**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени А.Н. КОСЫГИНА»**

(ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)

|  |  |
| --- | --- |
|  | “УТВЕРЖДАЮ”Проректор РГУ им. А.Н. Косыгина по учебно-методической работе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дембицкий С.Г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Лего анимация»**

Направленность: техническая

Возраст обучающихся – 9 - 17 лет

Срок реализации программы – 10 часов

Разработчик:

Каршакова Лидия Борисовна,

доцент кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна

Москва 2017

Протокол согласований дополнительной общеразвивающий программы

**«Лего анимация»**

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ЦТПО МГУДТ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Фирсов А.В.

 «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017\_\_\_ г.

 Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с действующими федеральными, региональными нормативными правовыми актами и локальными актами ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

**Пояснительная записка**

Программа реализуется в рамках **технической** направленности.

**Актуальность и педагогическая целесообразность**

Общеизвестный факт, что анимация старше кинематографа, и именно ей он во многом обязан своим рождением. Раньше сфера производства анимации была исключительно сферой профессиональной деятельности уникальных специалистов. Оборудование и технологии такого производства требовали больших затрат и специальной подготовки кадров под специфику такого производства. Огромные возможности анимационного продукта использовались только небольшой группой суперпрофессионалов и были совершенно не доступны всем остальным. С появлением компьютеров, появилась и компьютерная анимация. И с этого момента, благодаря распространению компьютерных технологий, она стала доступна всем желающим. Анимация сейчас везде: в интернете, в игровых приставках, в мобильных телефонах, в рекламе, презентациях и проч. Анимация не просто распространена во всем мире, как чистый кинопродукт, она буквально пронизывает и весь наш быт. Общедоступность анимации сделало ее фактором социальной активности человека.

В результате создания анимационного продукта, у обучающегося формируются, как художественные навыки, так и умение работать с разнообразными программными продуктами; слушатели смогут получить компетенции для работы: компьютерной графикой, обработка видеоматериала, создание специальных эффектов, работа с компьютерной обработкой звукового материала.

**Цель.** Получить навыки работы с техническими и программными средствами для создания анимационных роликов в технике стоп-моушен.

**Задачи:**

*Обучающие:*

* Изучить основы сценарного искусства, режиссуры.
* Изучить основы видеомонтажа и работы с камерой.
* Научить самостоятельно решать творческие и технические задачи по созданию анимационного произведения. Приобрести навыки для правильной организации и управления творческой группой.

*Развивающие:*

* Узнать об истории анимации.
* Развивать образное, художественное мышление и умение грамотно выразить свой замысел в раскадровке.
* Развить художественные и творческие способности обучающихся, в процессе создания анимационного ролика, умение работать в небольших группах, этику общения.
* Развить сценарное, актерское и режиссерское мастерство и устойчивый интерес к творческой деятельности.
* Развить умение художественно и актерски точно излагать сюжет при защите своего сценария, отстаивать свою точку зрения, анализировать достоинство и недостатки сценарной линии.

*Воспитательные:*

* Воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности.
* Воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества и т.д.).
* Приобщить ребенка к здоровому образу жизни.

**Возраст детей** 9-17 лет.

**Количество детей в группе** 8-10 человек.

**Формы и режим занятий**

Занятия проходят 1 раза в неделю по 2 часа.

Во время занятий предусмотрен перерыв 15 минут (каждый час) на отдых, физкультминутки, проветривание лаборатории.

**Сроки реализации программы:** Программа рассчитана на 10 часов

**Планируемые результаты**

По итогам реализации программы дети будут:

*Знать:*

* Основные процессы и термины анимации. Этапы создания анимационного произведения
* Основные принципы и техника создания рисованной анимации. 12 принципов диснеевской анимации.
* Основные принципы сценарного искусства. Литературный и режиссерский сценарий ;
* Разработка персонажа по собственному сценарию. Описание особенностей поведения.
* Разработка раскадровки по своему сценарию и со своими персонажами.
* Монтаж изображения, монтаж звука, монтаж звука с изображением;
* Базовые методы компьютерной обработки изображений.

*Уметь:*

* «Читать» раскадровку.
* Решать технические задачи в процессе сборки моделей.
* Применять полученные знания для работы над собственным роликом.
* В качестве режиссера планировать и распределять работу над роликом между членами команды.
* Уметь грамотно составлять техническое и творческое задание по анимации.
* Составлять программы для решения производственных и творческих задач в анимации;
* При необходимости корректировать ТЗ или программу;
* Самостоятельно исправлять неточности и ошибки в программных продуктах.

