



Персональный проект: Отчет

Создание анимационного видео

Глобальный контекст: Личное и культурное выражение

Количество слов: 3500

2019-2020



Содержание

Исследование

Цель Персонального проекта	3
Глобальный контекст	4
Предварительные знания	5
Навыки исследования	7

Планирование

Критерии оценки продукта	9
План и запись процесса разработки проекта	9
Навыки самоуправления	10

Действие

Создание продукта	12
Навыки мышления	12
Коммуникативные и социальные навыки	13

Рефлексия

Оценка качества продукта на основе критериев	15
Расширение знаний	15
Развитие качеств профайла	17

Исследование

Цель Персонального проекта:

Исследовать и проанализировать разные техники и стили в анимационном искусстве, которые будут способствовать **развитию** моего мастерства начинающего аниматора-художника, а также **создать** собственный мультфильм «Выбор школы» и **презентовать** его учащимся 6 классов общеобразовательной школы.

Цель моего проекта имеет высокую сложность реализации, так как она включает в себя сразу 4 действия, которые должны быть выполнены для ее успешности.

Пункты “исследовать” и “анализировать” входят в этап исследования. Если обратиться к ключевым терминам, то конкретно в моем случае, мне необходимо исследовать большой ряд источников и множество видов ресурсов о техниках и стилях анимации, их истории и характеристики. Затем, мне нужно будет рассмотреть каждую из техник анимации, количество которых может быть большим, чтобы понять ее особенности и отличия от других, тем самым сделать вывод и выбрать стиль, который будет использован для создания видеомультифильма.

У меня уже имеются некоторые знания в сфере иллюстрации, так как я занимаюсь цифровым рисованием, однако именно в этой сфере, в сфере анимации, я рассматриваю себя как начинающего аниматора. Это является недостаточным для достижения следующих целей моего проекта, а если конкретнее - “создание” мультфильма, потому что создать мультфильм очень сложно, даже если короткометражный, так как это требует очень много практики и усилий. Многие короткометражные анимационные фильмы были воплощены с помощью студии и команд, включающие в себя множество художников, аниматоров, сценаристов, звукорежиссеров и артистов озвучивания. И даже при таком раскладе, для реализации 3х минутного мультфильма им понадобилось бы 2-3 месяца. По этой причине я и должен “развить свое мастерство”. Это

означает, что перед тем, как приступить к самому мультфильму, который, по моему мнению, потребует 4-5 месяца, мне нужно будет научиться, в целом, это делать, ознакомиться с программой и практиковаться как минимум месяц.

Именно для осложнения цели было необходимо вносить в нее изменения. К этим изменениям считаются добавление глаголов, которые представляли каждый мой этап и выбор конечного продукта, так как конечный продукт должен быть четким и точным, чтобы и цель всего проекта была также ясной и понятной, ведь именно конечный продукт является самым важным компонентом проекта.

Глобальный контекст:

Я выбрал глобальный контекст “Личное и культурное выражение”, потому что он тесно связан с моей темой и уместен на протяжении всего этапа выполнения персонального проекта. Этот глобальный контекст включает в себя “способы, с помощью которых мы узнаем и выражаем свои идеи, чувства, характер, культуру, убеждения и ценности”. Данное исследование было выбрано потому что этим способом в моем проекте является анимация, так как анимация и рисование является одним из лучших вариантов для самовыражения. Также, глобальный контекст включает в себя “способы, с помощью которых мы размышляем, обогащаем и наслаждаемся нашей творческой деятельностью” и этими способами является разные стили и техники в изобразительном и анимационном искусстве, так как каждый человек индивидуален и имеет свои вкусы, взгляды и пути “наслаждения”. Третьим пунктом глобального контекста является “признательность эстетики”, который тоже тесно связан с моим проектом, потому что создание мультфильма требует правильные композиционные техники, пропорции и цвета, что влияет на уровень эстетики искусства.

Также следует отметить, что выбранный глобальный контекст имеет связь и с целью проекта. Во-первых, мне необходимо будет “анализировать” и “исследовать” разные стили и техники в анимационном искусстве, в итоге выбрав окончательный стиль, который я буду использовать для своего продукта. А выбор стиля будет зависеть от моего личностного характера, от того, как я вижу свой мультфильм. На этот выбор также могут повлиять и культуры разных

народов, и казахский в том числе, так как я буду рассматривать разные примеры видео-работ, которыми я могу вдохновиться и взять пример.

