

**Управление культуры администрации муниципального района
«Город Валуйки и Валуйский район»
Межпоселенческая центральная библиотека Валуйского района
Методико-библиографический отдел**

**МУЛЬТИМЕДИАСТУДИЯ «МОТІОН-ДИЗАЙН». ПРАКТИКА.
ОПЫТ. НОВАЦИИ.**

Информационно-методический дайджест

**Валуйки
2018**

**ББК 78.342 (2Рос-4Бел)
И 74**

**Составители: Ж. Ф. Кухтина, Л. А. Соснова,
А. С. Ненашев**

Редактор Л. Д. Рябова

Ответственный за выпуск Л. В. Чиж

**И 74 Мультимедиа студия «Motion-дизайн».
Практика. Опыт. Новации : информ.-метод. дайджест /
Межпоселенческая центральная библиотека Валуйского
района, метод.-библиогр. отдел ; сост. : Ж. Кухтина,
Л. Соснова, А. Ненашев. – Валуйки, 2018. - 52 с.**

ББК 78.342 (2Рос-4Бел)

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе выбор свободного времяпрепровождения молодёжи чаще ориентирован в сторону развлекательных интересов. Такой досуг не способствует интеллектуальному обогащению, участию молодежи в гражданских инициативах, объединениях по интересам, общественной жизни страны и города. Зачастую это становится основной причиной проявлений асоциальных форм поведения молодого поколения.

Как констатируют социологи и подтверждают собственные библиотечные исследования за последние годы у большинства молодых людей снизилась значимость чтения. Возрождение интереса к книге и чтению у молодого поколения, расширение читательской аудитории – одна из краеугольных целей библиотечной работы.

Проблема организации полезного досуга молодёжи в нашем небольшом провинциальном городе, имеющем ограниченные возможности в предоставлении культурно-образовательных услуг, является весьма актуальной. Открытие мультимедиа-студии, из-за отсутствия подобных аналогов, стало своеобразным ноу-хау, обеспечивающим привлекательность библиотеки для подростков и молодёжи.

Развитие мультимедийных средств во многом меняет подход библиотекарей к привлечению читателей к книге. Визуальные образы имеют реальное воздействие на новые поколения, которые наиболее подвержены внешнему влиянию, остро ощущают на

себе воздействие окружающей среды, связанное с более глубоким проникновением видеокультуры в современную жизнь. Продвижение книги и чтения с использованием средств визуальной культуры – эффективный способ их популяризации.

Актуальность данного направления деятельности и накопленный библиотекой опыт по созданию собственной видеопродукции подвигли специалистов МЦБ на идею создания молодёжной мультимедийной студии, способной решать задачи развивающей и коррекционной работы; организовать партнёрское взаимодействие библиотекарей, подростков и молодёжи, позволяющее раскрыть новые горизонты для творчества и инициативы.

ПРОЕКТ «СОЗДАНИЕ МОЛОДЁЖНОЙ МУЛЬТИМЕДИАСТУДИИ «МОТІОН-ДИЗАЙН» НА БАЗЕ МЕЖПОСЕЛЕНЧЕСКОЙ ЦЕНТРАЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКИ ВАЛУЙСКОГО РАЙОНА»

Цели:

- Создание мультимедийной студии «Motion-дизайн» как базы для развития творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров подростков и молодёжи в процессе разработки медиапродуктов, способствующих продвижению книги и чтения.
- Содействие успешной социализации и эффективной самореализации молодежи, её полноценному включению в социокультурную жизнь местного сообщества.

Задачи:

- Создать привлекательный образ библиотеки как современной мультимедийной площадки для досуга, творческого и интеллектуального развития подростков и молодёжи, тем самым увеличить число пользователей данной категории.
- Стимулировать у молодого поколения интерес к книге и чтению.
- Выявить и раскрыть литературно-творческие, исследовательские, коммуникативные, культурологические способности подростков и молодёжи.
- Формирование и развитие компетенций молодого поколения в сфере мультимедийной культуры. Создание собственных медиапродуктов.

Целевая аудитория проекта: подростки от 12 до 14 лет, молодёжь от 15 до 24 лет.

Партнёры проекта:

- образовательные учреждения города;
- редакции местных газет «Валуйская звезда», «Наша звезда», Валуйское отделение ТРК «Мир Белогорья» - реклама и освещение деятельности в рамках проекта.

Методы и этапы реализации

Сроки реализации проекта: август 2014 г. - июль 2015 г.

Проект реализован через организацию молодёжной мультимедиа-студии в библиотеке, включающей в себя образовательную площадку и творческие мастерские:

- мультипликация «МультКнижка» для подростков 12-14 лет,
- «Мы читаем. Присоединяйтесь!» для молодёжи от 15 до 24 лет.

1. Подготовительные работы

– Подготовка сметы и технической документации на проведение запроса котировок для оснащения мультимедийной студии необходимым оборудованием и программным обеспечением.

– Проведение запроса котировок на оборудование и программное обеспечение.

– Поставка оборудования и программного обеспечения.

- Проведение организационного совещания рабочей группы проекта.
- Разработка положения о работе мультимедийной студии на базе МЦБ.
- Составление плана работы медиастудии, прогнозирование ожидаемых результатов.
- Разработка плана методического обеспечения и развития персонала проекта.
- Подготовка презентационного материала для рекламной кампании.
- Проведение рекламной кампании по привлечению в студию подростков и молодёжи города.
- Формирование учебных групп.

2. Реализация основного этапа

2.1. Работа образовательной площадки:

обучение основам видеосъемки, видеомонтажа в видеоредакторе Adobe Premiere Pro, постобработка видео и создание визуальных спецэффектов в программе Adobe After Effects, обучение основам композитинга и цветокоррекции, введение в кеинг (видеосъемка и постобработка видео по технологии «зеленый экран») и ротоскопинг, обучение работы с плагинами.

2.2. Работа творческих мастерских:

- «МультКнижка» для подростков 12-14 лет и «Мы читаем. Присоединяйтесь!» для молодёжи 15 – 24 лет.

- Разработка и реализация студийцами творческих проектов по продвижению книги и чтения средствами визуальной культуры (индивидуальных и групповых, в зависимости от интересов и предпочтений).
- Выпуск мультимедийного диска лучших студийных работ. Участие в конкурсах разных уровней.

3. Завершение проекта

Подведение итогов, мониторинг проекта. Презентация работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, мультфильмов и др.) для сверстников в образовательных учреждениях города и района. Представление результатов общественности города. Размещение продуктов видеостудии на официальном сайте библиотеки, в социальных сетях, популярных видеохостингах, тематических видеоблогах.

