

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2023 № 01

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 31.08.2023 № 124-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ»

Срок освоения программы: 2 года

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Разработчик: Трофимов Аркадий Павлович,
Педагог дополнительного образования

2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Программа «**Компьютерная анимация**» (далее – Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой *технической* направленности.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программ среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

Актуальность Программы

Официальным днем рождения анимации считается 28 октября 1892 года, это одно из самых поздних искусств, наравне с кинематографом. Его основа берет свое начало в синтезе литературы, музыки, рисунка, основ физики и кинематографии, в синтезе различных профессий. Спектр применения анимации неимоверно широк. От рекламы и полнометражного кино до инсталляций, виджеинга и ютуб-каналов. С развитием компьютерных технологий мир художника-аниматора все богаче, а просторов для самовыражения все больше.

Компьютерная анимация - это относительно новое явление в информационной среде, Графические средства для передачи идей все более разнообразны. Теперь художник может не только вручную отрисовать походку своих персонажей, но сделать это, используя автоматические алгоритмы, которые за него просчитывает компьютер. Появилось множество современного программного обеспечения, отвечающего потребностям мультипликатора. Все популярнее и востребованнее на рынке становится такое направление, как моушен-дизайн, оживление статических объектов компьютерной графики для производства роликов, заставок, движущихся баннеров и GIF анимации.

Адресат Программы

Программа адресована учащимся 11–17 лет, проявляющим интерес к созданию анимации с помощью графического планшета и компьютерных программ.

Уровень освоения Программы – *базовый*.

Срок реализации программы:

2 года.

Объем Программы:

Количество учебных часов	
1 год обучения	2 год обучения
144	144

Режим занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Академический час — 45 минут.

Отличительные особенности

Специфика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация» направлена на формирование у детей полного представления о том, какие специалисты делают мультфильмы, как устроена анимационная студия. На пробу себя в роли различных профессий в индустрии, приобретение навыка восприятия движущегося изображения, умение проанализировать его свойства, скорость, инертность и настроение, обсудить свой созданный сюжет и проследить его взаимодействие з командной работой.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать практическими знаниями в области мультипликации, изобразительного искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Adobe Animate», «Adobe Premiere», «Adobe After Effects» и других.

Компьютерная анимация не отделима от современных медиа, она является не только самостоятельным видом искусства, но и незаменимым инструментом передачи визуальной информации в дизайне, моушен-арте, кинематографе, различных концертных инсталляциях и игровой индустрии.

Цель Программы

Научить детей делать мультфильмы, помочь им начать свой путь в профессию аниматора, сделать первые работы для портфолио.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Научить безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой;
2. Научить работать с анимационной и заливочной составляющей графического редактора «Adobe Photoshop», а также с программами «Adobe Animate», и анимационным монтажом в «Adobe After Effects»
3. Познакомить с анимацией в специализированных программах с помощью графического планшета.
4. Познакомить с основами драматургии, мультдвижения, построения мизансцены.
5. Дать общее представление о современной авторской и студийной анимации.

Развивающие:

1. Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных работ.
2. Развивать умения самостоятельно ставить и решать технические задачи в процессе создания мультфильма на персональном компьютере
3. Развивать креативное, образное и ассоциативное мышления
4. Развивать навык рассказа историй в картинках и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение завершать начатое дело до конца.
2. Воспитывать умение работать в команде и объективно оценивать свои возможности.
3. Воспитывать нравственные качества личности учащихся, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатое до конца и укладываться в дедлайны.
2. Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Разовьют интерес к компьютерной анимации и моушен-дизайну
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

1. Будут иметь представление о компьютерной анимации.
2. Познакомятся с анимационными программами.
3. Освоят рисование с помощью графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональным лексиконом.
5. Научатся основам мультдвижения в анимации.

