

Управление образования администрации муниципального образования  
Тимашевский район  
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр творчества «Радуга»  
муниципального образования Тимашевский район

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «20» 05 2021 г.  
Протокол № 5

Утверждаю  
Директор МБУДО ЦТ «Радуга»  
О.А. Тагилцева  
Приказ № 207 от «21» 05 2021 г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

### ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

#### «Первые шаги в мультипликацию»

Уровень программы: ознакомительный  
Срок реализации программы: 28 часов  
Возрастная категория: от 11 до 14 лет  
Вид программы: модифицированная  
Форма обучения: очная  
Программа реализуется на бюджетной основе  
ID – номер: 35190

Авторы-составители  
педагоги дополнительного образования МБУДО ЦТ «Радуга»:  
Сергеева Татьяна Николаевна  
Прокунца Ирина Николаевна  
Темир Алена Геннадьевна  
педагог дополнительного образования ГБУ ДО КК «Дворец творчества»  
Бурьба Кристина Артуровна

ст-ца. Роговская, 2021 г.

## Содержание программы

№ п/п	Наименование	Стр.
1.	<b>Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования: объем, сроки, планируемые результаты»</b>	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи	6
1.3.	Содержание программы	7
1.4.	Планируемые результаты	8
2.	<b>Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»</b>	9
2.1.	Календарный учебный график	9
2.2.	Условия реализации программы	10
2.3.	Формы аттестации	11
2.4.	Оценочные материалы	11
2.5.	Методические материалы	11
2.6.	Список литературы	13
	Приложение 1.	14

## **Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования: объем, сроки, планируемые результаты»**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Первые шаги в мультипликацию» (далее - Программа) реализуется в *технической направленности*, так как использует технические средства обучения для создания условий, обеспечивающих развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ, в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации.

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство мультипликации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Наличие современных технических средств, внедрение их в учебный процесс, делают мультипликацию необходимым и современным средством обучения, а также интересным видом деятельности. Поэтому данная Программа носит информационно-развивающий характер.

### **1.2 Нормативно-правовая база Программы.**

Программа составлена в соответствии с:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 18.12.2018);
- Проект Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11. 2018 года №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей от 03.09.2019 № 467;

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Федеральный национальный проект «Успех каждого ребёнка», утвержденный 07 декабря 2018г;

- Письмо Министерства образования РФ от 18.06.2003 N 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству);

Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в части, не противоречащей действующему законодательству);

- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга»;

- Положение по проектированию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра творчества «Радуга» муниципального образования Тимашевский район

- Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2020г.)

**Актуальность программы** обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. Программа «Первые шаги в мультипликацию» предоставляет детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

**Новизна Программы** заключается в том, что позволяет учащимся в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера, декоратора и актера. Интегрирование различных видов изобразительной и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

На занятиях используются активные формы деятельности, сочетающие изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, используются технологии проектного обучения; организуется социально-значимая практическая деятельность (показ отснятых мультфильмов учащимся)

**Педагогическая целесообразность Программы.** Вопросы гармоничного развития и творческой реализации находят свое решение в условиях объединения. Создание мультфильма - это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у учащихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Программа является **модифицированной**, составлена на основе летней программы «Азы анимации», автор составитель педагог дополнительного образования Сергеева Татьяна Николаевна (ст. Роговская 2020 г.)

**Отличительной особенностью Программы** является сокращение количества изучаемых тем. Исключены такие разделы как «Переключочная плоская пластилиновая анимация», «Объёмная пластилиновая анимация».

В Програме предусмотрено обучение детей, проявивших выдающиеся способности, детей их многодетных семей, детей находящихся в трудной жизненной ситуации.

**Адресат программы.** Данная Программа рассчитана на детей 11-14 лет, проявляющих интерес к компьютерной анимации, имеющих базовые знания по работе в компьютерных программах монтажа видео. Группа может быть разновозрастная, количество до 10 человек. Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/program/35190-pervye-shagi-v-multiplikatsiyu>

**Уровень программы – ознакомительный.** Программа ознакомительного уровня «Первые шаги в мультипликации» реализуется в каникулярный период.

**Объем программы:** 28 часов.

**Период реализации программы:** 19.07.2021 – 27.07.2021

**Срок реализации:** 7 дней.

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации:** сезонная школа с дневным пребыванием.

**Категория учащихся:** дети, проявившие выдающиеся способности, из многодетных семей, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

**Режим занятий:**

Программа предназначена для работы в каникулярное время.

Занятия проводятся 7 дней по 4 часа в день.