Качественные результаты:

- социализация подростков и молодёжи;
- обучение основам видеосъемки, постобработка видео и создание визуальных спецэффектов, обучение основам композитинга и цветокоррекции, введение в кеинг (видеосъемка и постобработка видео по технологии «зеленый экран») и ротоскопинг, обучение работы с плагинами;
- развитие у молодых пользователей умения видеть проблему и наметить пути ее решения;
- формирование навыков работы в команде;
- формирование информационной, литературной и коммуникативной компетентности учащихся;

- реализация творческих идей, развитие презентационных умений и навыков;
- размещение оригинальных роликов в сети Интернет на тему классических и современных высокохудожественных произведений как способ привлечения внимания интернет-пользователей разного возраста и создание мотивации к прочтению.

Проект **жизнеспособен в дальнейшем** без дополнительных финансовых вливаний.

Реализация этого проекта получила в 2014 году грантовую поддержку Фонда М. Прохорова.

МОТИОН-ДИЗАЙН: НОВОЕ, ПРАКТИЧНОЕ, ИНТЕРЕСНОЕ

Одним из эффективных инструментов взаимодействия с читательской аудиторией в нашей практике является Motion-дизайн.

Motion-дизайн - это искусство «оживления» графики средствами анимации. Иными словами, это «подвижная графика».

Если сместить акцент на библиотечную специфику, то motion-дизайн формирует вокруг мероприятий библиотеки визуальную атмосферу качества.

Несколько слов о том, какому программному обеспечению мы отдаем приоритет при создании видеопродукции.

Для видеомонтажа и создания покадровой анимации мы используем программы Adobe Premiere и DaVinci Resolve 12.

Для создания спецэффектов и цветокоррекции нами используется программа Adobe After Effects, а также дополнительно Adobe SpeedGrade.

Для саунддизайна мы используем программу Adobe Audition.

Выбор вышеперечисленного программного обеспечения обусловлен, прежде всего, признанием профессиональным комьюнити, а также достаточным количеством обучающих материалов в сети интернет.

Одной из техник motion-дизайн, которую мы используем для создания буктрейлеров и промовидео, посвященных продвижению книги и чтения, является техника хромакеинга. Хромакеинг – это технология удаления области определенного цвета из кадра. Если вкратце описать технологию кеинга, то мы снимаем на видеокамеру персонажа на зеленом фоне, а затем этот самый зеленый фон из кадра удаляем. Сейчас кеинг применяется повсеместно, и в нынешнее время очень тяжело найти кинофильм, в котором бы не использовалась киносъемка на зеленом экране.

Если раньше хромакеинг требовал дорогостоящего оборудования, то теперь эта технология стала общедоступной. С помощью данной техники можно значительно расширить визуальную выразительность буктрейлеров и промо-видео.

В общем виде алгоритм хромакеинга, который мы применяем, выглядит следующим образом:

1. Видеосъемка на зеленом фоне (зеленый фон обеспечивает наибольшую удаленность по цветовому диапазону от цвета кожи человека).

2. Вырезание программным способом этого зеленого фона с помощью встроенного в программу After Effects плагина КейЛайт.

3. Вырезание ненужных объектов, которые попали в кадр

4. Подстановка в качестве фона любой картинки, видео, анимации или комбинации объектов.

5. Внедрение персонажа, снятого на хромакее в новую среду и создание иллюзии, что он изначально находился в этой среде.

6. Реализация взаимодействия внедренного персонажа с новой для него средой.

Особое внимание при создании видеороликов с технологией кеинга мы уделяем постобработке видео. Совершенно недостаточно поместить персонаж на новый фон. Необходимо создать качественную объединяющую атмосферу в фильме. В процесс финальной обработки видео входит цветокоррекция, наложение теней, бликов, рефлексов и световых эффектов, стирающих границы, на которых было визуально заметно внедрение персонажа в новую сцену.

Таким образом и создаются спецэффекты в большинстве современных блокбастеров и видеоклипов. Эти же приемы можно использовать при создании живого видео, буктрейлеров и промовидео для продвижения книг.

Еще одной интересной техникой, которую мы применяем при создании видео, является анимация виртуальной 3D-камеры. С помощью данной техники, в которой, в частности дети в нашей студии создавали пластилиновые мультфильмы, можно 2D-кадры

перевести в трехмерный режим, создавая у зрителя иллюзию объемности изображенных объектов. Всеми необходимыми инструментами для анимации виртуальной камеры и работы с 3D-слоями обладает программа Adobe After Effects, в которой создается большинство спецэффектов для наших видеороликов.

Использование виртуальной камеры предполагает, что в вашем видео каждый объект располагается на отдельном слое. Это дает возможность моделировать любые недостающие сцены для вашего фильма. Так, для одной из сцен нашего видеоролика нам нужно было отснять живое видео с персонажем на фоне летнего пейзажа. Проблема заключалась в том, что на дворе стояла поздняя осень. Выйти из этой ситуации нам помогла съемка на хромакее и техника виртуальной камеры. В результате в программе After Effects были добавлены на отдельные слои сам персонаж, летний пейзаж, футаж с солнцем, облака, скользящий солнечный свет, блики, которые имитировали съемку на живую камеру. Дополнительно связала все слои в единую сцену общая цветокоррекция.

Или в другом случае нам нужно было отправить персонажа мультфильма в путешествие по странам. Мы могли взять готовые съемки из путешествий. Однако в этом случае картинка получилась бы плоской. Внедрить пластилинового персонажа в живое видео довольно проблематично. Вместе с ребятами, которые создавали мультфильм, мы приняли решение полностью воссоздать трехмерные сцены из путешествий, но при этом вообще не использовать видео, снятое на видеокамеру. В результате десятки и сотни слоев,

которые представляли собой простые 2D-картинки, обработанные и вырезанные в фотошопе, мы перенесли в программу After Effects, перевели в 3D-режим, анимировали и объединили вместе.

Использование виртуальной 3D-камеры открывает перед разработчиками видеоконтента большие возможности, когда снимать отдельные сцены или видеоролики можно вообще не применяя видеокамеру, а в качестве исходников использовать 2D-изображения.

Видеоролики, созданные по вышеописанным технологиям, находят живой отклик среди читателей библиотеки и продолжают собирать своих поклонников в сети интернет.

Участие в разработке мультимедийной продукции студии Motion-дизайн дает не только бесценный опыт самовыражения с использованием современных видеотехнологий, но и возможность самим стать рассказчиками визуальных историй о прошлом и настоящем нашего края.

Пожалуй, главным достижением работы студии Motion-дизайн при нашей библиотеке можно считать появление новой волны интереса среди жителей города и района к истории родного края.

За годы работы в студии создано немало интересных работ, способствующих популяризации краеведческих знаний. Так, свидетельством успеха стала самая массовая презентация мультипликационного фильма «Сказ о том, как Федот к царю ходил», состоявшаяся в рамках празднования Дня города. Предыстория создания фильма такова. В 2016 году администрация муниципального района приступила к реализации

проекта «Популяризация Валуйского района путем создания бренда территории «Валуйки – форпост Отечества». Центральная библиотека внесла в это важное начинание свою лепту, создав оригинальный медиапродукт, с древнерусским колоритом и акцентом, повествующий о славной истории нашей малой родины.