Организационно-педагогические условия реализации Программы Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации - на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

При обучении по Программе необходимо учитывать степень знаний и подготовленности детей, а также их возраст. Не все учащиеся одинаково способны к кропотливой работе на компьютере, но, внося посильный вклад в общее дело (в коллективную работу), каждый имеет возможность нарисовать и озвучить свои идеи. Это очень важно для формирования самооценки и чувства своей значимости в общей работе. Для детей важно донести их личную идею, историю, самоопределение, им важны их интересы и некоторое общественное признание. Возможность достигнуть успеха в сфере интересной, значимой деятельности.

Условия набора и формирования групп

На обучение по Программе принимаются все желающие, имеющие интерес к творческой деятельности и анимации. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является

заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Группы 1-го года обучения формируются из желающих обучаться по Программе.

Наполняемость групп

Количество учащихся в группах первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

Формы проведения занятий

Лекция - это разновидность учебного занятия, состоящего в устном изложении предмета преподавателем. Лекционный метод вводится постепенно, вырастая из объяснений, бесед.

Лекция экономит учебное время, является одним из наиболее эффективных методов по показателю восприятия содержания информации.

Рассказ - это монологическое изложение учебного материала, применяемое для последовательного, систематизированного, доходчивого и эмоционального преподнесения знаний.

По целям выделяется несколько видов рассказа:

- рассказ-вступление;
- рассказ-повествование;
- рассказ-заключение.

Беседа

Беседа заставляет мысль ученика следовать за мыслью педагога, в результате чего учащиеся шаг за шагом продвигаются в освоении новых знаний.

Достоинства беседы заключаются еще и в том, что она максимально активизирует мышление, служит прекрасным средством диагностики усвоенных знаний, умений, способствует развитию познавательных сил учащихся, создает условия для оперативного управления процессом познания.

Экскурсия - это форма организации обучения, которая позволяет проводить изучение предметов, процессов, явлений в естественных условиях. Любая экскурсия применяется в связи с темами уроков, практикумов, семинаров. Проведение экскурсии требует тщательной подготовки. И очень важно, чтобы дети могли высказать не только знания, но и впечатления от увиденного.

Игры - это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода - стимулировать познавательный процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он - активный преобразователь действительности.

- **Практическая работа** - практический метод выполняет функцию углубления знаний, умений, а также способствует решению задач контроля и коррекции, стимулированию познавательной деятельности.

Практический метод лучше других способствует приучению учащихся к добросовестному выполнению задания, способствует формированию таких качеств, как хозяйственность, экономность и т.д.

Просмотр видеоматериалов Основа метода — наглядное восприятие информации. Он предполагает, как индуктивный, так и дедуктивный пути усвоения знаний, различную степень самостоятельности и познавательной активности учащихся, допускает различные способы управления познавательным процессом.

Информация, представленная в наглядной форме, наиболее доступна для восприятия, усваивается легче и быстрее.

Защита проекта Развивает навык ответственности, учит укладываться в дедлайны, выступать перед аудиторией, отвечать на вопросы из зала. Необходимое умение для художника-аниматора или будущего режиссера.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционные обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходят перераспределение часов между разделами или темами;
- производится изменение содержания;
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории);
- прописывается режим оказания педагогом консультативной помощи учащимся, при выполнении заданий;
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникабельные учения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждает своё согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы ВКонтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании)

устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу ВКонтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук, имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт ВКонтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать своё) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу ВКонтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоёмкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведённых на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

При электронном обучении с применением дистанционных технологий продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности составляет не более 30 минут. Во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

Материально-техническое оснащение Программы

1. Светлое, чистое, проветриваемое помещение, наличие вентиляции.
2. Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
3. Пакет программного обеспечения для создания векторных и растровых графических документов
4. Акустические колонки
5. Графические планшеты
6. Столы, стулья, шкафы
7. Классная доска
8. Мультимедийный проектор
9. Экран

Кадровое обеспечение: педагог с соответствующим профилем объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	6	2	4
2	Профессии в компьютерной анимации, ее виды.	6	2	4

