

Збірник «Навчальні програми з позашкільної освіти.
Науково-технічний напрям. (Випуск 5)»
(Загальна редакція Г. А. Шкури, Т. В. Биковського)

**НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА З ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОГО НАПРЯМУ
«ХУДОЖНЯ КОМП'ЮТЕРНА АНІМАЦІЯ»
Початковий та основний рівні, 3 роки навчання**

*(«Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»,
лист МОН від 07.10.2019 № 1/11-8872)*

Автори: Т. М. Полянська П. М. Бісіркін

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність навчальної програми пов'язана з охопленням комп'ютерними технологіями майже усіх галузей діяльності та перспективністю широкого використання комп'ютерної графіки та анімації для створення реклами та рекламних роликів, мультфільмів і кінофільмів, комп'ютерних ігор (які справляють великий вплив на формування дитячого світогляду), для моделювання промислових розробок, архітектурних ансамблів, розробки бізнес-презентацій, створення сучасних творів мистецтва та візуальних ефектів, що викликає велику цікавість дітей.

Пропонована програма побудована на основі особистісно-орієнтованого, діяльнісного, компетентнісного підходів, в основу програми покладено «Навчальну програму з художньої комп'ютерної анімації», яка опублікована в збірнику «Навчальні програми з позашкільної освіти науково-технічного напрямку / за ред. Биковського Т. В., Шкури Г. А. – К.: УДЦПО, 2014. – В. 2».

Навчальна програма реалізується у гуртках, секціях, творчих об'єднаннях, клубах комп'ютерної анімації закладів позашкільної освіти науково-технічного напрямку інформаційно-технічного профілю та спрямована на вихованців віком 8-15 років.

Метою програми є набуття компетентностей особистості у процесі опанування художньої комп'ютерної анімації.

Основні завдання полягають у розвитку вихованцями наступних компетентностей:

пізнавальної, яка передбачає оволодіння поняттями, знаннями з принципів створення анімацій; засвоєння технічних та технологічних знань та уявлень про особливості створення 3D-картин, оволодіння принципами малювання художніх об'єктів;

практичної, яка передбачає формування техніко-технологічних умінь та навичок створення презентацій, візуальних ефектів, кіно- та мультфільмів; впевненого користування операційною системою комп'ютера, он-лайн ресурсами, правильного пошуку, зберігання інформації;

творчої, яка передбачає набуття досвіду власної творчої діяльності,

розв'язання творчих завдань, здатності проявляти творчу ініціативу; передбачає забезпечення гармонійного розвитку дитини засобами екранних видів мистецтва, виховання естетичного смаку, вміння бачити красу навколишнього світу та відобразити її в своїх творах; розвиток творчих здібностей, системного, просторового і логічного мислення, уяви, фантазії; формування стійкого інтересу до науково-технічної творчості, потреби у творчій самореалізації;

соціальної, яка передбачає розвиток трудової культури, досягнення високого рівня освіченості і вихованості; емоційний та інтелектуальний розвиток; формування кращих особистісних рис (відповідальність, чесність, працелюбність, самостійність), ціннісного ставлення до себе та інших, вміння працювати у колективі; формування громадської поведінки, патріотизму, любові до України.

Програма передбачає 3 роки навчання в групах початкового та основного рівнів. На опрацювання навчального матеріалу відводиться така кількість годин:

початковий рівень (1 рік навчання) – 144 год. (4 год./тиждень);

основний рівень (2 роки навчання): 1-й рік – 216 год. (6 год./тиждень),

2-й рік – 216 год. (6 год./тиждень).

Програмою передбачено ознайомлення з елементами літературної та музичної творчості, живопису, графіки, скульптури, акторської майстерності та з іншими традиційними та нетрадиційними видами мистецтва.

Початковий рівень навчання розрахований на вихованців 8-11 років.

На першому році навчання діти ознайомлюються з комп'ютером, з правилами безпечної роботи на ньому й отримують перші навички роботи з програмою Macromedia Flash. Основна увага на цьому етапі приділяється розвитку уяви, творчого мислення, а також літературній творчості, вмінню висловлювати свої почуття та думки письмово. Заняття проводяться в ігровій формі для пробудження творчих сил дитини та заохочення їх до створення самостійних творів у галузі мистецтва графіки й анімації.

