

Администрация Великого Новгорода
Комитет по образованию
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 3»
школа искусств Творческого Центра «Визит»

Рассмотрена
на Педагогическом Совете
Протокол № 71 от 01.06.2021г.

Утверждаю
Директор МАОУ «Гимназия №3»

А.В. Жмурко

01.06.2021г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ОСНОВЫ АНИМАЦИИ

Уровень – ознакомительный.

Возраст обучающихся: 11 - 17 лет

Срок реализации программы: 4 года

Автор-составитель:

Коросова Юлия Михайловна,
педагог дополнительного образования

Великий Новгород
2021

Пояснительная записка

Программа «Основы анимации» ознакомительного уровня, имеет художественную направленность.

Данная программа оформлена в соответствии с Федеральным законом от 30 декабря 2020 года № 517-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2015 г. № 613н. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017г. №1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» на 2018-2025 годы».

Программа реализуется на отделениях школы изобразительного искусства, Творческого Центра «Визит» МАОУ «Гимназия № 3».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы анимации» художественной направленности знакомит обучающихся с видами анимации, с основными принципами, правилами и технологиями создания мультфильмов.

Создание детьми анимации – это тот вид творчества, который особенно подходит детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены. Занятия мультипликацией позволяют включить ребенка в художественную, игровую деятельность, но при этом и в деятельность, связанную с освоением современной техники. Занятия анимацией способствуют формированию художественно-эстетического вкуса учащихся, создают основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств, дают навыки восприятия экранных произведений. У обучающихся развивается способность адекватно понимать экранные образы, сопереживать

и эмоционально откликаться на элементы, форму и содержание, оценивать произведения и аргументировать свою точку зрения и оценку.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера, монтажера.

Актуальность программы.

Актуальность данной программы определяется запросом со стороны детей и их родителей, как наиболее интересному для детей дошкольного и младшего школьного возраста виду творческой деятельности. Огромные возможности анимации для развития творческих способностей ребенка. Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов, позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет, а доступность разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма: планшет, смартфон, штатив, компьютер - позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Новизна.

Формирование у обучающихся представления о искусстве анимации через реализацию творских проектов и в освоении компьютерные средства видео- и звукозаписи, специальное программное обеспечение.

Отличительная особенность программы.

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, специальной литературы анимации.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, чередуя разнообразную деятельность, разные задания, ребенок видит реальную взаимосвязь искусств, и имеет больше возможностей в реализации своих замыслов. В результате взаимодействия с лучшими образцами анимационного искусства у ребенка формируется вкус, он начинает видеть и чувствовать красоту окружающей жизни. Воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера; - мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие». Кроме того, именно анимация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, создает условия для работы обучающихся в коллективе. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей.

Программа «Основы анимации» составлена с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся и направлена на:

- выявление одаренных детей в области искусства в детском возрасте;
- создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
- приобретение детьми знаний, умений и навыков в области графики и анимации;
- приобретение детьми опыта творческой деятельности;
- овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира.

Адресат программы.

Программа адресована детям от 11 до 17 лет. Состав групп обучающихся - разновозрастной. Для обучения принимаются все желающие. Программа предназначена для учащихся, желающих получить практические навыки в создании анимационных фильмов.

Цель программы- творческое развитие ребенка через приобщение к миру анимации и создание анимационных фильмов.

Для достижения данной цели формируются следующие задачи:

Образовательные:

1. познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации.
2. познакомить обучающихся с основными видами анимации
3. познакомить обучающихся с основными техниками и способами создания мультфильмов;
4. научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
5. сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.
6. научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
7. освоить основы работы со специальными компьютерными программами, с программами съёмки и монтажа
8. обучающиеся должны знать основные законы, правила и приемы сценарного мастерства и режиссуры
9. иметь представление об особенностях компьютерной анимации
10. формирование художественных предпочтений, эстетических оценок.

Развивающие

1. Развивать интерес к творчеству, логическое мышление, познавательную мотивацию, индивидуальные способности;
2. Развивать способность планировать и прогнозировать результат работы;

3. Развивать умение анализировать полученные результаты, обобщать их и делать выводы;
4. Способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;
5. Развивать навыки работы в коллективе.
6. Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитывающие

1. формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
2. содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
3. формировать духовную культуру, нравственность.
4. формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
5. воспитывать интерес к лучшим образцам книжной графики, мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.
6. способствовать формированию партнёрских отношений в группе;
7. способствовать развитию эмоциональной сферы ребёнка, в том числе и способность к состраданию, сочувствию;
8. содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Возраст детей участвующих в реализации данной программы **11-17 лет.**

Сроки реализации программы – 4 года обучения.

3 часа в неделю – 108 учебных часа в год.