Предварительные знания:

Мой Персональный проект связан с темой искусства. Предварительные знания в этой области являются необходимыми, так как я собираюсь создавать мультфильм для выполнения которого требуется не только обучаться новым навыкам и знаниям, но и развивать уже имеющиеся. Знания и навыки по данной теме, которыми я обладал можно разделить на два направления: предметно-специфичные, полученные в школе и предварительные знания, полученные вне школы.

До начала проекта я обладал предметно-специфичными знаниями из предметных групп “MYP”, как “Design” и “Arts”. Ресурсов, которые помогали мне получать уже имеющийся опыт, было много - и их можно разделить на два направления, таких как предметно-специфические и интернет.

В качестве предметно-специфических знаний можно выделить два предмета: “Design” и “Arts”, потому что эти два урока основываются на теории изобразительного искусства. Дизайн включает в себя по большей части сферу программирования, однако и искусство играет важную роль в нем. Причиной этому является тот факт, что все продукты, изготовленные на этом уроке, должны соответствовать не только физическим и теоретическим, с точки зрения программирования, характеристикам, но и такому фактору как эстетика. Эстетика включает в себя множество значений, но в основном этот термин базируется на искусстве и ее восприятию. На уроке Design продукт должен содержать данную эстетику, то есть иметь правильное сочетание цветов и равноправную пропорцию объектов. Эти требования мы оцениваем с помощью заранее нами же приготовленных спецификации, таких как цвет, организация элементов, размер шрифта и т.д.

В качестве примера можно рассмотреть констатирующую работу с данного урока, которая основывалась на том, что ученикам необходимо было создать призывной постер. Однако перед тем, как приступить к финальной работе, мы сделали отличающиеся друг от друга 4 эскиза: *Приложение 1*. После, чтобы выбрать один из эскизов, мы нарисовали таблицу (*Приложение 1*),

Отчет: “Создание анимационного видео”

которая включала в себя те самые спецификации - критерии оценивания, с помощью которых и проверялись черновых работы на их совместимость и успешность. Как итог, получается такая хорошая работа (*Приложение 1*). Она получилось такой именно потому, что мы рисовали 4 разных черновых версии работы и с каждой из них были отобраны их лучшие стороны, стороны, которые совпадали со спецификациями проекта.

Данный опыт встречался и на уроке “Arts”, в котором мы также рисовали 2-3 эскиза перед тем, как нарисовать финальную работу. Это является очень эффективным методом, потому что ученик может рассмотреть все эскизы, отбирая только хорошие стороны, включая их в конечный рисунок, что повышало ее успех (*Приложение 2*).

К тому же, повышал успех нашей работы и анализ других художников (*Приложение 2*). Перед тем, как вообще начать этап иллюстрации, мы делали анализ чужих картин, исследуя стиль автора, композиционные приемы, элементы и принципы искусства. Это способствовало тому, что мы разбирали и видели хорошие примеры, примеры с высокой оценкой, с которых мы могли брать большой опыт. Некоторые моменты и аспекты могли нам понравиться, что вдохновляло нас, учащихся использовать те же стили и техники, которые также повышали успешность нашей работы.

Приведенные выше предметно-специфичные знания были полезны при выполнении проекта, так как такие виды работ как отличающиеся друг от друга эскизы, таблицы с критериями оценивания и анализ работ чужих картин являются необходимыми для выполнения и в течение данного проекта, что повышает важность упомянутого опыта.

К тому же, до начала выполнения проекта я обладал предварительными знаниями по таким темам, как графический дизайн и цифровое рисование. Я занимаюсь цифровым рисованием уже как полтора года (*Приложение 3*), и я близко знаком с программой “Photoshop”, который является сам по себе достаточно сложным инструментом. Для изучения данного опыта я использовал интернет ресурсы, а именно различные онлайн статьи и обучающие видео про рисование. Данное рисование дало мне огромный опыт с точки зрения именно рисования, что является очень важным при анимации. Я знаю, как рисовать тело человека, анатомию, как создавать движение и правильно образовать композицию.