Перший рік основного рівня навчання розрахований на вихованців 10-13 років і присвячується вивченню основних елементів кіно (кадр, план, ракурс, композиція кадру, рух у кадрі) та основ мультиплікації. Вивчаються традиційні та нетрадиційні види мистецтва (графіка, колаж, пап'є-маше, римування, складання казок, малювання під музику тощо), паралельно вихованці ознайомлюються з іншими векторними та растровими програмами для створення анімації та малюнків та продовжують вивчення програми Macromedia Flash.

Другий рік основного рівня навчання розрахований на вихованців 11-15 років. Діти вивчають етапи створення фільму (сценарій, ескізи героїв, фони, озвучування, монтаж), продовжують знайомитися з видатними творами у галузі кіно, літератури, музики, живопису. Значна частина часу приділяється самостійній роботі над власним фільмом.

Формою контролю за результативністю навчання є підсумкові, залікові заняття, захист творчої роботи, участь у конкурсах.

З метою розвитку та підтримки обдарованих та талановитих вихованців, здобуття ними практичних навичок і для задоволення їхніх потреб у професійному самовизначенні поряд із груповими, колективними формами роботи проводиться індивідуальна робота з учнями при підготовці до фестивалів, виставок та інших масових заходів. Створюються умови для диференціації та індивідуалізації навчання відповідно до творчих здібностей, обдарованості, віку, психофізичних особливостей, стану здоров'я вихованців.

Програма є орієнтовною. За необхідності керівник гуртка може внести до програми зміни, які не повинні впливати на загальний зміст навчальної програми та кількість навчальних годин. Незмінними мають залишатися мета, завдання і прогнозований результат освітньої діяльності.

Початковий рівень НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Історія мультиплікації	6	2	8
3.	Літературна основа фільму. Сценарій	12	-	12
4.	Складання сюжетів, сценаріїв	-	12	12
5.	Програма Macromedia Flash	12	12	24
6.	Комп'ютерна анімація	-	72	72
7.	Фестивалі, конкурси, екскурсії	-	12	12
8.	Підсумок	-	2	2
Разом:		32	112	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності. Правила поведінки в навчальному закладі та кабінеті інформатики. Техніка безпеки під час роботи з комп'ютером.

2. Історія мультиплікації (8 год.)

Теоретична частина. Історія кіно та мультиплікації. Наскальні малюнки. «Мультифільми» на єгипетських пірамідах. Фенакістископ Жозефа Плато. «Оптичний театр» Еміля Рейно. Стюарт Блектон та його «Чарівна авторучка». Владислав Старевич його «дресировані» комахи. Легенди та правда про Уолта Діснея.

Анімація як вид мистецтва. Мультиплікація. Різновиди анімації (лялькова, мальована, комп'ютерна, порошкова, перекладки, екран з голок,

безкамерна тощо). Комп'ютерна анімація. Основи створення мультфільмів. Двокадрові мультфільми. Мальоване кіно України.

Практична частина. Перегляд та обговорення мультфільмів, створених у програмі Macromedia Flash та найкращих анімаційних фільмів.

3. Літературна основа мультфільму. Сценарій (12 год.)

Теоретична частина. Літературна класика. Поняття про жанри. Казки, оповідання, вірші, дитячий фольклор (українського та інших народів). Ідея майбутнього фільму. Перші уявлення та поняття про сценарій. Різновиди сценаріїв, читання зразків. Поняття про розкадрування.

4. Складання сюжетів, сценаріїв (12 год.)

Практична частина. Конкурс на найкращу ідею, найкращий сценарій. Складання казок, оповідань, колективних сценаріїв. Складання оповідань за опорними словами з дотриманням жанру. Римування слів. Складання лимериків. Колективні ігри-змагання із складання загадок і лічилок.

5. Програма Macromedia Flash (24 год.)

Теоретична частина. Основи роботи на персональному комп'ютері: порядок вмикання та вимикання комп'ютера, дисплей (монітор), робочий стіл MS Windows, файли, папки. Програма Macromedia Flash: інтерфейс, ключовий кадр, прийоми малювання та редагування об'єктів, автоматична анімація форми, автоматична анімація руху, покадрова анімація, пошарова анімація, символи, маски, додавання тексту, звуку. Бібліотека фільму. Мультфільм і музика.

