



Администрация города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр детского творчества»

Методическая разработка
занятия на тему:
День анимации

Составитель:
Волкова Ю.Н.,
педагог дополнительного образования

Нижний Новгород

2017

1. Сведения об авторе.

Волкова Юлия Николаевна – педагог дополнительного образования, руководитель ИЗО студии «Цветик-семицветик».

2. Краткая аннотация.

Методическая разработка занятия на тему «День анимации» предназначена для обучающихся ИЗО студии «Цветик-семицветик».

3. Пояснительная записка.

Цели: познакомить с историей и видами анимации.

Задачи:

- Обучающая: познакомить детей с видами анимации и технологией создания мультфильмов;
- Развивающая: Развивать творческое воображение, фантазию, логическое и образное мышление, находчивость;
- Воспитательная: воспитывать интерес, внимание, чувство красоты и гармонии в мире искусства.

Ход занятия

I. Организационный момент.

Приветствие, подготовка материалов.

II. Основная часть.

A. Теоретическая часть:

1. Международный день анимации отмечается ежегодно 28 октября.

28 октября 1892 года французский художник и изобретатель Э. Рейно продемонстрировал первый в мире «оптический театр». Зрителям были представлены первые движущиеся картинки. Эта дата стала точкой отсчета в рождении анимационного кино и была выбрана в качестве празднования международного события. В России в 1906 году сделали первый кукольный мультфильм, где на фоне неподвижных декораций танцевали 12 фигурок. В июне 1936 года была создана киностудия «Союзмультфильм», подарившая миллионам детей и взрослых самые яркие впечатления от просмотров. Революционером в мире мультфильмов стал Уолт Дисней – известный американский режиссер-мультипликатор, создавший Микки Мауса и Дональда Дакка. Делают мультфильмы в разных технологиях. Самая распространённая – традиционная. Она заключается в поочередной смене прорисованных отдельно изображений. По сути одна картинка - это отдельный кадр. Работа требует больших усилий от художников - аниматоров. Кукольная анимация или технология «стоп-кадр» - применяется к существующим в пространстве объемным персонажам. Представляет собой фиксацию кадром того или иного положения кукол: одно положение – один кадр. Сегодня практикуется компьютерная технология трехмерного изображения – 3D-анимация.

2. Проводится игра «Угадай героя мультфильма»: загадывание загадок, участники изображают угаданных персонажей.

B. Практическая часть:

Выполнение рисунка с изображением любимого персонажа мультипликационного фильма.

III. Подведение итогов.

Оформление выставки. Уборка рабочего места