Это относится к цифровому рисованию, которым я занимаюсь больше года, однако именно с анимацией я практически не знаком. Был только один, но немаловажный опыт: в 8 классе по социальному проекту мы с одноклассниками изготовили мультфильм, но очень простой и легкий (*Приложение 3*). Он был сделан на программе “Anime Studio Pro”, который основывается на стиле, который я не хочу сейчас использовать. Однако, несмотря на то, что я не буду использовать данный стиль, я узнал много теории и знаний, пока обучался вышеупомянутой программе. К примеру, с помощью этого мультфильма, я сейчас знаком с использованием такого элемента, как “кадр”. Кадр - это отрывок из видеоматериала, которое может идти как отдельная фотография. И количество кадров влияет на плавность анимации. В большинстве случаев используются 12 или 24 кадра, а для замедленных движений иногда и 48.

Навыки исследования

До начала проекта у меня уже имелись все необходимые навыки исследования для выполнения проекта и к ним можно отнести 1) создание ссылки и цитирования, использование сносок и построение библиографии соответственно с признанными конвенциями; 2) нахождение, организация анализ, оценка, синтез информации из различных источников и средств; 3) использование критических и грамотных навыков для анализа и интерпретации информации. Первый навык я развивал в ходе проекта через использование разных источников, для чего и требуется использовать APA стиль в создании внутритекстовых цитирований и библиографии, которое дает возможность избежать плагиата. Второй навык я развивал, когда проводил оценку ресурсов и также когда просто искал необходимый для меня материал. Оценка ресурсов (*Приложение 4*) требовала как минимум 4 различных видов ресурса, что было, честно сказать, нелегким для нахождения. Весь найденный материал (*Приложение 4, 5, 6*) должен был быть проанализирован и оценен по всем параметрам, потому что опыт, полученный из данных источников, будет учтен и использован правильно для создания продукта. А для этого, а именно анализа, нужны разного рода второстепенных навыков, таких как синтез, дедукция, индукция и составление вопросов для исследования, которые были использованы мною во время оценки ресурсов. В данном этапе никаких новых

единого плана потребовал бы слишком много шагов и времени, что является неэффективным для проекта.

Навыки самоуправления

До начала проекта у меня были все необходимые навыки самоорганизации, однако в ходе самого персонального проекта данные навыки имели развитие. В ряд этих навыков входят и организационные навыки, как управление доступным временем и ресурсами, использование процессуального журнала для эффективного планирования, запись достижении по проекту и аффективные навыки, как эмоциональное управление и самомотивация. В формирование навыка управления доступным временем и ресурсами сделали вклад все предметы данной школы, так как многие из них включают в программу долгосрочные проекты, которые делятся долгое количество времени, однако в то же время требуют ежедневного выполнения второстепенных внутренних задач. Многие из предметов имели вклад и в формирование вышеупомянутых аффективных навыков, ведь во время учебы студент сталкивается со многими проблемами, как сроки сдачи константирующих работ, недопонимание между учеником и учителем, что может привести к недопониманию и со стороны родителей, недостаток социализации и т.д., для которых нужно развивать эмоциональную устойчивость и всегда подталкивать себя для выполнения работ, потому что данные работы направлены, в первую очередь, для нашего личностного развития, а не учителей и родителей. А навыки использования процессуального журнала для эффективного планирования и записи достижении по проекту по большей части формировался на уроке “Design”-а, потому что именно в нем мы строили план для создания конечного продукта, который включал даты, время в минутах и секундах для достижения того или иного шага, описание действия и инструменты/информация, необходимые для выполнения данного действия. Все эти навыки самоорганизации были отлично продемонстрированы в ходе проекта через такие стратегии, как долгосрочный и краткосрочный план, диаграмма грана, однако в то же время моменты по типу загруженности в школе и внешкольной занятости не были учтены, что является моей слабой стороной, так как в итоге проект был закончен на два месяца позже, чем предполагалось. Данный опыт самоорганизации был бы полезен другим ученикам, а именно следующим десятиклассникам или нынешним

Отчет: “Создание анимационного видео”

девятиклассникам, потому что за счет усмотрения данного опыта они могли бы сэкономить многое количество времени и проявить высшие навыки самоорганизации. Я бы им предложил заканчивать летом не этап исследования, а уже этап действия, потому что, как было упомянуто ранее, школьная деятельность не дает возможность работать по плану или же составить такой план, что учитывал бы и школьную занятость, который хоть длился бы раньше, но помог бы ученику сделать проект высокого качества.