Межпоселенческая центральная библиотека Валуйского района приняла в 2016 году участие во Всероссийском конкурсе культурно-просветительских интернет - проектов «Моя малая родина на карте российского кинематографа», приуроченном к Году российского кино. Мультфильму «Сказ о том, как Федот к царю ходил» присуждено I место в номинации «Край в кино» за любовь к своему краю и отражение творчества в одном из самых сложных кинематографических жанров – мультипликации. МЦБ стала также победителем Всероссийского конкурса «Буктрейлер - 2016». В номинации «Non fiction (Нон фикшн)» буктрейлер «Валуйки и валуйчане» по книге А. И. Нечаева признан самым лучшим.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

Арина Рудычева [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=o4MPNXqANWs> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

«Валуйки и валуйчане» [Электронный ресурс]: буктрейлер по книге А. И. Нечаева «Валуйки и валуйчане». - Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (20.65 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2014. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=_FkYeSjS1SY – Загл. с экрана.

Дарья Пархоменко [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=C2Qu7YGADQs> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Демьян Сибирцев [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=fCwulm-Nsa0> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Дни литературы в Валуйках. Встреча с белгородскими писателями [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=reHnNMX_Gv0 – Загл. с экрана.

Екатерина Букина [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=C2Qu7YGADQs> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

История библиотеки [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, зв. дан. (42,2 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2017. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=g3dzXNwL0wo> – Загл. с экрана.

История Вафли [Электронный ресурс]: пластилиновая мультипликация. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (11.9 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=xo4trfVt07M> – Загл. с экрана.

Ко Дню освобождения города Валуйки [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2017. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=4_SEHYA9vmY – Загл. с экрана.

Маргарита Зеленская [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=9EAX97dWFmo> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Михаил Коротков [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=gWvPmM6aHlk> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Ненашев, А. «В. Гроссман "Сталинградская быль"» [Электронный ресурс]: видеоролик на конкурс «Лучший библиотекарь Белгородчины» в 2015 году / А. Ненашев. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (38.15 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=z9Hu8QwvpD8> – Загл. с экрана.

Ненашев, А. Классика бессмертна [Электронный ресурс]: видеоролик, посвящённый Году литературы / А. Ненашев. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (23.4 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=buyI3Ire4rk> – Загл. с экрана.

Ненашев, А. «М. Шолохов "Судьба человека"» [Электронный ресурс]: видеоролик на конкурс «Лучший молодой библиотекарь Белгородчины» в 2015 году / А. Ненашев. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (79.75 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=ciK5kwU6_Wo. – Загл. с экрана.

Оксана Шлыкова [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Презентация победителя конкурса «Лучший библиотекарь Белгородчины» в 2015 году [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (123.9 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=kqasx47Gzzk> – Загл. с экрана.

Промовидео студии «Motion-дизайн» [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2014. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=5rLYBRNg_v8 – Загл. с экрана.

Репортаж, посвященный квест - игре «По следам Твардовского» [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (21.9 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=y-kQt4d4lx8> – Загл. с экрана.

Репортаж, посвященный IV межрайонному фольклорному конкурсу-фестивалю «ФолькМикс» [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (31,5 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа:

<https://www.youtube.com/watch?v=hf98bjdX094> – Загл. с экрана.

Севостьянова, А. Буктрейлер по книге Альберта Лиханова «Последние холода» [Электронный ресурс] / А. Севостьянова. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=zwr3ZdxR6nA> – Загл. с экрана.

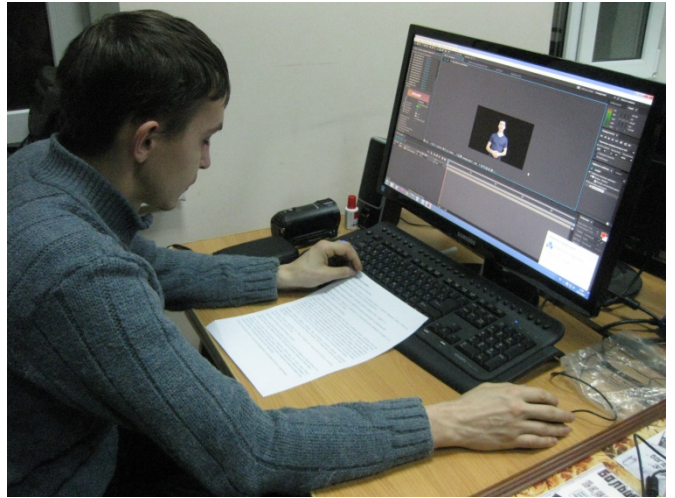
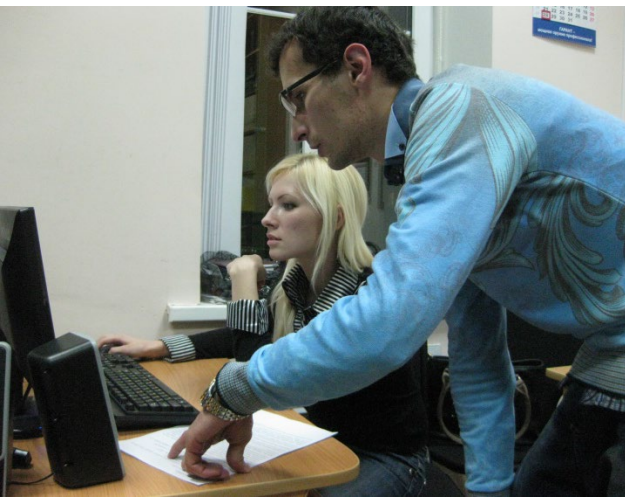
Севостьянова, А. «Время всегда хорошее» [Электронный ресурс] : буктрейлер / А. Севостьянова. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (24.2 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=bdwggqlzqQTY>. – Загл. с экрана.

«Сказ о том, как Федот к царю ходил» [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. (60 Mb) / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2017. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=kqasx47Gzzk>. – Загл. с экрана.

Татьяна Фурсова [Электронный ресурс] / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2015. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=VjPGjk9cfaQ> – (Дети читают стихи о войне). – Загл. с экрана.

Торжественное закрытие недели детской книги
[Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2016. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=kqasx47Gzzk>.– Загл. с экрана.

Шевченко, О. Буктрейлер по книге В. В. Овчинникова «Валуйки и Валуйский район» [Электронный ресурс] / О. Шевченко. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. / МУК «МЦБ Валуйского района». – Валуйки: «Motion-дизайн», 2014. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=5rvP51sPmDY> – Загл. с экрана.