Практична частина. Вправи на набуття навичок: створення папки та файлу, збереження інформації у файлі, малювання та редагування об'єктів, роботи з текстом та анімацією. Робота з бібліотекою фільму.

Вправи на набуття навичок роботи у програмі Macromedia Flash.

6. Комп'ютерна анімація (72 год.)

Практична частина. Вправи на набуття навичок малювання: оточуючих предметів; героїв улюблених казок, фантастичних, неіснуючих тварин; героїв добрих та злих; «добра» та «зла», за фразеологізмами, віршами. Вправи на набуття навичок розкадрування казок, віршів, фразеологізмів. Створення колективних малюнків, аплікацій.

Ліплення з солоного тіста та пластиліну героїв майбутнього фільму. Рольові ігри з ними. Робота з природними матеріалами. Виготовлення ляльок, декорацій.

Малювання у програмі Macromedia Flash. Створення навчальних етюдів на задані та вільні теми з використанням різних видів анімації.

Робота над творчим проектом: вибір ідеї для сюжету, розробка сценарію; розкадрування у альбомі, на комп'ютері; ескізи героїв, декорацій; анімація; пошук музичного оформлення; акторська майстерність; озвучування фільму.

7. Фестивалі, конкурси, екскурсії (12 год.)

Практична частина. Підготовка та проведення у гуртку «Свята першого кадру». Підготовка творчого проекту до фестивалів, конкурсів тощо. Малюнки до свят. Створення вітальних листівок. Розпис писанок до свята Великодня. Участь у фестивалях, виставках тощо.

8. Підсумок (2 год.)

Практична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила техніки безпеки роботи з комп'ютером;
- історію кіно та мультиплікації;
- різновиди анімації, жанри фільмів;
- процес створення сценарію, поняття ключового кадру;
- казки, загадки, лічилки тощо;
- основи роботи на комп'ютері.

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- скласти казку, загадку, лічилку та ін., римувати слова;
- скласти оповідання за опорними словами з дотриманням жанру;
- створювати папки та файли для зберігання інформації;
- застосовувати Macromedia Flash для малювання та редагування об'єктів, створювати двокадровий мультфільм;
 - створювати автоматичну анімацію форми, автоматичну анімацію руху, покадрову та пошарову анімацію;
 - малювати оточуючі об'єкти, героїв казок, неіснуючих тварин, «добро» та «зло»;
 - розкадровувати казки, вірші, фразеологізми, малювати за віршами та фразеологізмами, розкадровувати в альбомі, на комп'ютері;
 - створювати колективні малюнки, аплікації, ескізи героїв;
 - застосовувати солоне тісто та пластилін для ліплення героїв майбутнього фільму, застосовувати природні матеріали, виготовляти ляльок та декорації;
 - озвучувати фільм.

Вихованці мають набути досвід:

- застосування програми Macromedia Flash для малювання художніх об'єктів;
- створення візуальних ефектів та невеличких мультфільмів;
- власної творчої діяльності;
- відображення краси навколишнього світу в своїх творах;
- роботи над творчим проектом;
- участі у фестивалях, виставках тощо.

**Основний рівень, перший рік навчання
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Композиція кадру та рух у кадрі	6	-	6
3.	Основи мультиплікації	9	9	18
4.	Види мистецтва	4	30	34
5.	Програма Macromedia Flash	10	12	22
6.	Видатні твори мистецтва	15	3	18
7.	Комп'ютерна анімація	-	96	96
8.	Фестивалі, конкурси, екскурсії	-	18	18
9.	Підсумок	-	2	2
Разом:		46	170	216

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності. Правила поведінки в навчальному закладі та кабінеті інформатики. Техніка безпеки під час роботи з комп'ютером.

2. Композиція кадру та рух у кадрі (6 год.)

Теоретична частина. Кадр і композиція кадру. Композиція фільму. Композиція у творах образотворчого мистецтва, музики, літератури. Рух у кадрі. Лінія дії. Зміна простору у кадрі. Перспектива. Спотворена перспектива. Різновиди планів, закони їх чергування у фільмі. Стоп-кадри у фільмах. Колір фільму. Ракурс, ракурсний план. Наїзди та від'їзди камери. Монтаж.

3. Основи мультиплікації (18 год.)