**Формы контроля и подведения итогов**

В конце каждой темы проводится проверка знаний в форме короткого зачета, позволяющего выявить усвоение материала обучающимися.

Вопросы, которые возникают у обучающихся в процессе обучения, выносятся на общее обсуждение также в диалоговой форме разбора материала.

В качестве проверки используются различные формы подведения итогов: проведение внутренних соревнований между обучающимися учебных групп; участие в окружных, городских и международных фестивалях анимации.

.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | **Формы аттестации (контроля) по разделам** |
| **Всего** | **Теоретических** | **Практических** |
| 1 | Вводное занятие. Основы лего анимации | 0,25 | 0,25 | 0 | анкетирование |
| 2 | Основные процессы и термины анимации. Этапы создания анимационного произведения | 0,5 | 0,5 | 0 | опрос |
| 3 | Основные принципы и техника создания кукольной анимации. | 0,75 | 0,25 | 0,5 | Устная защита сконструированных сцен с использованием лего и разработанных персонажей. |
| 4 | Последовательность производственных процессов в анимации. Особенности съемок анимации в технике стоп-моушен. | 3,25 | 0,25 | 3 | Просмотр материалов со съемок анимационного ролика с использованием лего |
| 5 | Основы монтажа | 2,5 | 0,5 | 2 | Просмотр материалов по монтажу анимационного ролика |
| 6 | Базовые методы компьютерной обработки изображений.  | 2 | 0,5 | 1,5 | Просмотр созданных спецэффектов и титров. |
| 7 | Форматы сохранения видеофайлов | 0,75 | 0,25 | 0,5 | Показ готовых работ |
|  | **Итого** | **10** | **2,5** | **7,5** |  |

# **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА**

**Тема 1. Вводное занятие.**

*Теоретическая часть.*Что такое анимация. История мировой анимации. Первые анимационные приборы. Первые зарубежные и российские аниматоры и студии. Возникновение компьютерной графики. История лего конструирования и лего-анимации.

*Практическая часть.* Знакомство с техническими средствами. Разработка идейного содержания анимационного ролика.

**Тема 2. Основные процессы и термины анимации. Этапы создания анимационного произведения**

*Теоретическая часть.*1. Разработка идеи и сценария. 2. Подготовительный этап. 3. Производство. 4. Обработка снятого материала и подготовка к прокату.
Терминомория: литературный сценарий, режиссерский сценарий, раскадровка, аниматик, лейаут, анимирование, монтаж, озвучивание и др. термины.

*Практическая часть.* Создание литературного сценария.

**Тема 3. Основные принципы и техника создания кукольной анимации.**

*Теоретическая часть.*12 принципов диснеевской анимации. Технология рисованной анимации. Технология кукольной анимации (Stop motion).

*Практическая часть.* Разработка раскадровки по утвержденному сценарию. Подготовка материалов для съемок на основе конструктора лего.

**Тема 4. Последовательность производственных процессов в анимации.** **Особенности съемок анимации в технике стоп-моушен.**

*Теоретическая часть.*Контроль за созданием анимационного ролика. Правильная организация рабочего стола и файлового пространства.

*Практическая часть.* Съемки анимационного ролика с использованием конструктора лего.

**Тема 5. Основы монтажа**

*Теоретическая часть.*Монтаж изображения, монтаж звука, монтаж звука с изображением. Кто такие Дэвид Уорк Гриффит, Лев Владимирович Кулешов. Лоскутный или кусочный монтаж. Принцип «сопоставления» в монтаже. В каких еще видах искусства применяется монтаж.

*Практическая часть.* Сбор ролика на основе отснятых материалов.

**Тема 6. Базовые методы компьютерной обработки изображений.**

*Теоретическая часть.*Использование видеоредакторов и редакторов специального назначения для создания спецэффектов в кинопроизводстве и в анимации.

 *Практическая часть.* Создание титров и спецэффектов для подготовленного ролика.

**Тема 7. Форматы сохранения видеофайлов.**

*Теоретическая часть.*Подготовка материала для окончательного вывода. Особенности разных форматов сохранения файлов.

*Практическая часть.*Сдача роликов.Анализ ошибок и успехов, обсуждение наиболее удачных моментов.

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

1. **Учебно-методическое обеспечение программы**

Занятия проводятся в форме лекций, обсуждения и практических работ.

При работе с детьми в учебных группах используются различные методы: словесный, метод актерского обучения, творческо-постановочный метод, а также игровой метод.