Содержание программы мультимедийной студии «Motion-дизайн»

ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

АНИМАЦИЯ. ВИДЫ АНИМАЦИИ. Знакомство с понятиями «анимация», «кадр»; основными принципами и видами анимации (рисованная, пластилиновая, кукольная, компьютерная, комбинированная). Просмотр анимационного фильма «Читайте – это модно и полезно!»

РАЗДЕЛ I. ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ

1.1. ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ И РАЗНОВИДНОСТИ ПЛАСТИЛИНОВЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПЛАСТИЛИНОМ. Знакомство с принципами создания и разновидностями пластилиновой анимации. Изготовление пластилиновой модели (раскрывающаяся книга).

1.2. КАДР ПЛАСТИЛИНОВОГО МУЛЬТФИЛЬМА. ОСНОВЫ ФОТОСЪЕМКИ. Знакомство с понятиями «композиция», «ракурс», «фокус»; режимами работы фотокамеры. Создание кадров анимации (листание книги).

1.3. МОНТАЖ ПЛАСТИЛИНОВОГО МУЛЬТФИЛЬМА. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. Ознакомление с основными элементами и функциями программы Pinnacle Studio: создание проекта, импорт изображений, временная лента, видеодорожка, кадр, титр, видеопереход, видеоэффект и т.п.

Настройка параметров проекта. Монтаж кадров анимации (листание книги).

1.4. НАЛОЖЕНИЕ ЗВУКА В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. ВЫВОД ФИЛЬМА. Освоение принципов наложения звука в программе Pinnacle Studio. Импорт звука. Наложение и редактирование звука. Эффекты для звуковых дорожек. Завершение монтажа. Вывод фильма.

РАЗДЕЛ II. РИСОВАННАЯ АНИМАЦИЯ

2.1. ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ РИСОВАННЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ. Знакомство с различными техниками создания рисованной анимации. Создание графических изображений (здание библиотеки: смена дня и ночи, времен года).

2.2. ОЦИФРОВКА И ОБРАБОТКА РИСУНКОВ В ПРОГРАММЕ ADOBE PHOTOSHOP. Приобретение навыков сканирования изображений. Простейшие приемы обработки изображений в программе Adobe Photoshop: яркость, контрастность, цвет, работа ластиком и кистью.

2.3. МОНТАЖ РИСОВАННОЙ АНИМАЦИИ В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. Создание проекта, импорт изображений, работа с временной лентой, наложение музыки и звуковых эффектов, вывод фильма.

РАЗДЕЛ III. КУКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

3.1. СЮЖЕТ АГИТАЦИОННОГО ВИДЕОРОЛИКА. ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ КУКОЛЬНОЙ АНИМАЦИИ. Разработка сценария ролика по продвижению книги и чтения (о пользе чтения, жизни библиотеки и т.п.). Знакомство с принципами создания кукольной анимации.

3.2. ПЛОСКАЯ БУМАЖНАЯ КУКЛА. ПРОПОРЦИИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА И СТИЛИЗАЦИЯ. Изучение пропорций человеческого тела. Принципы и способы стилизации. Изготовление частей тела плоской бумажной куклы.

3.3. ПЛОСКАЯ БУМАЖНАЯ КУКЛА. МИМИКА И ЖЕСТЫ. Работа над выражением лица и поворотом головы куклы. Изготовление лиц, голов, кистей рук, ступней ног.

3.4. СОЗДАНИЕ ПЛОСКОСТНЫХ ДЕКОРАЦИЙ. Рисование плоскостных декораций. Создание интерьера и ландшафта.

плоскостных декораций. Создание интерьера и ландшафта.

3.5. СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ КАДРОВ КУКОЛЬНОГО МУЛЬТФИЛЬМА. СКАНИРОВАНИЕ И ФОТОСЪЕМКА. Знакомство с различными способами создания кадров: фотосъемка с наложением кукол на фон, фотосъемка кукол на зеленом фоне+сканирование фона.

3.6. ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В ПРОГРАММЕ ADOBE PHOTOSHOP. Устранение дефектов изображений в программе Adobe Photoshop.

3.7. МОНТАЖ ВИДЕОРОЛИКА В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. Монтаж ролика. Работа с одной или несколькими видеодорожками.

3.8. СОЗДАНИЕ ВИДЕОЭФФЕКТОВ В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. Создание простых видеоэффектов.

3.9. СОЗДАНИЕ ВИДЕОЭФФЕКТОВ В ПРОГРАММЕ ADOBE AUTOR EFFECTS. Создание сложных видеоэффектов.

3.10. ОЗВУЧКА ВИДЕОРОЛИКА. Создание, импорт и редактирование голосовых записей, наложение музыки и звуковых эффектов.

3.11. НАЛОЖЕНИЕ ТИТРОВ В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. ВЫВОД ФИЛЬМА. Наложение простых и движущихся титров. Проверка проекта. Вывод фильма.

3.12. ПРОСМОТР ВИДЕОРОЛИКОВ. Просмотр агитационных видеороликов. Анализ результатов.

РАЗДЕЛ IV. КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

4.1. GIF-АНИМАЦИЯ В ПРОГРАММЕ ADOBE PHOTOSHOP.

Создание документа. Анимация из готового изображения (сказочный герой). Шкала времени. Публикация анимации.

4.2. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ ADOBE FLASH. СЦЕНАРИЙ FLASHРОЛИКА (по стихотворению). Разработка сценария ролика по короткому стихотворению. Создание документа Flash. Добавление слоев в шкалу времени Timeline. Создание ключевого кадра в шкале времени Timeline. Настройка параметров в панели Properties (Свойства). Открытие панелей и работа с ними. Выбор и использование инструментов в панели инструментов Tools. Поиск разделов в справочной системе Flash Help. Сценарий буктрейлера.

4.3. РАБОТА С ГРАФИКОЙ В ПРОГРАММЕ ADOBE FLASH. Рисование прямоугольников, овалов и линий. Изучение различий между режимами рисования. Изменение формы и размера нарисованных объектов. Установка параметров настройки заливки и обводки. Импорт растровых изображений для использования в заливке. Выбор элементов и их частей. Группировка элементов. Создание масок. Создание простых мультипликаций с использованием приращения движения.

4.4. СОЗДАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ПРОГРАММЕ ADOBE ILLUSTRATOR. Принцип работы векторных редакторов. Панель инструментов. Слои. Объекты.

4.5. СОЗДАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ПРОГРАММЕ ADOBE ILLUSTRATOR. Создание сложных изображений. Заливка. Градиент. Текстура.

4.6. СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ЭТАЛОНОВ В ПРОГРАММЕ ADOBE FLASH. Импорт файлов. Создание

эталонов. Типы эталонов. Корректировка прозрачности. Преобразование растровых изображений в векторные. Уменьшение размеров файлов документов Flash.