Действие

Создание продукта

В качестве продукта моего персонального проекта я создал анимационное (Приложение 9) видео, которое полностью подходит под цель проекта, ведь через данный мультфильм я смог развить в себе навыки анимации путем исследования и анализа разных источников. Все действия, которая включает цель, были выполнены в отдельных этапах проекта: в этапе исследования я изучал и оценивал различные ресурсы; в этапе планирования я создавал план, который помог мне развить в себе мастерство анимации; в этапе действия я взялся за сам продукт; а в этапе рефлексии я презентовал мультфильм своим одноклассникам, студентам нашей школы и также шестиклассникам через знакомых моих друзей, чтобы получить обратную связь о продукте. К тому же, продукт может рассматриваться как ответ и на выбранный глобальный контекст, потому что оно отлично подходит под «личностное и культурное выражение», а именно «способы, с помощью которых мы узнаем и выражаем свои идеи, чувства, характер и культуру, убеждения и ценности». Данным способом в моем случае является анимация и через нее я старался передать свои эмоции, чувства по отношению к нашей школе, ценности, которые она развивает, культуру, которая формируется в ее стенах. Во время создания продукта я вел процессуальный журнал, который помог мне работать эффективно. С помощью него мои навыки самоорганизации имели развитие, так как я мог контролировать и видеть свои результаты относительно определенного количества времени, что способствовало для меня самомотивацией.

Навыки мышления

Мыслительные навыки имели большое значение при работе над проектом. Навыки мышления использовались мною и раньше, ведь все действия требуют хорошо продуманный, анализированный ход, что нужно было и во время создания продукта. Во-первых, я оценивал доказательства, аргументы и предложения других людей путем опроса. Для создания объективного сюжета

мне были необходимы мнения остальных студентов, однако предложенные ими моменты для сценария должны были проверяться, потому что они могут быть личными, то есть неподходящими для других. Во-вторых, я развивал противоположные аргументы, потому что, как упоминалось ранее, рассмотрел ситуацию и с положительной, и с отрицательной стороны. Видео показывает все возможности, которые предоставляет наша школа, но также и давление на студентов, которые она влечет, что дает возможность еще не поступившим ученикам сделать собственный выбор, но, тем не менее, положительных моментов, конечно же, продемонстрировано больше. В-третьих, я применял навыки и знания в незнакомых ситуациях. Мои навыки рисования тел и анатомии очень хорошо помогли мне при анимации главного персонажа. К примеру, если рассмотреть момент, когда персонаж зевает перед школой, то можно заметить, что все его действия, такие как поднятие руки, головы и тела, открытие рта, моргание и перемещение камеры являются гармоничными и живыми, а все это благодаря сохранению принципов рисования.

Коммуникативные и социальные навыки

Во время создания я продукта коммуникативные и социальные навыки имели важное значение, так как я работал и проводил коммуникацию с разными группами людей. Нельзя сказать, что до начала проекта у меня не было данных навыков, однако в ходе выполнения проекта они были хорошо развиты. Во-первых, я понимал и использовал ряд терминов и символов касательно изучаемой темы, т.е. анимации. К примеру, когда я создавал анимацию, мне нужно было выбрать “кисточку”, изменить ее размер и форму, изменить цвет, нарисовать, стереть неудачные места, изменить масштаб для удобства и я все это извлек и понял с обучающих видео, затем использовал уже для своего продукта. Во-вторых, я прислушивался к другим точкам зрения и идеям, что помогало мне принимать справедливые и объективные решения. Из за того, что темой видео является школа и в ней учатся кроме меня еще очень много разных личностей, которые воспринимают ее по разному, я решил, что справедливо было бы рассмотреть данную тему с разных перспектив. Так что видеоматериал включает в себя не только позитивные или не только отрицательные, а обе стороны, что повышает ее объективность. В-третьих, я вдохновлял других

Отчет: “Создание анимационного видео”

участвовать в создании продукта, потому что мне были необходимы люди для полноценной передачи атмосферности рисунком, а в видео принимали участие мои одноклассники, друзья, учителя, чтобы передать школьную жизнь. В итоге, развивая коммуникативные и социальные навыки у себя, я смог развить их и у других людей с кем я и имел работу, ведь коммуникация требует участие обеих сторон.