Теоретична частина. Стиль малювання. Обмежена анімація. Ключові пози. Дія та підготовка до неї. Мультиплікаційні кадри. Емоції. Анімація обличчя. Малювання голови. Повороти голови. Пропорції та будова тіла. Повороти тіла. Долоні та ступні. Одяг персонажів. Деформація персонажів. Циклічні рухи. Мультиплікаційні трюки. Акторська майстерність та анімація. Режисерський сценарій і розкадрування.

Практична частина. Створення мультиплікаційних кадрів. Створення режисерського сценарію. Розкадрування.

4. Види мистецтва (34 год.)

Теоретична частина. Український народний фольклор, дитячий фольклор, фольклор народів світу. Українські народні орнаменти. Народні іграшки.

Практична частина. Індивідуальна та колективна робота по складанню сценаріїв, історій, оповідань, казок, віршів, монологів від імені речей, створення власного продовження мультфільму, закінчення народної казки. Літературні ігри.

Малювання героїв улюблених казок на різних фонах. Вправи на поєднання кольору та настрою у малюнку. Малювання з натури. Виготовлення ляльок та іграшок. Розкадрування казок, віршів, фразеологізмів. Ліплення з солоного тіста, пластиліну, пап'є-маше героїв майбутніх фільмів. Створення з підручних і природних матеріалів (малюнків, тканин, фотографій тощо): аплікацій, колажів, декорацій тощо.

5. Програма Macromedia Flash (22 год.)

Теоретична частина. Анімація тексту. Автоматична анімація форми та руху. Покадрова анімація. Пошарова анімація. Складна анімація. Основи роботи з символами. Анімація складних механізмів. Використання масок у фільмі. Поділ фільму на сцени, керування сценами. Створення кнопок й інших інтерактивних елементів, додавання їх у фільм.

Практична частина. Робота з елементами програмування: анімація складних механізмів, використання масок у фільмі, поділ фільму на сцени, керування сценами. створення кнопок й інших інтерактивних елементів, додавання їх у фільм, експорт та імпорт зображень; експорт звукових файлів; додавання звуку та відео у фільм; складання елементів. Експорт і публікація фільмів.

6. Видатні твори мистецтва (18 год.)

Теоретична частина. Жанри літератури, живопису, кіно. Музика у житті, на сцені, на екрані. Видатні твори та видатні митці у різних галузях мистецтва.

Практична частина. Показ репродукцій, фотографій, слайдів, відео та кіноматеріалів. Перегляд найкращих зразків традиційної 2D і нетрадиційної анімації.

Колективне обговорення, написання рецензій і відгуків на фільми, створені у програмі Macromedia Flash.

7. Комп'ютерна анімація (96 год.)

Практична частина. Малювання у програмі Macromedia Flash на задану або вільну тему. Створення навчальних етюдів на задані та вільні теми з використанням різних видів анімації.

Робота над творчим проектом: вибір та реалізація ідеї для власного сюжету; колективна розробка сценарію; розкадрування у альбомі, на комп'ютері; створення ескізів героїв і фонів; хронометраж; проби; анімація; редагування; монтаж; пошук музичного оформлення; озвучування фільму.

8. Фестивалі, конкурси, екскурсії (18 год.)

Практична частина. Виготовлення традиційних українських сувенірів до свят. Розпис писанок. Малювання вітальних листівок до свят.

Підготовка творчих проектів до фестивалів, виставок тощо. Участь у фестивалях, виставках тощо. Екскурсії.

9. Підсумок (3 год.)

Практична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила техніки безпеки роботи з комп'ютером;
- основні елементи кіно (кадр, план, ракурс, композиція кадру, рух у кадрі);
- процес створення руху в кадрі, лінії дії, зміни простору у кадрі, перспективу, спотворення перспективи, різновидів планів, кольору фільму, ракурсів, наїздів та від'їздів камери;
- процес монтажу;
- стилі малювання, ключові пози, різновиди дій та підготовку до них, емоції, анімацію обличчя;
- процес малювання голови та її поворотів, пропорцій та будови тіла, поворотів тіла, долоней та ступнів; одяг персонажів; деформації персонажів, створення циклічних рухів;
- мультиплікаційні трюки, процес створення режисерського сценарію та розкадрування;
- анімацію тексту та складну анімацію, роботу з символами;
- різновиди жанрів літератури, живопису, кіно;
- порядок роботи з програмою Macromedia Flash;
- етапи створення фільму (сценарій, ескізи героїв, речі, деталі об'єктів, фони у кадрі, озвучування, монтаж).