4.7. СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ В ПРОГРАММЕ ADOBE FLASH. Анимирование объектов с использованием расчетной анимации движения. Трансформирование объектов с использованием расчетной анимации формы. Различие между расчетной анимацией движения и формы. Вкладывание эталонов друг в друга. Использование анимации по пути; Применение масок для анимации объектов. Анимирование прозрачности.

4.8. ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ FLASH-РОЛИКА. ПРОСМОТР РОЛИКОВ. Сохранение файла. Анализ результатов.

РАЗДЕЛ V. ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ

5.1. ИДЕЯ И СЦЕНАРИЙ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА (напр., любимое произведение своими словами). **ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ.** Разработка сценария анимационного фильма. Оборудование для пространственной анимации. Обсуждение проектов. Выполнение эскизов.

5.2. КАРКАС ПЛАСТИЛИНОВОЙ КУКЛЫ. Изготовление каркасов для пластилиновых кукол.

5.3. ОБЪЕМНАЯ ПЛАСТИЛИНОВАЯ КУКЛА. ИЗГОТОВЛЕНИЕ КУКОЛ. Изготовление пластилиновых кукол.

5.4. ОБОРУДОВАНИЕ СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ. ИНТЕРЬЕР. Изготовление основы интерьера. Разметка стен, пола, потолка в карандаше.

5.5. ОБОРУДОВАНИЕ СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ. ИНТЕРЬЕР. Выполнение дизайна стен, пола и потолка в материале: акварель, гуашь, карандаши, пастель, фломастеры, цветная бумага.

5.6. ОБОРУДОВАНИЕ СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ. ЛАНДШАФТ. Изготовление основы для ландшафта. Разметка элементов ландшафта в карандаше.

5.7. ОБОРУДОВАНИЕ СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ. ЛАНДШАФТ. Выполнение элементов ландшафта в материале: акварель, гуашь, карандаши, пастель, фломастеры, цветная бумага.

5.8. СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ДЕКОРАЦИЙ ИЗ БУМАГИ. МЕБЕЛЬ. Знакомство с понятием «развертка». Изготовление и декорирование разверток мебели.

5.9. СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ДЕКОРАЦИЙ ИЗ БУМАГИ. МЕБЕЛЬ. Склеивание разверток мебели.

5.10. СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ДЕКОРАЦИЙ ИЗ БУМАГИ И ПЛАСТИЛИНА. АКСЕССУАРЫ. Создание аксессуаров из бумаги и пластилина.

5.11. СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ДЕКОРАЦИЙ ИЗ БУМАГИ И ПЛАСТИЛИНА. АКСЕССУАРЫ. Создание аксессуаров из бумаги и пластилина.

5.12. ПОДГОТОВКА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ. ФОТОСЪЕМКА. Установка деталей интерьера и ландшафта на площадке. Установка освещения. Покадровая фотосъемка.

5.13. КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБРАБОТКА КАДРОВ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP. Устранение дефектов фотосъемки.

5.14. НАЧАЛО АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. ТИТРЫ. РАБОТА В ПРОГРАММЕ ADOBE FLASH. Создание проекта. Монтаж начала фильма с титрами. Применение видеоэффектов.

5.15 СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА. МОНТАЖ НАЧАЛА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА С ТИТРАМИ В ПРОГРАММЕ ADOBE

FLASH. Монтаж начала фильма с титрами. Применение видеоэффектов.

5.16 МОНТАЖ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. РАБОТА С ФОТОГРАФИЯМИ. Импорт изображений, работа с видеодорожкой.

5.17 МОНТАЖ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. ВИДЕОПЕРЕХОДЫ. Наложение видеопереходов.

5.18. МОНТАЖ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. ВИДЕОЭФФЕКТЫ. Создание видеоэффектов в различных программах.

5.19. ОЗВУЧКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. НАЛОЖЕНИЕ ГОЛОСА И МУЗЫКИ, ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ. ПРОВЕРКА ПРОЕКТА. Запись голосового сопровождения. Импорт звука и музыки. Работа со звуковыми дорожками, наложение эффектов. Проверка проекта.

5.20. ВЫВОД ФИЛЬМА. ПРОСМОТР АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ. Вывод фильма. Форматы видео. Просмотр анимационных фильмов. Анализ результатов работы.

РАЗДЕЛ VI. КОМБИНИРОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ АНИМАЦИИ.

6.1. ИДЕЯ И СЦЕНАРИЙ БУКТРЕЙЛЕРА. ПЛОСКАЯ ПЛАСТИЛИНОВАЯ КУКЛА. Знакомство с принципами создания буктрейлера. Изготовление плоской пластилиновой куклы.

6.2. ПЛОСКАЯ ПЛАСТИЛИНОВАЯ КУКЛА. ФОТОСЪЕМКА «БЕЗ ФОНА». Фотосъемка на зеленом фоне.

6.3. ПЛОСКОСТНЫЕ РИСОВАННЫЕ ДЕКОРАЦИИ. СКАНИРОВАНИЕ. Изготовление плоскостных рисованных декораций. Работа со сканером.

6.4. FLASH-АНИМАЦИЯ МЕЛКИХ ДВИЖУЩИХСЯ ОБЪЕКТОВ. Создание компьютерной анимации на зеленом фоне.

6.5. МОНТАЖ БУКТРЕЙЛЕРА В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. РАБОТА С НЕСКОЛЬКИМИ ВИДЕОДОРОЖКАМИ. Монтаж с использованием нескольких видеодорожек.

6.6. СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТОВ В ПРОГРАММЕ ADOBE AUTOR EFFECTS. Создание сложных видеоэффектов.

6.7. РАБОТА СО ЗВУКОВЫМИ ДОРОЖКАМИ В ПРОГРАММЕ PINNACLE STUDIO. ВЫВОД ФИЛЬМА. Наложение голоса, музыки, звуковых эффектов. Проверка проекта. Вывод фильма. Исправление ошибок.

6.8. ИТОВОГОЕ ЗАНЯТИЕ. ПРОСМОТР ЛУЧШИХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ, РОЛИКОВ, БУКТРЕЙЛЕРОВ. Демонстрация лучших произведений. Подведение итогов.

Приложение 2

Программа «МультКнига» в рамках реализации проекта «Motion-дизайн»

На современном этапе выбор свободного времяпрепровождения молодёжи чаще ориентирован в сторону развлекательных интересов. Такой досуг не способствует интеллектуальному обогащению, участию молодежи в гражданских инициативах, объединениях по интересам, общественной жизни страны и города. Зачастую это становится основной причиной проявлений асоциальных форм поведения молодого поколения. Особенно актуальна проблема организации культурного досуга подростков в условиях небольшого провинциального города, имеющего ограниченные возможности в предоставлении культурно-образовательных услуг.

Одним из организаторов культурного досуга подростков в г. Валуйки, наряду с другими

учреждениями культуры, является Межпоселенческая центральная библиотека Валуйского района. Развитие мультимедийных средств во многом изменило подход библиотекарей к привлечению читателей к книге. Визуальные образы имеют реальное воздействие на новые поколения, которые наиболее подвержены внешнему влиянию, остро ощущают на себе воздействие окружающей среды, связанное с более глубоким проникновением видеокультуры в современную жизнь.