Рефлексия

Оценка качества продукта на основе критериев

Приложение 8. Продукт сам по себе является высокого качества, то есть большинство из аспектов считаются его сильными сторонами. Содержание, стиль, плавность можно рассмотреть в качестве сильных сторон, так как мультфильм имеет ознакомительный характер, который включает в себя и анимацию, составляющая все необходимые 24 кадра. Слабым сторонам продукта можно отнести цвет и плавность анимации. Можно доработать данные аспекты в качестве улучшении, так как цвет сделала бы анимацию более интересной, а плавность повысила бы качество и четкость продукта, потому что в некоторых моментах движения очень обрывистые.

Расширение знаний

Завершение проекта расширило мои знания и понимание темы и глобального контекста. Во время выполнения проекта я встретил множество проблем, таких как малое количество правильно обучающих видео курсов по анимации, нехватка времени, т.е. неправильная самоорганизация, непонимание динамики и композиции в анимации, незнание интерфейса программы для анимации, неправильная разработка сюжета, непонятные прорисовки набросок для локации. Можно заметить, что большинство из проблем относятся именно к продукту и решением для данных проблем послужил не что иное, как опыт, потому что со временем вышеупомянутые действия уже перестали казаться сложными. Опыт является самым важным аспектом в нашей жизни, и он необходим везде: и в личной жизни, и в учебе, и в работе. Персональный проект повлиял на меня с разных сторон и во всех трех моментах, упомянутых ранее, полученный опыт может быть полезен.

Во-первых, я смогу использовать полученный опыт в школе, а именно для создания анимационных видео связанное со школьной деятельностью. Под школьной деятельностью имеется в виду разного рода суммативные работы,

формат которых позволяет или ограничивается созданием видео или мероприятия, в которых необходимы анимации. К примеру, в первом юните второго семестра по предмету “Дизайн” конечным продуктом будет являться видеоматериал и ограничении в стиле, жанре видео нет, т.е. можно будет использовать не только обыкновенные снятые на камеру материалы, но также и стоп-моушн или анимация доступны для изготовления. В качестве второго примера можно рассмотреть сервис-проект, потому что в нем можно также использовать полученный опыт, создав как продукт анимационное видео на нравственные, социальные и экологические проблемы. Таким образом, навыки, которые я получил в течении выполнения персонального проекта могут быть очень полезны и в школьные будни.

Во-вторых, полученный опыт может являться пригодным в будущей работе. Моя профессия скорее всего будет специализирована на графическом дизайне, а именно на работе с иллюстрациями и также с анимацией, для которых и нужны навыки рисования и анимации, полученные и развитые в данном проекте. Например, если я захочу работать в таких компаниях, как “Disney”, “Warner Brothers” или в игровых индустриях, как “Blizzard”, то мне понадобятся мои навыки анимации. Несмотря на то, что мой нынешний уровень в этой сфере является недостаточным для работы в вышеперечисленных работах, данный уровень станет вдохновением и фундаментом для дальнейшего развития, ведь именно благодаря персональному проекту я стал осведомленным со сферой анимации. Но нельзя сказать, что я не смог показать глубокое понимание и знание в этой сфере, потому что были учтены все необходимые аспекты правильной анимации, такие как динамика, движение, композиция, плановость и также были учтены ошибки из прошлого 2Д анимационного мультфильма по сервис проекту и видео, анализированные в этапе исследовании.

В третьих, персональный проект предоставил опыт, который способствует и будет способствовать в моем личностном развитии, в личностном и культурном выражении. Это включает в себя разного рода аспекты, такие как мировоззрение, внутренние качества и также мероприятия вне школы. Под словом мировоззрение больше имеется ввиду кругозор, который расширился в течении этого проекта. Я стал свидетелем огромной индустрии, называемая анимация, и для развития и вдохновения смотрел различные видеоматериалы и

Отчет: “Создание анимационного видео”

мульти фильмы других немало известных и опытных художников-иллюстраторов. Я смотрел множество различных мульти фильмов, такие как “История игрушек 4”, “Клаус”, “Человек паук: Через вселенные”, получившие разные премии в индустрии анимации и теперь для меня анимированный материал, видео является не только поводом для хорошего и веселого времяпрождения, но также отличным ресурсом для обучения и расширения своего опыта в данной сфере. Также, мой опыт в анимации и конечный продукт можно будет использовать в разных мероприятиях, ведь я смогу создавать новые видео, используя навыки анимации и также использовать продукт при подаче заявки в университеты, так как, по моему мнению, это является хорошим примером моих достижений в этой сфере.