3	Программа «Adobe Animate» Объекты интерфейса, автоматика	22	4	18
4	Значение мимики и озвучки в анимации. Крупные планы	18	4	14
5	Покадровое движение мячика, значение рисованного мультипликата в тотальной анимации.	18	4	14
6	Покадровое движение маятника, основы тайминга	18	4	14
7	Композиция кадра, построение мизан – сцены, ракурс. Работа с текстурами	18	4	14
8	Защита коллективного проекта. Значение show-reel для аниматора.	2	0	2
9	Драматургия. Аниматик индивидуального проекта	18	2	16
10	Разработка персонажа. Обкатка, ракурсный рисунок	24	4	20
11	Виды походки персонажей	24	4	20
12	Символический атрибут в анимационном фильме	18	2	16
13	Конкурсное движение	10	2	8
14	Проектная деятельность	12	4	8
15	Итоговое занятие, защита индивидуального проекта	2	0	2
	ИТОГО:	216	40	176

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	4	2	2
2	Введение в постпродакшн	10	5	5
3	Алгоритм создания анимированных титров	14	7	18
4	Основы работы с анимационным материалом в Adobe Premiere	24	10	14
5	Основы наложения спецэффектов и автокоррекции.	52	3	49
6	Авторский мультфильм на основе пройденного Материала (аниматик и анимация)	52	4	48
7	Авторский мультфильм на основе пройденного Материала (Анимация и постпродакшн)	38	1	37

8	Творческая мастерская	20	6	14
9	Конкурсное движение	12	2	10
10	Проектная деятельность	12	2	10
11	Итоговое занятие, защита индивидуального проекта	2	-	2
	ИТОГО:	216	38	178

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные педагогические технологии

Методы обучения:

1. Словесный метод обучения: беседа, рассказ.
2. Наглядный метод обучения: доска, образцы работ, книги.
3. Практический метод обучения: показ способов, приемов рисования, анимации, самостоятельная работа.
4. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, трафареты, образцы рисунков, видео уроки.
5. Репродуктивный метод: самостоятельная работа с применением трафаретов, шаблонов, образцов
6. Проектный метод: выполнение работ по плану
7. Частично-поисковый метод обучения: выполнение индивидуально-коллективной работы.
8. Исследовательский метод.
 1. Здоровье сберегающие: на уроках проводятся физкультминутки.
 2. Игровые: занятия в игровой форме, в основу которых положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение знаний и навыков.
 3. Проблемные: создание работ по заданной проблеме, сопровождается тем, что ребенок строит сам объяснения (наука) и проектирует решения (инжиниринг) возникшей проблемы, воссоздает модели решений проблемы, используя приобретенные знания и навыки.

Дидактические средства

В качестве дидактических материалов при реализации программы используются:

- Материалы со специализированных сайтов в Интернете;
- Ресурсы существующих анимационных школ
- Работы известных мастеров анимации

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

Вид контроля	Формы	Срок контроля
Входной	Педагогическое наблюдение, практическая работа	Сентябрь
Промежуточный	Презентация работ	Декабрь (1 год обучения),

		Май (1 год обучения)
Итоговый	Презентация работ, защита проектов	Май (1 год обучения)

Входной контроль Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области анимации, базовой компьютерной грамотности и первоначальных творческих навыков.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение каждым учащимся практической работы.

Промежуточный контроль осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме презентации мультфильмов, на которой учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Итоговый контроль проводится по окончании 1 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой показ анимационных работ и их защиту перед аудиторией.

Формы предъявления результатов:

- Ответы на контрольные вопросы;
- Тесты на теоретические знания;
- Выполнение творческого задания;
- Участие в итоговом анимационном показе;

Формы фиксации результатов:

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в карте педагогического мониторинга.