Программа «МультКнига», разработанная в рамках реализации проекта «Motion-дизайн». Она направлена на выявление особой категории подростков, обладающей творческим потенциалом и креативным мышлением, формирование у неё привычки систематического посещения библиотеки, превращение досуга подростков в средство приобретения не только новых впечатлений, но и уникальных знаний, умений и навыков в области мультипликации.

Программа «Мульткнига» является авторской разработкой специалистов Межпоселенческой центральной библиотеки Валуйского района и не имеет аналогов в Белгородской области.

Цели:

– развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров подростков;

– содействие успешной социализации и эффективной самореализации подрастающего

поколения, его полноценному включению в социокультурную жизнь местного сообщества.

– формирование и развитие компетенций подростков в сфере мультимедийной культуры.

Задачи:

– выявление и развитие литературно-творческих, исследовательских, коммуникативных, культурологических способностей подростков;

– формирование базовых навыков мультипликационного творчества, необходимых для самостоятельной подготовки и осуществления съемочного процесса, видеомонтажа и постобработки видео;

– овладение различными программами монтажа и обработки видео, растровыми и векторными графическими редакторами;

– разработка собственных мультипликационных продуктов, способствующих продвижению книги и чтения.

Возраст обучающихся: 12-14 лет.

Формы занятий

Занятия проводятся в группе 10-12 человек в форме лекций, бесед, мастер-классов, творческих мастерских. Основной формой организации занятий является творческая мастерская.

Режим занятий: два раза в неделю, продолжительность – 60 минут.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

В результате освоения программы, обучающиеся должны знать:

- различия между основными видами анимации;
- принципы создания различных видов анимации;
- законы композиции и основы цветоведения;
- устройство и принцип работы цифровой фотокамеры;
- основы фотосъемки и цифровой обработки изображений;
- законы монтажа мультипликационного фильма;
- принципы создания изображений с помощью графических редакторов;
- принципы создания компьютерной анимации;
- различия между анимационным фильмом, видеороликом, промовидео, буктрейлером и т.п.;
- уметь разрабатывать сценарий анимационного фильма, видеоролика, промовидео, буктрейлера;
- создавать куклы и декорации для плоскостных и объемных анимационных фильмов в различных техниках;
- осуществлять фотосъемку и оцифровку;
- обрабатывать и создавать цифровые изображения в графических редакторах;
- осуществлять монтаж анимационных фильмов;
- создавать видеоэффекты в различных программах обработки видео;
- озвучивать анимационные фильмы и ролики;
- создавать компьютерную анимацию.

Контроль качества создаваемой обучающимися мультимедийной продукции является основным способом проверки результатов освоения программы.

Подведение итогов реализации программы

Основной формой подведения итогов реализации программы является презентация медиапроектов на уровне библиотеки, школы, города, а также участие в конкурсах медиапроектов.

Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации программы необходимо **оборудование:**

- цифровая фотокамера;
- штатив;
- сканер;
- ноутбук;
- проектор;
- экран;
- микрофон;
- наушники;

материалы:

- бумага формата А3;
- карандаш, ластик;
- краски (акварель, гуашь);
- фломастеры, цветные карандаши;
- кисти;
- ножницы;
- клей (ПВА, «Титан»);

- картон, цветная бумага;
- пластилин (для детского творчества, скульптурный);
- доска для лепки;

программное обеспечение:

- программа нелинейного видеомонтажа Pinnacle Studio;
- видеоредактор Adobe After Effects;
- графические редакторы CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- мультимедийная платформа Adobe Flash.

Содержание программы

ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. АНИМАЦИЯ. ВИДЫ АНИМАЦИИ

Теория: знакомство с понятиями «анимация», «кадр»; основными принципами и видами анимации (рисованная, пластилиновая, кукольная, компьютерная, комбинированная). Просмотр анимационного фильма «Читайте – это модно и полезно!»

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

I. ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ

1.1. Принципы создания и разновидности пластилиновых мультипликационных фильмов. Основы работы с пластилином.

Теория: знакомство с принципами создания и разновидностями пластилиновой анимации.

Практика: изготовление пластилиновой модели (раскрывающаяся книга)

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, картон, пластилин, доска для лепки.

1.2. Кадр мультипликационного фильма. Основы фотосъемки.

Теория: знакомство с понятиями «композиция», «ракурс», «фокус»; режимами работы фотокамеры, принципами фотосъемки.

Практика: создание кадров анимации (листание книги).

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, фотокамера, штатив.

1.3. Монтаж пластилинового мультфильма. Основы работы в программе Pinnacle Studio.

Теория: ознакомление с основными элементами и функциями программы Pinnacle Studio.

Практика: создание проекта, импорт изображений, временная лента, видеодорожка, кадр, титр, видеопереход, видеоэффект и т.п.

Настройка параметров проекта. Монтаж кадров анимации (листание книги).

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

1.4. Фоновая музыка. Наложение музыки в программе Pinnacle Studio. Вывод фильма.

Теория: освоение принципов наложения звука в программе Pinnacle Studio.

Практика: импорт звука. Наложение и редактирование звука. Применение эффектов для звуковых дорожек. Завершение монтажа. Вывод фильма.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, звуковые файлы.

II. РИСОВАННАЯ АНИМАЦИЯ

2.1. Принципы создания рисованных мультипликационных фильмов. Композиция. Цвет. Стилизация изображения.

Теория: знакомство с различными техниками создания рисованной анимации.

Практика: создание графических изображений (здание библиотеки: смена дня и ночи, времен года).

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, карандаш, ластик, акварель, кисти, бумага.

2.2. Оцифровка рисунков. Основы обработки изображений в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теория: принцип работы сканера.

Практика: приобретение навыков сканирования изображений. Простейшие приемы обработки изображений в программе Adobe Photoshop: яркость, контрастность, цвет, работа ластиком и кистью.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, сканер.

2.3. Особенности монтажа рисованной анимации в программе Pinnacle Studio. Форматы видео.

Теория: основные принципы монтажа видео из графических изображений.

Практика: создание проекта, импорт изображений, работа с временной лентой, наложение музыки и звуковых эффектов, вывод фильма.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

III. КУКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

3.1. Сюжет агитационного ролика. Принципы создания кукольной анимации.

Теория: знакомство с основными принципами создания кукольной анимации. Агитационный ролик. Сценарий агитационного ролика.

Практика: разработка сценария агитационного ролика.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, цветная бумага, картон, ножницы, клей, карандаш, нитки.

3.2. Плоская бумажная кукла. Пропорции человеческого тела. Стилизация.

Теория: пропорции человеческого тела. Стилизация человеческой фигуры. Фигура человека в мультипликации.