Развитие качеств профайла

В течении данного проекта я приобрел множество навыков, почти все из которых имеют огромную важность в моем личностном развитии. *Приложение 10* Таким образом, персональный проект помог мне усвоить не только анимационные навыки, но также развить в себе множество различных личностных навыков, которые играют огромную роль в достижении успеха и дальнейшем росте.

аниматор может сделать перемещение камеры вокруг персонажей, быстрые удары руками и ногами, движение телом, что придает динаминости к мультфильму. Например, анимации Говарда Вимшерста, в которой произвольные линии возле движения рук, ног и тела делают рассматриваемую битву очень быстрой, динамичной и интересной.

2Д векторная анимация

Хотя предыдущий вид также рассматривается как 2Д анимация, векторную анимацию ассоциируют с 2Д, потому что в некоторых случаях классическая анимация может создать 3Д образ персонажа и локации, что является сложным и почти невозможным для векторной анимации как вы можете наблюдать на отрезке видео-мультфильма, основанный на векторной графике.

Главным различием между традиционной и векторной анимацией считается их зависимости разрешения от масштаба. Если классическая анимация и все объекты, присутствующие в ней, нарисованы и ухудшаются в качестве при уменьшении размера документа, то векторная анимация всегда остается одинаково высококачественным при любом масштабировании. Причиной этому является то, что традиционная анимация имеет уже установленный заранее количество пикселей в сетке, а весь документ состоит из множество маленьких сеток. В программах, предназначенных для анимации, это называется “PPI” или в переводе количество “пикселей на дюйм”. В то же время, векторная анимация включает в себя фигуры как квадрат, прямоугольник, треугольник, т.д. и формы, созданные при помощи мышки, которые измеряются в векторах, что делает их независимыми от увеличения или уменьшения.

Также, преимуществом данного вида анимации над классической является то, что множество движений можно воплощать быстрее и легче. К примеру, можно рассмотреть анимацию простого объекта как круг, который подвинулся вправо за 1 секунду. При использовании традиционной анимации для этого требовалось бы рисовать около 12 понемногу сдвигающихся вправо кругов, так как секунда включает в себя 24 кадра, но при рисовке всех 24 кадров, круг двигался бы слишком медленно, в то время как при использовании векторной анимации хватило бы нарисовать 2 круга, расположенные в начале пути и в конце. А путь, который этот объект должен совершить, воплотится самой программой.

3Д компьютерная анимация

3Д анимация - это анимация, созданная в трехмерной платформе. Это означает то, что все объекты в нем являются трехмерными и имеют глубину и объем. Это и является главной разницей между данной и 2Д векторной анимацией, а именно их измерение. В отличии от 3Д, векторная анимация не может передать тени и объем настолько, насколько может 3Д анимация.

Однако в этом и заключается сложность 3Д анимации, так как в ней персонаж должен всегда быть анимирован со всех сторон, в то время как в 2Д анимации половины тела не видно. Но как и 2Д анимация, 3Д анимация работает по механизму костей. После того как 3Д моделисты создают персонажа, аниматоры накладывают кости на главные части его/ее тела, т.е. на руки, ноги, голова, шея, спина. Затем чтобы поднять руку персонажа необходимо всего лишь поднять кости руки по правильной траектории, а остальные движения тела, происходящие по инерции программа воплощает сама. Вот почему данную анимацию называют компьютерной.

Стоп моушн анимация

Стоп моушн анимация - это анимация, созданная с помощью передвижения объектов в реальной жизни и фотографировании, т.е. это одно и то же, что традиционная анимация, однако происходящее в реальности. Также как и классическая анимация, стоп моушн требует очень много усилий чтобы воплотить плавную анимацию, так как необходимо сфотографировать каждое движение объекта и в итоге при объединении этих фото выдается полноценное движение. Эта анимация может быть сделана при помощи множества разных предметов, таких как пластилин, глина, марионетка, т.д. Чтобы понять как это выглядит в готовом виде можно посмотреть данное видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=YQkC0Qs3aD0>

Моушн графика

Отчет: “Создание анимационного видео”