**Метод строго регламентированного задания.** Выполнение по заданию преподавателя анимационных роликов.

**Групповой метод** (мини-группы). Создание ролика по утвержденной преподавателем раскадровке группой занимающихся (4 – 7 человека); определение ответственности, выбор режиссера, аниматора, оператора по сборке. Выбор рационального способа создания ролика.

 **Режиссерский метод.** Самостоятельное продумывание и создание авторской раскадровки. Защита собственного проекта.

**Метод творческого соперничества.** Проведение оценок работ учащихся

* на скорость и качество написания сценария;
* на качество и техническую точность создания раскадровки фильма;
* на простоту управления сконструированной моделью персонажа;
* на лучший ролик по решению жюри из самих учащихся.

**Словесный метод.** Рассказ, беседа, описание, разбор, лекция, инструктирование, комментирование, распоряжения и команды.

**Метод наглядного воздействия.** Демонстрация готовых роликов, созданных преподавателем или предыдущими выпускниками; демонстрация сценариев, раскадровок, готовых моделей персонажей, созданных занимающимся; посещение новых анимационных фильмов в прокате; демонстрация фото-, видеоматериалов.

**Метод релаксации.** Выполнение гимнастического комплекса (физкульт-пауза) для снятия нагрузки на шейные отделы позвоночника, пальцы рук, тазобедренный сустав, мышцы спины.

**Дискуссия.** Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по заданной художественной, творческой или технической задаче. С помощью дискуссии, обучающиеся, укрепляются в собственном мнении, учатся его отстаивать. Обретают навыки актерского и ораторского мастерства. Так как главной функцией дискуссии является стимулирование творческого процесса, то данным методом в первую очередь решается задача творческой активности обучающихся и раскрепощения мышления.

**Методическое обеспечение:**

Для успешного проведения занятий очень важна подготовка к ним, заключающаяся в планировании работы, подготовке материальной базы и самоподготовке педагога.

В этой связи продумывается вводная, основная и заключительная части занятий; просматривается необходимая литература, отмечаются новые термины и понятия, которые следует разъяснить обучающимся, выделяется теоретический материал, намечается содержание беседы или рассказа, подготавливаются наглядные пособия для изготовления модели, а также подбирается соответствующий дидактический материал, чертежи, шаблоны (в необходимом количестве комплектов).

В конце занятия, после сборки и тестирования модели, обучающиеся демонстрируют ее и дают оценку программе и техническим характеристикам: указывается на положительные моменты, отдельные недостатки, после чего работы разбираются и детали складываются в конструктор.

**2. Материально-технические условия реализации программы**

Для проведения занятий необходимо достаточно просторное помещение, которое должно быть хорошо освещено и оборудовано необходимой мебелью: столы, стулья, компьютеры с установленными графическими пакетами, планшеты, сканеры и принтеры, для вывода в печать цветных изображений постановочного материала. VR – оборудование. Для работы необходимо иметь достаточное количество наглядного и учебного материала и ТСО.

**Для реализации программы необходимо:**

1. Компьютеры
2. Планшеты Wacom
3. Программное обеспечение (Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro CC)
4. Программное обеспечение для проектной деятельности (MicrosoftOffice)
5. Системное программное обеспечение (Windows)
6. Принтер
7. Картридж, бумага
8. Проектор мультимедийный
9. Экран для проектора
10. Сканер
11. Фотоаппараты, тросы для дистанционной съемки.
12. Штативы.
13. Микрофоны.
14. Звуковые колонки.

**3. Учебно-информационное обеспечение программы**

**для педагогов**

1. Голомбински К., Хаген Р. *Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа* - СПб.: Питер, 2013.

2. Уорд Питер *Композииия кадра в кино и на телевидении*— М.: ГИТР, 2005

3. Престон Блэр Blair Presto “Cartoon Animation”— 1994

4. Окунев Г.С. *Основы киномонтажа*. Учебно-методическое пособие — Спб, 1998

5. Приёмы кино-монтажа по Эйзенштейну.1929

6. Л. Кулешов *Основа кинорежиссуры*. 1941

**для обучающихся**

1. Престон Блэр *Cartoon Animation*
2. Марк Саймон *Как создать собственный мультфильм*, 2004
3. Уолтер Фостер *Основы анимации*, 2003
4. Джек Кили *Рисуем комиксы и мультфильмы*, 2004
5. Липковиц Д. Lego. Книга игра. Оживи свои модели! — Эксмо, 2014

.