Практика: создание плоской бумажной куклы с подвижными конечностями.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.3. Плоская бумажная кукла. Мимика и жесты.

Теория: Мимика и жесты в мультипликации.

Практика: Создание лиц с различным направлением взгляда и выражением.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, бумага, фломастеры, цветная бумага, ножницы, клей.

3.4. Создание плоскостных декораций из бумаги.

Теория: технология создания плоскостных декораций из бумаги.

Практика: создание плоскостных декораций для агитационного ролика.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, бумага, краски, фломастеры, ножницы, клей, карандаш.

3.5. Способы получения кадра кукольного мультипликационного фильма. Сканирование и фотосъемка.

Теория: Сравнение различных способов получения кадра кукольного мультипликационного фильма. Сканирование. Покадровая фотосъемка.

Практика: Сканирование декораций. Сканирование кадра. Фотосъемка кадров ролика.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, фотокамера, штатив, сканер.

3.6. Обработка изображений и рисование в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Теория: Способы обработки изображений в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop. Кисть. Ластик. Штамп. Яркость и контрастность.

Практика: Обработка сканированных изображений и фотоснимков в программе Adobe Photoshop.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.7. Монтаж агитационного ролика. Работа с дополнительными видеодорожками в программе Pinnacle Studio.

Теория: Принципы монтажа агитационного ролика в программе Pinnacle Studio. Дополнительные видеодорожки.

Практика: Монтаж агитационного ролика.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.8. Создание видеоэффектов в программе Pinnacle Studio.

Теория: Применение стандартных видеоэффектов Pinnacle Studio.

Практика: Монтаж агитационного ролика. Применение видеоэффектов.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.9. Создание видеоэффектов в программе Adobe After Effects.

Теория: Знакомство с программой Adobe After Effects. Принципы работы программы Adobe After Effects. Слои.

Практика: Создание видеоэффектов с помощью программы Adobe After Effects.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.10. Речевое озвучение видеоролика.

Теория: Принципы озвучения видеороликов. Способы создания голосовых записей. Работа с микрофоном.

Практика: запись и наложение звука с помощью программы Pinnacle Studio.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, микрофон.

3.11. Наложение титров в программе Pinnacle Studio. Вывод фильма.

Теория: Виды титров. Способы наложения титров в программе Pinnacle Studio.

Практика: Наложение титров в программе Pinnacle Studio. Вывод фильма.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

3.12. Презентация видеороликов.

Теория: Анализ мультимедийных материалов. Работа над ошибками.

Практика: Просмотр агитационных роликов.

Оборудование и материалы: ноутбук, агитационные ролики обучающихся, проектор, экран,

IV. КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

4.1. Создание gif-анимации в программе Adobe Photoshop.

Теория: Принципы создания gif-анимации из готовых изображений. Публикация анимации.

Практика: Создание gif-анимации в программе Adobe Photoshop.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.2. Знакомство с программой Adobe Flash. Сценарий flash-ролика.

Теория: Знакомство с программой Adobe Flash.

Практика: Разработка сценария flash-ролика по короткому стихотворению.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.3. Работа с графикой в программе Adobe Flash.

Теория: принципы работы с графикой в программе Adobe Flash.

Практика: работа с простыми формами в программе Adobe Flash.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.4. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Теория: принципы работы векторных графических редакторов Adobe Illustrator и CorelDRAW.

Практика: создание изображения в векторном графическом редакторе.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.5. Создание и редактирование эталонов в программе Adobe Flash.

Теория: Способы создания и редактирования эталонов в программе Adobe Flash. Импорт изображений.

Практика: создание и редактирование эталонов в программе Adobe Flash.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.6. Создание анимации в программе Adobe Flash.

Теория: Принципы создания анимации в программе Adobe Flash.

Практика: Создание простой анимации в программе Adobe Flash.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

4.7. Завершение работы по созданию flash-ролика. Презентация видеороликов.

Теория: Анализ мультимедийных материалов. Работа над ошибками.

Практика: Завершение работы над компьютерной анимацией. Просмотр роликов.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

V. ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ

5.1. Идея и сценарий анимационного фильма. Особенности создания пространственных анимационных фильмов.

Теория: Особенности работы над созданием пространственного анимационного фильма.

Практика: Разработка сценария анимационного фильма по мотивам любимого произведения.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

5.2. Основа объемной пластилиновой куклы. Каркас.

Теория: Основа пластилиновой куклы. Пропорции человека. Стилизация.

Практика: Изготовление каркасов для пластилиновых кукол.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, бумага, карандаш, тонкая проволока, плоскогубцы.

5.3. Объемная пластилиновая кукла.

Теория: Этапы работы над пластилиновой куклой.

Практика: Изготовление пластилиновых кукол.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, пластилин, доска для лепки.

5.4. Оборудование съемочной площадки анимационного фильма. Интерьер.

Теория: Принципы обустройства съемочной площадки анимационного фильма. Фон. Интерьер. Перспектива.

Практика: Изготовление основы для интерьера. Декорирование стен.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, картонная коробка, бумага, краски, ножницы, клей.

5.5. Оборудование съемочной площадки анимационного фильма. Ландшафт.

Теория: Ландшафт. Линейная перспектива. Плановость.

Практика: Изготовление основы для ландшафта. Изготовление и декорирование элементов ландшафта.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, картон, бумага, ножницы, клей, краски.

5.6. Создание объемных декораций из бумаги. Мебель.

Теория: Последовательность создания объемных декораций из бумаги. Развертка.

Практика: Создание мебели из бумаги.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, картон, бумага, ножницы, клей, краски, карандаши, фломастеры.

5.7. Создание объемных декораций из бумаги и пластилина. Аксессуары.

Теория: Роль аксессуаров в анимационном фильме.

Практика: Создание аксессуаров из пластилина.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, пластилин, дощечка для лепки.

5.8. Подготовка съемочной площадки. Фотосъемка.

Теория: Способы установки и фиксации элементов на съемочной площадке.

Практика: Подготовка съемочной площадки. Установка декораций. Фотосъемка.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, фотокамера, прожектор, куклы и декорации.

5.9. Компьютерная обработка кадров анимационного фильма с помощью программы Adobe Photoshop.

Теория: Цветовой баланс изображений. Способы устранения дефектов.

Практика: обработка фотографий в программе Adobe Photoshop.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

5.10. Монтаж начала анимационного фильма с титрами в программе Adobe Flash.

Теория: Эффективное начало анимационного фильма. Титры.

Практика: Монтаж начала анимационного фильма с титрами в программе Adobe Flash.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

5.11. Монтаж анимационного фильма в программе Pinnacle Studio. Видеопереходы и видеоэффекты.

Теория: Целесообразность применения видеопереходов и видеоэффектов при монтаже анимационного фильма.