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- створювати мультиплікаційні кадри, виконувати розкадрування;
- складати сценарії, історії, оповідання, казки, вірші, монологи;
- малювати героїв на різних фонах, поєднувати колір і настрій у мультфільмі, виконувати ескізи героїв на різних фонах;
- анімувати складні механізми, використовувати маски у фільмі, поділяти фільм на сцени, керувати сценами;
- створювати програмні кнопки й інші інтерактивні елементи, експортувати й імпортувати зображення, експортувати звукові файли, додавати звук і відео у фільм, експортувати та публікувати фільми;
- писати рецензії та відгуки на фільм;
- малювати у програмі Macromedia Flash;

- створювати навчальні етюди, застосовуючи різні види анімації;
- виконувати хронометраж, проби, редагування, анімацію, монтаж, озвучування, застосовуючи програмне забезпечення комп'ютера;
- працювати у традиційних і нетрадиційних видах творчості таких, як графіка, колаж, пап'є-маше, римування, складання казок, малювання під музику.

Вихованці мають набути досвід:

- поетапного створення фільму;
- малювання у програмі Macromedia Flash;
- створення композиції, руху в кадрі;
- створення візуальних ефектів, кіно- та мультфільмів;
- роботи з прикладними програмними засобами;
- відображення краси навколишнього світу в своїх творах;
- набуття досвіду власної творчої діяльності у традиційних і нетрадиційних видах творчості;
- роботи над творчим проектом;
- участі у фестивалях, виставках тощо.

Основний рівень, другий рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Етапи створення фільму	10	-	10
3.	Основи анімації	14	12	26
4.	Програми для створення малюнків та анімації	9	9	18
5.	Види мистецтва	9	21	30
6.	Мір професії в кіно	6	2	8
7.	Комп'ютерна анімація	-	96	96
8.	Фестивалі, конкурси, екскурсії	-	24	24
9.	Підсумок	-	2	2
	Разом:	50	166	216

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності. Правила поведінки в навчальному закладі та кабінеті інформатики. Техніка безпеки під час роботи з комп'ютером.

2. Етапи створення фільму (10 год.)

Теоретична частина. Особливості розробки ідеї фільму, визначення жанру. Літературний сценарій. Режисерський сценарій. Діалоги. Значення звуку у кінематографі. Музичне оформлення: добір музики до сюжету, використання шумів тощо. Ескізи героїв, декорацій. Монтаж. Лінійний та нелінійний монтаж. Спеціальні ефекти. Переходи між кадрами та сценами.

3. Основи анімації (26 год.)

Теоретична частина. Основні складові анімації. Хронометраж. Мова тіла та жестів. Вираз обличчя. Анімація міміки та діалогів. Тіні. Реакція та уповільнена реакція. Анімація сміху. Взаємодія героїв. Рух людини. Рухи тварин. Мультиплікаційні трюки.

Найкращі зразки традиційної 2D і нетрадиційної анімації. Фільм-казка. Пригодницький фільм. Фільм-фантастика. Науково-популярний фільм. Фільми, зроблені у програмах Macromedia Flash, 3D Studio MAX.

Практична частина. Створення навчальних етюдів: анімація руху людини; анімація бігу та стрибків; анімація руху тварин; анімація комах і павуків; мультиплікаційні трюки; анімація танцю та ритмічних рухів. Зображення думки засобами анімації. Створення панорами.

Перегляд і обговорення створених мультфільмів, написання рецензій та відгуків.

4. Програми для створення малюнків та анімації (18 год.)

Теоретична частина. Ознайомлення з програмами Adobe Photoshop, Adobe Image Ready, Corel DRAW, Corel R.A.V.E, 3D Studio MAX, FL Studio.

Основи мови програмування ActionScript (JavaScript для Flash).

Покадрова анімації. Основи роботи з символами. Анімація складних сцен. Спецефекти. Шаблони. Складні маски у фільмі.

Практична частина. Робота з кнопками й іншими інтерактивними елементами. Додавання звуку та відео до фільму. Експорт і публікація фільмів у різних форматах. Шаблони. Створення 3D - зображень у Flash. Керування порядком відтворення фільму.

