

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
«АГЕНТСТВО СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУК

«Агентство социокультурных
технологий»

И.Ф. Жаткин

2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(программа повышения квалификации)**

«Полный цикл создания мультфильма в технике «перекладка»»

(наименование программы)

г. Самара
2023 г.

1. Цель реализации программы

Целью реализации программы является получение знаний и умений, совершенствование профессиональных компетенций, необходимых для успешной педагогической работы в области создания мультфильма с использованием современных технологических подходов на примере техники «перекладка».

Совершенствуемые компетенции

Компетенция	Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
	Бакалавриат 4 года
	Код компетенции
Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	ОПК-1
Владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	ОПК-2
Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	ОПК-5
Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2
Способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности	ПК-7

2. Трудоемкость программы, срок освоения и форма обучения

Категория слушателей:

- область профессиональной деятельности – педагоги дополнительного образования, руководители и педагоги детских анимационных студий, воспитатели детских дошкольных учреждений, деятели культуры;

– уровень образования – высшее образование, среднее специальное образование.

Срок обучения – 42 часа

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий.

3. Содержание программы

3.1. Учебно-тематический план программы повышения квалификации

«Полный цикл создания мультфильма в технике перекладка».

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего, часов	В том числе			Формы контроля
			Аудиторные занятия: Лекционные занятия	Аудиторные занятия: Практические занятия	Самостоятельная работа	
1	2	3	4	5	6	7
1	Раздел 1. Мультипликационное кино. Подготовка к съемкам	10	5	1	4	-
1.1	Мультипликационное кино. Техника Перекладка	1	1	-	-	-
1.2	Идея и главный герой.	2	1	-	1	-
1.3	Место действия/Фон.	2	1	-	1	-
1.4	Создание сценария.	2	1	-	1	-
1.5	Работа с раскадровкой.	3	1	1	1	Устный опрос
2	Раздел 2. Перекладка. Съемки/Монтаж	10	7	1	2	-
2.1	Правила съемки	1	1	-	-	-
2.2	Съемки своего персонажа	2	2	-	-	-
2.3	Озвучка	2	1	-	1	
2.4	Основы монтажа. Сборки кадров	3	2	1		-
2.5	Технические характеристики вывода фильма	2	1	-	1	Устный опрос
3	Раздел 3. Работа педагога с фильмом	2	2	-	-	-

3.1	Как педагог может изменить фильм. Основные моменты	2	2	-	-	Устный опрос
Итоговая аттестация. Разработка творческого проекта в форме раскадровки и эскизов персонажей		20	2	-	18	Зачет
Итого:		42	16	2	24	

Раздел 1. Мультипликационное кино, подготовка к съемкам (10 часов)

Тема 1.1 Мультипликационное кино. Техника перекадровки (1 час)

Аудиторные занятия:

Лекция: Основные понятия в мультипликационном кино. Какие понятия знать необходимо. Техники и их особенности. Основы техники «Перекадровки». Особенности работы в данной технике.

Тема 1.2 Идея и главный герой (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Что такое идея мультфильма. Чем идея мультфильма отличается от темы мультфильма. Как придумать своего персонажа. Особенности персонажа для перекадровки. Материалы для перекадровки.

Практическое занятие: поиск и обсуждения идеи, создание собственного персонажа.

Самостоятельная работа: Придумать своего персонажа и приготовить материалы для создания мультфильма.

Тема 1.3 Место действия/Фон (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Правила выбора места действия персонажа. Взаимосвязь места действия и персонажа. Принципы создания фона. Композиция и мизансцена.

Практическое занятие: поиск и обсуждения места действия для своего персонажа, создание собственного фона.

Самостоятельная работа: Выбрать фон для своего мультфильма.

Тема 1.4 Создание сценария (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Основные правила создания сценарий. Особенности сценария для детской мультипликации. Формы работы с ребенком над созданием его сценария.

Практическое занятие: игры и упражнения, которые помогут придумать и отредактировать детский сценарий.

Самостоятельная работа: написать сценарий своего мультфильма.