	дескрипторов ниже.
1-2	Студент: i. использует временную шкалу с 3 кадрами в секунду
3-4	Студент: i. использует временную шкалу с 6 кадрами в секунду
5-6	Студент: i. использует временную шкалу с 12 кадрами в секунду
7-8	Студент: i. использует временную шкалу с 24 кадрами и более в секунду

Критерий: Оценка ресурсов

Максимум: 8

Уровень достижений	Дескриптор
0	Студент не достигает стандарта, описанных в любом из дескрипторов ниже.
1-2	Студент: i. анализирует и оценивает лишь 1 вид ресурса
3-4	Студент: i. анализирует и оценивает не менее 2 разных ресурсов
5-6	Студент: i. анализирует и оценивает не менее 3 разных ресурсов
7-8	Студент: i. анализирует и оценивает не менее 4 разных ресурсов

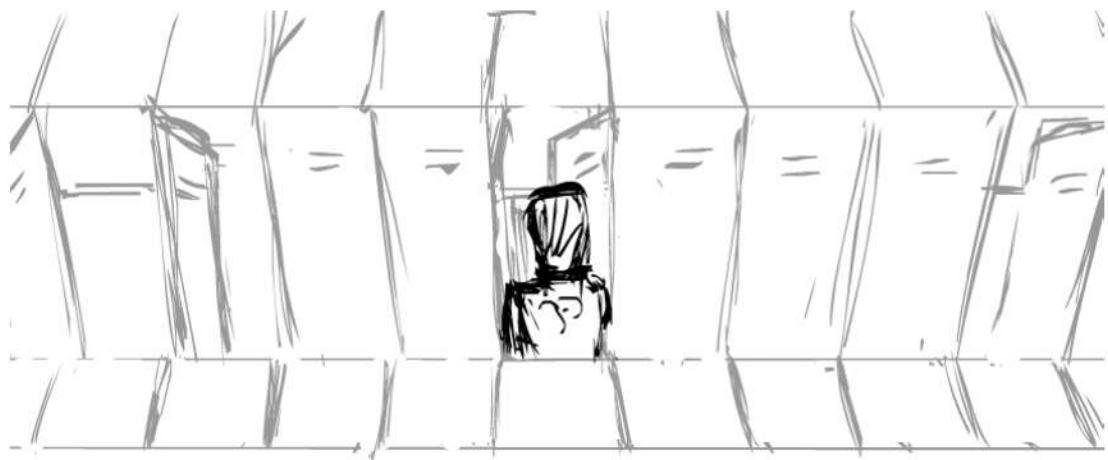
Приложение 7: Планы

Долгосрочный план

№	Действие	Ресурс / Программа	Время и дата
1	<p>Первым делом, я буду осваивать программу “Adobe Flash Pro”, так как именно на ней будет изготавливаться вся анимация. На своем опыте с программой “Adobe Photoshop” я предполагал, что и вышеназванное приложение мне будет осваивать тяжело. В качестве ознакомления с программой, я имею в виду смотреть различные ресурсы, такие как теоретические знания, видеоматериалы, статьи и книги и по ним уже пробовать использовать все необходимые функции.</p>	<p>“Adobe Flash Pro CS6” https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldI4bF4 - Alan Becker Principles https://www.youtube.com/watch?v=eoGkqpeq8w&list=PLwEV9MxoDbJz_aSQ_AQknPjhxO7KDBbxP - Howard Wimshurst tutorials</p>	<p>14 дней 20 июн. - 4 июл.</p>
2	<p>После теоретических знаний, как правило, следуют практические. Даже если я уже знаю какой инструмент использовать для той или иной функции, в этой сфере имеет огромную важность механика движения. Чтобы развить в себе навыки анимации и теорию движения, я нашел список 51 упражнений для начинающих,</p>	https://www.animationisland.com/51-great-animation-exercises-to-master/	<p>17 дней 5 июл. - 22 июл.</p>

Отчет: "Создание анимационного видео"

Приложение 9: Отрывки из продукта



Приложение 10: Развитие качеств профайла

Навыки & Профайлы	Развитие
Критическое мышление и креативность	Во-первых, я развел в себе критическое мышление и креативность, что представляется в списке IB профайлов как "думающий". Данные навыки я приобрел при формулировке сюжета, критериев для оценивания и создания мультфильма. Когда я писал сценарий для конечного продукта, надо было проявить креативность и критическое мышление, так как все действия и кадры