5. Види мистецтва (30 год.)

Теоретична частина. Історичні епохи та стильові різновиди у мистецтві. Жанри мистецтва. Видатні твори живопису, музики, літератури, архітектури, кіно, анімації та яскраві особистості у різних галузях мистецтва.

Практична частина. Перегляд фотографій, відео та кіноматеріалів. Аналіз та обговорення. Малювання оточуючих предметів. Розкадрування оповідань, казок, віршів, фразеологізмів. Створення колажів з малюнків і фотографій. Робота над композицією малюнка. Створення декорацій з природних і підручних матеріалів. Підготовка та створення афіш і плакатів для улюблених та власних мультфільмів. Виготовлення ляльок з використанням різноманітних технологій.

6. Мір професії у кіно (8 год.)

Теоретична частина. Специфіка роботи сценаристів, режисерів, художників, аніматорів, операторів, звукооператорів, акторів, композиторів, монтажерів на кожному етапі створення фільму. Склад знімальної групи. Важливість кожної професії та вміння працювати у команді.

Практична частина. Обговорення особливостей професій у кіно, проведення рольових ігор.

7. Комп'ютерна анімація (96 год.)

Практична частина. Планування проекту, створення етюдів на задані та вільні теми з використанням різних видів анімації. Вибір ідеї для власного сюжету. Розробка літературного сценарію, режисерського сценарію. Розкадрування в альбомі, на комп'ютері. Ескізи героїв, декорацій. Анімація. Музичне оформлення. Озвучування. Додавання шумів, спецефектів. Експорт і публікація фільму.

8. Фестивалі, конкурси, екскурсії (24 год.)

Практична частина. Підготовка театралізованих виступів і малюнків до Українських народних свят. Підготовка творчих проектів до фестивалів, конкурсів, виставок тощо. Участь у фестивалях, конкурсах, виставках. Екскурсії.

9. Підсумок (2 год.)

Практична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила загальної та протипожежної техніки безпеки;
- основи роботи на комп'ютері;
- поняття растрової та векторної графіки, порядок роботи з програмою Macromedia Flash;
- програми роботи з зображеннями (Adobe Photoshop, Image Ready, Corel DRAW, Corel R.A.V.E, 3D Studio MAX) і звуком;
- можливості мови програмування ActionScript (JavaScript для Flash);
- видатні твори живопису, кіно, літератури, музики;
- основні елементи кіно (кадр, план, ракурс, композиція кадру, рух у кадрі), основи мультиплікації;
- етапи створення фільму (сценарій, створення ескізів героїв, речей, деталей об'єктів, фони у кадрах, озвучування, монтаж).

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- висловлювати свої почуття та думки письмово;
- працювати в стандартних програмах;

- працювати в програмі Macromedia Flash;
- створювати малюнки, розкадрування, вірші, казки, навчальні етюди та невеличкі мультфільми, застосовуючи програмне забезпечення комп'ютера;
- працювати у традиційних і нетрадиційних видах творчості таких, як графіка, колаж, пап'є-маше, римування, складання казок, малювання під музику;
- самостійно створювати анімаційний фільм за власним або літературним сценарієм, застосовуючи програмне забезпечення комп'ютера.

Вихованці мають набути досвід:

- роботи з програмами роботи з зображеннями;
- малювання художніх об'єктів;
- створення презентацій, візуальних ефектів, кіно- та мультфільмів,
- роботи з прикладними програмними засобами;
- бачення краси навколишнього світу та відображення її в своїх творах;
- роботи у традиційних і нетрадиційних видах творчості;
- роботи над творчим проектом;
- участі у фестивалях, конкурсах, виставках.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ

№	Найменування обладнання	Кількість
<i>Технічні засоби</i>		
1.	Персональні комп'ютери, підключені до мережі Internet	12 шт
2.	Принтер	1 шт
3.	Сканер	1 шт
4.	Інтерактивна дошка	1 шт
5.	Проектор	1 шт
6.	Освітлювальна апаратура	КОМПЛЕКТ
7.	Відеознімальна техніка	КОМПЛЕКТ
<i>Програмне забезпечення</i>		
1.	Операційна система Windows	
2.	Браузер Google Chrome	
3.	Macromedia Flash тощо	

ЛІТЕРАТУРА

1. Асенин С. Волшебники экрана / С. Асенин. – М. : – Искусство, 1974. – 288с.
2. Бабиченко Д. Искусство мультипликации / Д. Бабиченко. – М. : Искусство, 1964. – 144 с.
3. Бартон К. Как снимают мультфильмы / К. Бартон. – М. : Искусство, 1971. – 156 с.
3. Беляев Я. Специальные виды мультипликационных схемок / Я. Беляев, – М. : 1967. – 116 с.