Тема 1.5 Работа с раскадровкой (3 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Как нарисовать раскадровку. Основные правила. Планы кадра.

Практическое занятие: создание раскадровки на рассказ.

Самостоятельная работа: нарисовать раскадровку своего мультфильма.

Раздел 2. Перекладка (10 часов)

Тема 2.1 Правила съемки (1 час)

Аудиторные занятия:

Лекция: Основные правила работы за съемочным столом. Порядок работы.

Основные правила съемки персонажа на фоне.

Тема 2.2 Съемки своего персонажа (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: анимация персонажа: простые движения персонажа.

Практическое занятие: работа за съемочным столом. Наблюдение за процессом анимирования персонажей преподавателем и коллегами, обсуждение.

Тема 2.3. Озвучка (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Что важно при работе с голосом. Постановка голоса - упражнения, правила записи голоса, эмоциональная и интонационная постановка голоса.

Практическое занятие: запись голоса, читают текст.

Самостоятельная работа: подготовить текст для своего мультфильма, записать голос.

Тема 2.4 Основы монтажа. Сборки кадров (3 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Алгоритм работы с кадрами. Основы монтажа кадров.

Практическое занятие: Демонстрация работы в монтажной программе (монтаж фильма) и обсуждение.

Самостоятельная работа: провести пробные монтажные работы дома.

Тема 2.5 Технические характеристики вывода фильма (2 часа)

Аудиторные занятия:

Лекция: Как правильно сохранять фильм.

Практическое занятие: Демонстрация процесса сохранения фильма и обсуждение демонстрационного материала.

Раздел 3. Работа педагога с фильмом (онлайн, заочный)

Тема 3.1 Лекция: Как педагог может изменить фильм. Основные моменты (2 часа).

3.2. Календарный график

Вид занятий/Дни занятий	1	2	3	4	5	6	7	Всего
Аудиторные занятия (А)	6		8		2		-	16
Самостоятельная работа (С)	-	4	-	2	-		-	6
Итоговая аттестация	-		-	6С	6С	6 С	2А	20

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Учебная аудитория для проведения учебных занятий по дисциплине оснащена оборудованием (учебная мебель, специальные столы для съемок) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование, звукотехническое оборудование, проводной интернет).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome.

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Список рекомендуемой литературы:

- Норштейн Ю. Снег на траве. М.: Красный пароход, 2016.
- Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М.: Клуб 36,6, 2007.

4.3. Применяемые профессиональные стандарты

Профессиональный стандарт «Художник-аниматор», утвержденный Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. N 844н, профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н.

4.4. Требования к педагогическому составу

Высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

5. Итоговая аттестация в формате:

Творческий проект в формате раскадровки и эскиза персонажа в распечатанном виде.

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
Зачтено	<p>Творческий проект обучающегося демонстрирует, что он знает базовые принципы создания мультфильма с детьми, основы создания раскадровки, этапы создания мультфильма, основы монтажа, особенности техники «Перекладка».</p> <p>Обучающийся способен самостоятельно создавать мультфильм в технике «Перекладка».</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по курсу является основой для формирования соответствующих компетенций.</p>
Не зачтено	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по курсу.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений.</p> <p>Обучающийся не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>

6. Планируемые результаты обучения

В результате освоения образовательной программы слушатель должен:

Знать:

Основы рисунка;

Принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;

Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;

Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;

Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии перекладки;

Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;

Принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;

Технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;

Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;

Характеристики различных методов, форм, приемов и средств организации деятельности обучающихся при освоении ДПОП соответствующей направленности;

Методы, приемы и способы формирования благоприятного психологического климата и обеспечения условий для сотрудничества обучающихся.

Уметь:

Реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки исходя из паспорта сцены;

Использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;

Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации;

Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;

Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;

Вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания;

Создавать педагогические условия для формирования и развития самостоятельного контроля и оценки обучающимися процесса и результатов освоения образовательной программы;

Проводить педагогическое наблюдение, использовать различные методы, средства и приемы текущего контроля и обратной связи, в том числе оценки деятельности и поведения обучающихся на занятиях.