликации? Выберите

правильный ответ. А. Эмиль Рейно Б. Уолт Дисней В. Стюарт Блэктон

Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.).

7. Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой клетку или дерево. Проколите картон с двух противоположных сторон, проденьте в дырочки нитку и покрутите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? Напишите свой ответ.

(Сидящую в клетке или на дереве. Такая игрушка называется тауматроп.).

8. Перечислите техники мультипликации. (Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, Flashанимация, кукольная мультипликация) песочная анимация,

9. Художникмультипликатор должен сделать 1440 рисунков, а вы будете одну минутку. Что это? наслаждаться этим результатом всего

Выберите правильный ответ. А. Комикс Б. Панно В. Мультфильм

Г. Презентация (Мультфильм).

10. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации? Выберите правильный ответ. А. 10 кадров Б. 15 кадров В. 20 кадров Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра).

11. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма. (Сценарист, оператор) режиссер, художникмультипликатор, композитор.

12. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ. А. «Союзмультфильм»  
Б. Уолт Дисней В. «Пилот» Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» 355 млн. долларов).

13. На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали? Выберите правильный ответ. А. Озвучивали главных героев

Б. Придумывали смешные трюки, гэги

В. Создавали декорации для мультипликационного фильма

Г. Руководили съёмочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

14. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея? Выберите правильный ответ. А. Микки Мауса

Б. Алисы в стране Чудес В. Льва Симбы Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса) .

15. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм» Б. Уолт Дисней В. «Пилот» Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов).

16. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации? А. Александр Ширяев Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин Г. Вячеслав Котеночкин (Александр Татарский – родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев – первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин режиссёр-мультипликатор, художник, Вячеслав Котеночкин советский режиссёр мультипликатор, художник и художник-мультипликатор) продюсер.

17. Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ. А. Овоскоп

В. Калейдоскоп

Б. Стробоскоп Г. Микроскоп (Стробоскоп -

от греч. «кружение» и «смотрю». На барабане рисовались

фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы

сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц бойко скачет по снегу).

18. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.  
Монтаж отснятого материала Съёмочный процесс Написать сценарий  
Создать персонажей и декорации Подобрать звуковое сопровождение  
Демонстрация публике  
(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съёмочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике).

19. Кто является изобретателем песочной мультипликации?  
Выберите правильный ответ. А. Кэролин Лиф Б. Ксения Симонова  
В. Ференц Цако Г. Артур Кириллов (Кэролин Лиф канадско-американский режиссёрмультипликатор.  
Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей)

20. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.  
(Светлым по темному, темным по светлому).

21. Наука, изучающая строение человека, животного — это?  
Выберите правильный ответ. А. Гистология Б. Анатомия В. Физиология  
(Анатомия) .

22. Что изучает динамическая анатомия? Выберите правильный ответ.  
А. Взаимное расположение органов человека  
Б. Положение тела человека в движении  
В. Возрастные особенности органов человека  
(Динамическая анатомия изучает положение тела человека в движении) .

23. Поле зрения — это... Выберите правильный ответ. А. Воображаемая линия  
Б. Пространство, охватываемое глазом (Поле зрения — это пространство, охватываемое глазом).

24. Линейная перспектива — это законы... Выберите правильный ответ.  
А. Изменения цвета в зависимости от удаления предметов в глубину  
Б. Зрительного сокращения предметов на расстоянии  
(Линейная перспектива — это законы зрительного сокращения предметов на расстоянии).

25. Перспектива — это... Выберите правильный ответ.  
А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии  
Б. Фронтальное изображение предметов (Перспектива —

это кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии).

26. На переднем плане все предметы воспринимаются... Выберите правильный ответ. А. Наиболее плоскостные

Б. Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны (На переднем плане все предметы воспринимаются наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны)

27. В какой последовательности обычно выполняется процесс

видеомонтажа в видеоредакторе Pinnacle studio? Выберите правильный ответ. А. Монтаж – Захват – Вывод фильма Б. Монтаж – Вывод фильма – Захват В. Захват – Монтаж – Вывод фильма (Захват – Монтаж – Вывод фильма).

28. Какие разделы доступны в редакторе Pinnacle studio? Выберите правильный ответ. А. Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка

Б. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка

Г. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка

(Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, меню диска, звук, музыка)

29. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма? Выберите правильный ответ. А. При записи диска, выбрать тип диска, настройка записи

Б. При создании файла, выбрать тип и настройки В. Все ответы верны (Все ответы верны).

30. К какому разделу относится данный знак? Выберите правильный ответ.

А. Меню диска Б. Титры В. Звук Г. Фотографии и кадры. (Меню диска) .

31. Что обозначено на картинке? Выберите правильный ответ.

А. Сколько места займет видео при выводе на съемном носителе

Б. Сколько места займет видео при выводе на жестком диске

(Сколько места займет видео при выводе на жестком диске) .

32. Перечислите техники рисования в песочной анимации. (Техники: процарапывания, отпечатка) закидывания, засыпания, насыпания, вытирания.

33.Какой студии соответствует мультфильм (соедините стрелками).

34. Перечислите техники пластилиновой анимации. (Перекладка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация) .



**Оценка результатов** проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один балл. Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:  
Низкий уровень: 712 баллов Средний уровень: 1325 баллов  
Высокий уровень: 2634 баллов Обучающиеся, набравшие более 17 баллов считается прошедшим промежуточную аттестацию

## **8. Методические материалы.**

Содержание программы предполагает выполнение заданий непосредственно с художественными материалами. Художественные материалы помогают реализовать идеи в реальность. Пластилин является очень легко применяемым материалов, он поддается коррекции, имеет различные варианты исполнения: плоскостной, объемный.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия, чётко ставить цели и задачи для обучающихся, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой. Необходимо организовать в студии рабочие места для детей, формировать аккуратность при выполнении работ, проводить сравнительный анализ работ, организовать участие детей в конкурсах.

### **Программные средства:**

- Операционная система MS Windows XP.
- Антивирусная программа Антивирус Касперского.
- Программа-архиватор WinRaR. - MS Office 2003/2007.

- Звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15», Dragon Frost.
- Графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint».
- Мультимедиа проигрыватель Windows Media.
- Браузер MS Explorer.
- Простой редактор Web-страниц (Блокнот).

### **9. Список информационных ресурсов**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
5. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
6. Иткин В.Г. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
8. Курчевский В.А. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика». – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.