Информационные источники

Для педагога

1. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 1. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
2. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 2. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
3. Ю.Б. Норштейн, “Снег на траве”. Том 1 Москва “Красная площадь» , 2008г
4. Ю.Б. Норштейн, “Снег на траве”. Том 2 Москва “Красная площадь» , 2008г
5. А.Г. Соколов «Монтаж: телевидение, кино, видео. Часть 1» Москва “А.Г. Дворников» 2000 г
6. А.Г. Соколов «Монтаж: телевидение, кино, видео. Часть 2» Москва “А.Г. Дворников» 2000 г
7. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
8. Фостер У., «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.

Для детей:

1. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТ Пресс», 2006г.
2. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 1. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
3. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 2. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.

Интернет-источники:

1. Animator-shar.ru
2. Multklass.art
3. Deviant.com
4. Playmarket : flipclip, кукольная анимация 4.3

Приложение 1

Тест на тему механики в анимации.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScE_D_HiZlGY1JP0pSkYdyuIdElnxcI6Zq_pGQ_7bK62z3plg/viewform



Растяжение и сжатие

тест на знание первого принципа анимации

ani.motion.kit@gmail.com [Сменить аккаунт](#)



* Обязательно

Электронная почта *

Ваш адрес эл. почты

Мячик : *

1 балл

- летит и бездельничает
- сжимается
- теряет форму
- растягивается
- ударяется об поверхность

Чем больше мячик растягивается и сжимается, тем он: *

1 балл

- легче
- тяжелее
- меньше двигается

сжимаются и растягиваются в анимации: *

1 балл

- Только мячики
- только геометрические фигуры
- всё, что можно растянуть и сжать

выберите правильную последовательность фаз при падении сверху: * 1 балл

- вытягивается, сплющивается, вытягивается в другую сторону, принимает изначальную форму
- сплющивается, принимает изначальную форму, вытягивается
- вытягивается, сплющивается, принимает изначальную форму

сколько всего принципов анимации Диснея? *

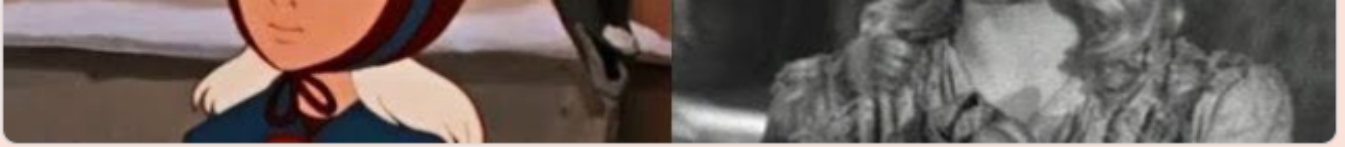
1 балл

- 7
- 12
- 5
- 8
- 3

Приложение 2

Тест по теме эклер.

https://docs.google.com/forms/d/1R835IO-c6hy6npmV4_LA2yItWpPhrzMMZ5tEhIRn_r4/viewform?edit_requested=true



Тест по теме "Эклер"

Теория и практика

start.adm.doc@gmail.com [Сменить аккаунт](#)



* **Обязательно**

Электронная почта *

Ваш адрес эл. почты

Какие из этих мультфильмов сделаны в технике "Эклер"? *

1 балл

- Золушка
- Микки-маус
- Аленький Цветочек
- Винни-Пух
- Том и Джерри
- Жил был Пёс
- Белоснежка
- Из Чернильницы
- Песнь моря
- Мойдодыр

Эклер - это... *

1 балл

- Анимация с помощью инструмента "Кость"
- Анимация с помощью пластилина, красок и других подручных средств
- Анимация, которая дополняет видео и создает спецэффекты
- Покадровая анимация на бумаге
- Покадровая анимация, нарисованная сверху видео живых актеров в качестве моделей
- Раздел 3D анимации
- Вид анимации, где части персонажа перекладываются кадр за кадром

Для чего создавался Эклер? *

1 балл

- чтобы сделать движение персонажа точным
- чтобы порадовать тех, кто не умеет рисовать
- чтобы ничего лишнего не выдумывать
- чтобы сократить сроки производства мультфильма