**Форма организации деятельности детей на занятии** - групповая и индивидуально-групповая.

**Формы проведения занятия** – учебное занятие, беседа, мастер-класс, практические и творческие работы.

**Особенности организации образовательного процесса.** Программа реализуется в каникулярный период. Занятия групповые, но с

индивидуальным подходом к каждому учащемуся, в зависимости от степени подготовленности и способностей.

В учебный план Программы внесены часы практических занятий на базе детского центра IT – творчества «IT-sub».

**Цель** - вовлечение детей среднего и старшего школьного возраста в мультипликационное творчество. Создание условий для самоопределения и самореализации профориентационных способностей в мультипликации.

**Образовательные (предметные) задачи:**

- знакомить с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире;
- знакомить с основными техниками в современной анимации;
- знакомить с технологией создания мультфильма;
- способствовать расширению знаний учащихся в живописи, графике, прикладном творчестве

**Личностные задачи:**

- способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

**Метапредметные задачи:**

- способствовать развитию художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- способствовать формированию партнерских отношений в группе;
- развивать интерес к профессиям связанными с созданием анимационных фильмов.

**Содержание Программы**  
**Учебный план**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практ ика	
1.	<b>Раздел 1.</b> Введение в образовательную программу. История анимации. Профессии в анимационном кино. Создание видеооткрытки.	4	1	3	-вводный контроль
2.	<b>Раздел 2.</b> Анимационная радуга. Живописные графические упражнения в анимации.	4	1	3	текущий контроль
3.	<b>Раздел 3.</b> Декоративно-прикладное творчество в мультипликации.	4	1	3	текущий контроль
4.	<b>Раздел 4.</b> Реализация анимационного проекта в	4	1	3	Итоговый контроль

	технике перекидка.				
<b>5.</b>	<b>Раздел 5. Компьютерная 2D анимация.</b>	8	2	6	Итоговый контроль
<b>6.</b>	<b>Раздел 6. Возможности графического редактора</b>	4		4	текущий контроль
	<b>Итого</b>	<b>28</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	
<b>Из них:</b>					
<b>7.</b>	Мероприятия воспитательного направления: просмотр мультипликационного фильма «Божья коровка»	1		1	

### Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Введение в образовательную программу. История анимации. Профессии в анимационном кино - 4 часа.**

Теория (1 час). Введение в образовательную программу. Общие требования техники безопасности работы в объединении. История анимации. Профессии в анимационном кино. Просмотр видеоролика «Божья коровка».

Практика (3 часа). Создание видеозаписи.

#### **Раздел 2. Анимационная радуга. Живописные графические упражнения в анимации – 4 часа.**

Теория (1 час). Пространство и цвет.

Практика (3 часа). Рисунок – основа мультипликационного творчества. Наброски и зарисовки.

#### **Раздел 3. Декоративно-прикладное творчество в мультипликации – 4 часа.**

Теория (1 час). Образ мультяшных персонажей. Основные пропорции.

Практика (3 часа). Изготовление героев мультфильма.

#### **Раздел 4. Реализация анимационного проекта в технике перекидка – 4 часа.**

Теория (1 час). Обсуждение этапов съемки мультфильма.

Практика (3 часа). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Съемка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация проекта.

#### **Раздел 5. Компьютерная 2D анимация – 8 часов.**

Теория (2 часа). Принципы работы в программе Krita. Принципы работы в программе ShotCut.

Практика (6 часов). Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Прорисовка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация проекта.

#### **Раздел 6. Возможности графического редактора – 4 часа.**

Практика (4 часа). Создание характерного персонажа в векторном графическом редакторе.

## **Планируемые результаты**

### **Образовательные (предметные) результаты:**

К концу прохождения ознакомительной программы учащиеся:

- имеют представление о профессиях в мультипликационном производстве, истории развития мультипликации в мире;
- имеют представление об основных техниках в современной анимации;
- имеют представление о технологии создания мультфильма;
- получили новые знания в живописи, графике, прикладном творчестве

### **Личностные результаты:**

- формируют навыки совместной проектной деятельности;
- формируют мотивацию к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

### **Метапредметные результаты:**

- продолжается развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- формируют партнерские отношения в группе;
- Формируется интерес к профессиям связанными с созданием анимационных фильмов.

**Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»**

**Календарный учебный график**

№	Дата занятия по плану	Дата занятия по факту	Тема занятия	Кол - во часов	Форма занятий	Форма контроля
<b>Раздел 1. Введение в образовательную программу. История анимации. Профессии в анимационном кино - 4 часа</b>						
1.			Введение в образовательную программу. Общие требования техники безопасности работы в объединении. История анимации. Профессии в анимационном кино. Просмотр видеоролика «Божья коровка». Создание видеозаписи.	4	Беседа, практическая работа	Вводный контроль, устный опрос
<b>Раздел 2. Анимационная радуга. Живописные графические упражнения в анимации – 4 часа</b>						
2.			Рисунок – основа мультипликационного творчества. Пространство и цвет. Наброски и зарисовки.	4	Мастер-класс	наблюдение
<b>Раздел 3. Декоративно-прикладное творчество в мультипликации – 4 часа</b>						
3.			Образ мультяшных персонажей. Основные пропорции. Изготовление героев мультфильма.	4	Мастер-класс	наблюдение
<b>Раздел 4. Реализация анимационного проекта в технике перекладка – 4 часа</b>						
4.			Обсуждение этапов съемки мультфильма. Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Съемка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация проекта	4	Учебное занятие	текущий контроль, практическое задание, демонстрация отснятого мультфильма
<b>Раздел 5. Компьютерная 2D анимация – 8 часов</b>						

5.			Принципы работы в программе Krita. Принципы работы в программе ShotCut.	4	Практическая работа	Практическое задание
6.			Пишем сценарий. Рисуем раскадровку. Прорисовка кадров. Монтаж. Озвучивание ролика. Презентация проекта.	4	Практическая работа	Текущий контроль, демонстрация созданного мультфильма
<b>Раздел 6. Возможности графического редактора – 4 часа</b>						
7.			Графический дизайн в создании мультипликационных фильмов.	4	Мастер-класс, экскурсия	наблюдение, итоговый контроль

### **Условия реализации Программы**

Все занятия в объединении должны проходить в помещении с хорошим освещением и вентиляцией, с удобной мебелью для работы, обстановка и оформление кабинета помогают в учебном процессе, способствуют трудовому и эстетическому воспитанию учащихся.

Для реализации Программы необходимо использование следующих средств:

Для педагога:

1. ПК с выходом в интернет.
2. ПК с установленными программами: animashooter junior, windows movie maker, Krita, ShotCut – 7 шт.
3. Стол - 10 шт.
4. Стулья – 10 шт.
5. Фотоаппарат со штативом – 1 шт.
6. Вебкамера с креплением – 1 шт.
7. Микрофон -1 шт.
8. Лампы дневного света с подвижным механизмом.
9. Расходный материал для создания фонов и персонажей: бумага, краски, кисти, карандаши, ножницы, пластилин.

**Кадровое обеспечение.** Педагоги, которые проводят занятия по реализации Программы, имеют среднее специальное и высшее профессиональное образование.

### **Формы аттестации**

Для оценки результативности учебных занятий применяется вводный, промежуточный и итоговый контроль.

**Вводный контроль** проводится в начале обучения по Программе. Отслеживается уровень подготовленности учащихся.

**Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала.

**Итоговый контроль** проводится по завершении всего образовательного курса Программы в целом.

### **Оценочные материалы**

1. Анкета-тест «Что я знаю о мультипликации» - приложение 1.
2. Презентация проектов анализ творческих продуктов.

### **Методические материалы**

Занятия необходимо сопровождать живой эмоциональной речью педагога.

Педагог должен стимулировать и организовывать двигательную активность каждого ребенка.

### **Формы и методы обучения:**

Специфика работы программы «Первые шаги в мультипликации» предполагает использовать следующие методы образовательного процесса:

- словесные методы (объяснение, беседа, диалог);
- наглядный метод (презентации, видеоролики);
- метод проблемного обучения (объяснение основных понятий, терминов, определений).

В процессе обучения предусматриваются следующие формы учебных занятий:

- комбинированное занятие (сочетающее в себе объяснение и практическое упражнение),
- беседа,
- практическое упражнение под руководством педагога по закреплению определенных навыков.

**В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии:**

1. информационно-коммуникационные технологии - применяются в форме презентаций;
2. коммуникативная технология - обучение на основе общения;
3. здоровьесберегающие технологии - это совокупность приёмов, методов, методик, средств обучения и подходов к образовательному процессу, при котором выполняются следующие требования:
  - учёт индивидуальных особенностей ребёнка;
  - обеспечение такого подхода к образовательному процессу, который гарантировал бы поддержание только благоприятного морально-психологического климата в объединении.

**Учебный процесс предусматривает следующие формы обучения:**

- Коллективную, позволяющую развивать в детях чувство ответственности, сопереживания, подчинения своих интересов общей цели (учебные занятия и воспитательные мероприятия).
- Групповую, помогающую детям при реализации своих возможностей (учебные занятия, воспитательные мероприятия).
- Индивидуальную, позволяющую осуществлять индивидуальный подход к ребенку (учебные занятия и консультации).

- Совместное творчество взрослого и подростка имеет большое значение при формировании у учащегося устойчивых эмоциональных связей, устраняет трудности в общении.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическую деятельность учащихся. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (с использованием компьютерных технологий).

