


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. Тагинцева
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.	Раздел 1 программы «Комплекс основных характеристик образования: объем, сроки, планируемые результаты»	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи	6
1.3.	Содержание программы	7
1.4.	Планируемые результаты	8
2.	Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	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 «Перекладочная 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.	Раздел 1. Введение в образовательную программу. История анимации. Профессии в анимационном кино. Создание видеооткрытки.	4	1	3	-вводный контроль
2.	Раздел 2. Анимационная радуга. Живописные графические упражнения в анимации.	4	1	3	текущий контроль
3.	Раздел 3. Декоративно-прикладное творчество в мультипликации.	4	1	3	текущий контроль
4.	Раздел 4. Реализация анимационного проекта в	4	1	3	Итоговый контроль

	технике перекидка.				
5.	Раздел 5. Компьютерная 2D анимация.	8	2	6	Итоговый контроль
6.	Раздел 6. Возможности графического редактора	4		4	текущий контроль
	Итого	28	6	22	
Из них:					
7.	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
Раздел 1. Введение в образовательную программу. История анимации. Профессии в анимационном кино - 4 часа						
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
Раздел 2. Анимационная радуга. Живописные графические упражнения в анимации – 4 часа						
2.			Рисунок – основа мультипликационного творчества. Пространство и цвет. Наброски и зарисовки.	4	Мастер-класс	наблюдение
Раздел 3. Декоративно-прикладное творчество в мультипликации – 4 часа						
3.			Образ мультяшных персонажей. Основные пропорции. Изготовление героев мультфильма.	4	Мастер-класс	наблюдение
Раздел 4. Реализация анимационного проекта в технике перекладка – 4 часа						
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
Раздел 5. Компьютерная 2D анимация – 8 часов						

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
Раздел 6. Возможности графического редактора – 4 часа						
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.