История названия техники "Эклер" в анимации? *

1 балл

- Режиссер первого мультфильма ел вкусное пирожное "Эклер"
- Режиссер первого мультфильма взял французское слово "Вспышка" для названия, так как изобретение техники - это очень значимое событие
- Режиссер первого мультфильма использовал специальный аппарат "Эклер", чтобы обрисовать актера
- Режиссер первого мультфильма зафиксировал "Вспышку" использования его изобретения

Какой формат подойдет для экспорта в библиотеку Adobe Animate? * 2 балла

- Jpeg
- avi
- psd
- H264
- Mp4(видео)
- Gif
- Другое: _____

История названия техники "Эклер" в анимации? *

1 балл

- Режиссер первого мультфильма ел вкусное пирожное "Эклер"
- Режиссер первого мультфильма взял французское слово "Вспышка" для названия, так как изобретение техники - это очень значимое событие
- Режиссер первого мультфильма использовал специальный аппарат "Эклер", чтобы обрисовать актера
- Режиссер первого мультфильма зафиксировал "Вспышку" использования его изобретения

Какой формат подойдет для экспорта в библиотеку Adobe Animate? * 2 балла

- Jpeg
- avi
- psd
- H264
- Mp4(видео)
- Gif
- Другое: _____

Какие инструменты и функции используются при расстановке изображений на временную шкалу из библиотеки? *

1 балл

- Трансформация через Shift
- Перемещение
- Лассо
- Заливка
- Кисть
- Калька

Правильный порядок действий: *

1 балл

- Обрисовать, вспомнить, что рисуешь на одном слое, паниковать
- создать новый слой, обрисовать, забыть как создать новый кадр, нарисовать все кадры в одном, забыть сохраниться
- создать новый слой, обрисовать, сделать новый кадр, обрисовать и так до конца, попробовать залить, понять, что повсюду дырки и заливается неправильно, расстроиться
- создать новый слой, обрисовать, сделать новый кадр, обрисовать внимательно, попробовать залить, забыть включить настройку заливки, не понимать что происходит
- создать новый слой, обрисовать, сделать новый кадр, обрисовать внимательно, залить внимательно, забыть куда сохранил, забыть
- создать новый слой, обрисовать, сделать новый кадр, обрисовать внимательно, залить внимательно, сохранить правильно, так, а где мультик?
- создать новый слой, обрисовать, сделать новый кадр, обрисовать внимательно, залить внимательно, сохранить правильно, экспортировать в нужную папку, прислать по почте, радоваться

Какие горячие клавиши используются чтобы продлить текущий кадр? 1 балл

*

f5

f7

f6

Какие горячие клавиши используются чтобы дублировать кадр? * 1 балл

f5

f6

f7

Какие горячие клавиши используются чтобы сделать новый пустой кадр? * 1 балл

f7

f6

f5

Комментарии и вопросы.

Мой ответ

3) тест по истории анимации

https://docs.google.com/forms/d/1B3dGOaFO3o6nU8XRHUecvr0AXrpWQJXY93JF_iIUSz0/viewform?edit_requested=true



Тест по истории анимации

упрощенный для младших

start.adm.doc@gmail.com [Сменить аккаунт](#)



* Обязательно

Электронная почта *

Ваш адрес эл. почты

Первый в истории цветной длинный мультфильм: *

2 балла

- Белоснежка и 7 гномов
- Золушка
- Микки-Маус
- Русалочка

Первые анимационные игрушки назывались: *

3 балла

- Тауматроп
- Фенакистескоп
- Микроскоп
- праксиноскоп
- вертушка

Первые объемные мультики делались про:

2 балла

- жуков
- принцесс
- майнкрафт
- драконов

мультикам уже *

2 балла

- больше 100 лет
- меньше 100 лет
- больше 500 лет
- больше 1000 лет

Первые мультики были: *

2 балла

- цветные со звуком
- черно-белые без звука

день рождения анимации: *

1 балл

- 28 октября
- 28 января
- 27 августа
- 27 марта