Формы занятий выбираются, исходя из возрастных и психологических особенностей учащихся и изучаемой темы Программы.

Важными принципами при реализации Программы являются доступность и последовательность обучения. Изучение последующих тем построено на изучении предыдущих.

Занятия построены не как отдельные, разовые, не связанные друг с другом формы работы с детьми, а составлена система обучения, которая позволяет достичь высоких образовательных результатов, полностью реализовать и развивать творческий, познавательный потенциал каждого учащегося. Поэтому правильно спланированный учебный процесс - залог успеха.

**Формы организации учебного занятия:** учебное занятие, беседы, мастер-классы, практические и творческие работы.

Построение занятий предполагается на основе активизации деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, использования учебных и ролевых игр, развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

Основной формой обучения по данной Программе является учебно-практическая деятельность учащихся. Приоритетными методами её организации служит практическая работа. Все виды практической деятельности в Программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения по Программе «Первые шаги в мультипликации» выбирается такой объект или тема работы для учащихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в Программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для учащихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда учащихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

В процессе обучения широко используются наглядные пособия. Это способствует сокращению времени на изложение теории.

**При проведении занятий используются:**

1. Раздаточный материал:
  - технологические карты «Монтирование ролика»;
  - технологические карты «Создание персонажей»

## 2. Видеоролики:

- «Профессии в анимационном кино»;
- «Общие сведения об истории анимации»;
- «Переключочная рисованная анимация»

### Алгоритм учебного занятия

Блоки	Этап учебного занятия	Время
Подготовительный	Организационный	2 минут
Основной	Подготовительный	3 минут
	Усвоение новых знаний и способов действий	35 минут
Итоговый	Итоговый	3 минут
	Рефлексивный	2 минут

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ для педагога

1. Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2017 г.- 24 с.
2. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.- 72 с.
3. Почивалов А. В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Издательство Эксмо, М. 2017 г.- 64 с.
4. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. Секреты детской мультипликации: перекладка. М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.- 208 с.
5. Сафонов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма, 2017 г.- 304 с.
6. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2019г.-392 с.
7. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/полезное-интересное/>
8. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/.-М.: «Март», 2004 – 336 с.
9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998 – 256 с.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ для учащихся

1. Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» - <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
2. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatsnow.htm>
3. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
4. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
5. Открытый фестиваль детской анимации: <https://www.mult-goroy.tvorigora.ru/>

## Анкета-тест «Что я знаю о мультипликации»

### Список вопросов теста

#### Вопрос 1

Выберите названия российских мультипликационных студий.

#### *Варианты ответов*

- «Мельница».
- «Walt Disney Pictures».
- «Пилот».
- «20th Century Fox».
- «Межрабпомфильм».
- «Мастер-фильм».

#### Вопрос 2

Кого можно отнести к основателям кинематографа?

#### *Варианты ответов*

- Луи Люмьер.
- Огюст Люмьер.
- Якоб Гримм.
- Братья Лизюковы.
- Вильгельм Гримм.

#### Вопрос 3

Что такое «кадры»?

#### *Варианты ответов*

- Кадры – это составляющие любого графического редактора, на которых располагаются нарисованные изображения.
- Кадры – это люди с хорошим чувством юмора.
- Кадры – это нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- Кадры – это сфотографированные изображения объекта, находящегося на одном месте и в одном положении.

#### Вопрос 4

Отметьте, верно ли утверждение или нет.

### *Варианты ответов*

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм.
- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм.
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

### Вопрос 5

Соотнесите даты с событиями.

### *Варианты ответов*

- Создание Александром Ширяевым первого отечественного кукольного мультфильма.
- Первый показ мультипликационного фильма Эмиля Рейно.
- День рождения рисованной мультипликации.
- Возникновение советской графической мультипликации.
- Основание студии «Союзмультфильм».

### Вопрос 6

Когда появилась первая примитивная мультипликация?

### *Варианты ответов*

- Во второй половине 19 в.
- В 18 в.
- В первой половине 19 в.
- В первой половине 20 в.

## Вопрос 7

Установите порядок действий при создании мультфильмов на компьютере.

### *Варианты ответов*

- Продумать героев и сценарий.
- При помощи компьютерной программы нарисовать эскизы героев и задать анимацию движения.
- Создать объёмный мир для персонажей и самих персонажей в 3D отображении.
- Создать анимацию для героев.
- Придать чёткость всем объектам и довести мультфильм до логического завершения, т. е. собрать все части в единое целое, учитывая размеры и пропорции.

## Вопрос 8

Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

### *Варианты ответов*

- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
- акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

## Вопрос 9

Установите порядок действий при создании мультфильмов.

### *Варианты ответов*

- Создание персонажей.
- «Оживление» персонажа.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.