Практика: Монтаж анимационного фильма в программе Pinnacle Studio.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

5.12. Озвучение анимационного фильма. Наложение голоса, музыки, звуковых эффектов. Проверка проекта.

Теория: Способы и этапы озвучения анимационного фильма.

Практика: Наложение голоса, музыки, звуковых эффектов. Проверка проекта. Вывод фильма. Исправление ошибок.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, микрофон.

5.13. Презентация анимационных фильмов. Анализ результатов.

Теория: Анализ результатов работы. Работа над ошибками.

Практика: Просмотр анимационных фильмов.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, анимационные фильмы обучающихся.

VI. КОМБИНИРОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ АНИМАЦИИ

6.1. Идея и сценарий буктрейлера. Плоская пластилиновая кукла.

Теория: Особенности работы над буктрейлером. Сценарий буктрейлера.

Практика: Разработка сценария буктрейлера. Изготовление плоской пластилиновой куклы.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, пластилин, дощечка для лепки.

6.2. Фотосъемка объектов на однородном фоне.

Теория: Способы фотосъемки. Замена фона.

Практика: Фотосъемка объектов на зеленом фоне.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, фотокамера, прожектор.

6.3. Плоскостные рисованные декорации. Сканирование изображений.

Теория: Способы создания плоскостных декораций.

Практика: Рисование и сканирование декораций для буктрейлера.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, бумага, цветные карандаши, фломастеры, краски, сканер.

6.4. Flash-анимация мелких движущихся объектов.

Теория: Flash-анимация без фона.

Практика: Создание мелких движущихся объектов в программе Adobe Flash.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

6.5. Монтаж буктрейлера в программе Pinnacle Studio. Работа с несколькими видеодорожками. Применение инструмента «хроматический ключ».

Теория: Работа с несколькими видеодорожками в программе Pinnacle Studio. Применение инструмента «хроматический ключ».

Практика: Монтаж буктрейлера в программе Pinnacle Studio. Замена фона.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

6.6. Создание эффектов в программе Adobe After Effects.

Теория: Способы создания эффектов в программе Adobe After Effects.

Практика: Создание сложных эффектов в программе Adobe After Effects

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран.

6.7. Озвучение буктрейлера. Работа со звуковыми дорожками в программе Pinnacle Studio. Проверка проекта и вывод фильма.

Теория: Способы и этапы озвучения буктрейлера.

Практика: Озвучение буктрейлера в программе Pinnacle Studio. Проверка проекта и вывод фильма. Исправление ошибок.

Оборудование и материалы: ноутбук, презентация PowerPoint, проектор, экран, микрофон.

6.8. Подведение итогов. Просмотр лучших анимационных фильмов, роликов, буктрейлеров.

Теория: Подведение итогов.

Практика: Просмотр лучших работ обучающихся.

Оборудование и материалы: ноутбук, лучшие работы обучающихся, проектор, экран.

Приложение 3

Сценарий мультипликационного фильма «Сказ о том, как Федот к царю ходил»

Герои: мужик, царь, ёжик

Доп. персонажи: крестьяне, татары, домашние животные.

Декорации:

- пластилин: деревня, царский терем, крепость;
- бумажные: земной шар.

Действие 1

Деревенька. Женщины переговариваются через плетень. Крестьянин ведет корову, второй перестилает крышу своего дома. Главный герой снимает с дерева яблоко, протягивает его ёжику. Внезапно крестьянин, сидящий на крыше своего дома, замечает что-то вдали, прикладывает руку к глазам, но не успел он что-либо сказать, неожиданно налетают монголы. С криками, гиканьем, они проносятся по деревне. После них исчезает весь урожай. Даже вместо яблока, который давали ёжику остался один огрызок.

Крестьянки не успевают поднять плач, как татары налетают снова. В этот раз пропадает вся домашняя живность.

Камера переходит на скачущих монголов. На последней лошади, сидит корова и машет на прощанье платком.

Действие 2

Совет крестьян. Машут руками. Громкие крики. Из толпы выталкивают мужика, дают ему в руки грамоту. Мужик, почесав голову и вздохнув, отправляется в путь, за ним следом увязался ёжик.

Действие 3

Бумажные персонажи и декорации

Земной шар крутится. По нему идут мужик и ёжик. Мужик идет, уткнувшись в карту ничего вокруг не замечая. Внезапно они оказываются возле пирамид. Мужик почесал затылок, потом, хлопнув себя по лбу, перевернул карту. Идут дальше.

Подходят к Кремлю. Восхищаются его красотой. Заходят внутрь.

Пластин

Крупный план на царя. Царь сидит, читает грамоту, смотрит из-под бровей на героев. Мужик кланяется, начинает объяснять все царю, разводит руками, что-то показывает. Ёжик подбегает к трону и дает царю яблоко. Тот его надкусывает, немного думает, достает указ из кармана и отдает мужику. Радостные герои идут обратно.

Снова бумажные герои и декорации

Мужик и ёжик спешат обратно.

Пластелин

Приходят обратно. Показывают указ всем собравшимся. Все радуются. Обнимают мужика.

Действие 4

Строительство крепости. Все трудятся. Даже ёжик подает инструменты.

Действие 5

Стоит красивая крепость. Блестит на солнце.

Подбегают монголы, резко тормозят у подножия крепости. Один вылетает из седла, подлетает к двери, стучится лбом об нее. Придирчиво осматривает стены крепости, скребет пальцем. Стрельцы свешиваются из крепости сверху, смотрят вниз. Монголы, махнув дружно руками, уезжают. Один возвращается и отдает корову. **Крупный план на корову.** Корова в монгольской шапке.

Послесловие

Крепость. Перед ней горка больших яблок. Подкрадывается монгол, пытается вынуть яблоко, самое нижнее. Пока он пыхтит над яблоком, выходит стрелец, вздыхает и топает ногой. Монгол убегает, почти вытащив яблоко. Стрелец, подходит, смахивает с него невидимые пылинки и вставляет яблоко обратно.

Конец

Оглавление

Введение.....	с. 3
Проект «Создание молодежной мультимедиа-студии «MOTION – Дизайн» на базе Межпоселенческой центральной библиотеки Валуйского района».....	с. 5
«MOTION – Дизайн»: НОВОЕ, ПРАКТИЧНОЕ, ИНТЕРЕСНОЕ.....	с. 9
Электронные ресурсы.....	с. 15
Приложение 1.....	с. 22
Приложение 2.....	с. 29
Приложение 3.....	с. 48

**Мультимедиа студия «Motion-дизайн».
Практика. Опыт. Новации.**

Информационно-методический дайджест

**Компьютерный набор и верстка Ж. Ф. Кухтина,
М. В. Котова, Е.В. Приснякова**

Компьютерный дизайн И. А. Рябова

Тираж 100 экз.

309996, Белгородская область,
г. Валуйки, ул. 9 Января, 3
Тел. 8 (47236) 3-33-45
metodvalcbs@mail.ru