4. Бурлаков М. В. Самоучитель Macromedia Flash MX / М. В. Бурлаков, – СПб.; Питер, 2003. – 646 с. – ISBN 5-94157-258-1.
5. Воеводин Ю. Снимаем мультфильм / Ю. Воеводин., 1990. – 102 с.
6. Волков А. Мультипликационный фильм / А. Волков. – М. : Знание, 1974. – 40 с.
7. Гарди Л., Macromedia Flash MX для «Чайников» / Л. Гарди, Э. Финкельштейн, М. : Вильямс, 2002. – 320 с.
8. Гинзбург С. Рисованный и кукольный мультфильм / С. Гинзбург. М. : Искусство, 1957. – 286 с.
9. Горин Л. С. Основы кинорежиссуры самодеятельной киностудии / Л. С. Горин., Б. Ю. Волкович. Л. : Лениздат, 1988. – 73 с.
10. Горностаева О. С. Мультипликация в научно-популярном и учебном фильме / О. С. Горностаева. – М. : ВГИК, 1987. – 64 с.
11. Гультияев А. К. Веб-дизайн от Macromedia / А. К. Гультияев. – СПб. : Питер, 2001. – 480 с. – ISBN: 5-7931-0148-9.
12. Зайцева А. М. Учебно-творческая работа в детской любительской киностудии «Волна» / А. М. Зайцева. – М. : Искусство, 1988. – 67 с.
13. Иванов-Вано И. Рисованный фильм / И. Иванов-Вано. – М. : Госкиноиздат, 1950. – 87 с.
14. Иванов-Вано И. П. Мультипликация вчера и сегодня / И. П. Иванов-Вано. – М. : ВГИК, 1974. – 26 с.
15. Кимен В. П. Фильм снимают дети / В. П. Кимен. – М. : Искусство, 1983. – 46 с.
16. Киркпатрик Г. Мультипликация во Flash / Г. Киркпатрик., К. Пити. – М., 2006. – 336 с.
17. Кишик А. Н. Flash 5.0. Анимация. Эффективный самоучитель / А. Н. Кишик. – СПб. : ДиаСофт ЮП, 2001. – 240 с. – ISBN: 5-93772-005-9.
18. Крижанівський Б. М. Мистецтво мультиплікації / Б. М. Крижанівський. – К. : Радянська школа, 1981. – 118 с.
19. Кудлак В. М. Домашний видеофильм на компьютере / В. М. Кудлак. – СПб. : Питер, 2003. – 192 с.
20. Курчевский В. В. Изобразительное решение мультфильма. О природе гротеска и метафоры / В. В. Курчевський. – М. : ВГИК, 1986. – 69 с.
21. Маэстри Д. Секреты анимации персонажей / Д. Маэстри. – СПб. : Питер, 2002. – 224 с. – ISBN 5-94723-026-7.
22. Милборн А. Я рисую мультики / А. Милборн. – М. : Росмэн, 2003. – 60 с.
23. Олешко В. П. Так рождается мультфильм / В. П. Олешко. – Минск : Полымя, 1992. – 61 с.
24. Руденко В. Д. Практичний курс інформатики / В. Д. Руденко, О. М. Макаручук., М. О. Патланжоглу. – К. : Фенікс, 1997. – 306 с. – ISBN: 5-87534-126-2.
25. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма / А. Сазонов. – М. : ВГИК, 1960. – 29 с.
26. Сазонов А. Персонаж рисованного фильма / А. Сазонов. – М. : ВГИК, 1959. – 29 с.

27. Сивоконь Е. Я. Если вы любите мультипликацию / Е. Я. Сивоконь. – К : Мистецтво, 1985. – 150 с.
28. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы / Н. В. Халатов. – М. : Молодая гвардия, 1989. – 142 с. – ISBN: 5-235-01117-1.