Форма обучения – очная

Формы и режим занятий. Содержание программы ориентировано на **добровольные** одновозрастные группы детей от 10 до 16 человек.

В целом состав групп остается постоянным. Однако состав группы может изменяться по следующим причинам:

- учащиеся могут быть отчислены при условии не сдачи переводных экзаменов;
- переезд, смена профессиональной ориентации, противопоказания по здоровью и в других случаях;
- реализуется система открытости – учащиеся 11 лет и старше могут поступить на любой год обучения при условии сдачи вступительных экзаменов (экзаменационные требования должны соответствовать уровню сложности переводных экзаменов предшествующего года обучения).

Ведущей формой является **групповая**. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся, так как в связи с их

индивидуальными способностями, результативность в усвоении учебного материала может быть различной. Полезными в данном случае могут быть специальные задания и упражнения, выполняемые индивидуально, а также допускается ограничение задач постановки для отстающих учеников при условии выполнения основной задачи. Дифференцированный подход поддерживает мотивацию к предмету и способствует творческому росту учащихся.

Продолжительность занятий: 3 часа в неделю по 40 минут с двумя 10 минутными перерывами для отдыха детей и проветривания помещения.

Формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- **оценки за каждую законченную работы** (по 20-бальной системе)
- **зачеты** (итоговые задания в конце первого учебного полугодия)
- **итоговая демонстрации анимационных фильмов** (в конце второго учебного полугодия).

Проверка контрольных заданий проводится:

- в середине (декабрь) и конце учебного года (апрель).
Работы учащихся просматривает комиссия.

Учебный план 1-го года занятий

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Мультипликация и анимация. Роль мультфильмов. Виды анимации. Этапы создания мультфильмов.	3	1,5	1,5	Беседа, наблюдение
2	Знакомство с оборудованием и техникой безопасности. Принципы использования компьютера и фотоаппарата.	3	1,5	1,5	
3	Этапы создания анимационного фильма. Профессия художник-мультипликатор.	3	1,5	1,5	Наблюдение
4	Волшебство анимационной сказки. «Тема» и «идея» мультфильма. Выбор темы (из списка предложенных)	3	1,5	1,5	Наблюдение

5	Разработка сюжета. Раскадровка. (коллективная работа 3-4).	3	0,5	2,5	Оценка
6	Разработка персонажей. Почему персонажа надо придумывать.	3	1	2	Наблюдение
7	Характер героя. Создание персонажа: особенности, цвет, форма.	9	0,5	8.5	Оценка
8	Крупный план. Эмоции и мимика персонажей.	6	1	5	Наблюдение
9	Общий и средний план. Особенности разработка фонов.	12	1	11	Оценка
10	Создание реквизита.	3	0,5	2,5	Оценка
11	Тайминг. Время в мультфильме.	3	1	2	Наблюдение
12	Понятие «фаза движения». Особенности движения марионетки.	3	0,5	2,5	Наблюдение
13	Съёмка	24	1	23	Наблюдение
14	Титры как неотъемлемая часть мультфильма. Начальные и финальные титры.	6	0,5	5,5	Оценка
15	Съемка.	9	0,5	8,5	Наблюдение
16	Сведение аудио и видео	3	0,5	2,5	
17	Монтаж.	6	0,5	5,5	Наблюдение
18	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	3	0,5	2,5	Оценка
19	Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, легио, кукольная. Пиксиляция.	3	1,5	1,5	Наблюдение
	Итого:	108	17	91	

2-го года занятий

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводная беседа. История	3	1,5	1,5	Беседа,

	отечественной анимации.				наблюдение
2	Знакомство с сыпучей анимацией. История и ее безграничные возможности.	3	1,5	1,5	
3	Съемка небольших «зарисовок» в технике сыпучая анимация.	6	1	5	Оценка
4	Основы драматургии анимационного фильма. Выбор темы.	3	2	1	
5	Создание анимационного тематического фильма в технике перекладка.	3	1,5	1,5	
6	Разработка сюжета, раскадровка.	3	0,5	2,5	Наблюдение
7	Связь темы анимационного фильма и его стилистического решения.	3	1,5	1,5	
8	Разработка персонажей. Стилизация. Особенности образа.	9	0,5	8,5	Оценка
9	Особенности движения персонажа. Фазы движения человека и животных.	3	1,5	1,5	
10	Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.	9	0,5	8,5	Оценка
11	Спецэффекты. Для чего в фильме нужны огонь, вода и взрывы.	3	0,5	2,5	
12	Второстепенные персонажи.	6	0,5	5,5	Наблюдение
13	Разработка «реквизита» - того что помогает персонажам в кадре.	3	0,5	2,5	Оценка
14	Съемка.	21	1	20	Наблюдение
15	Создание титров. Понятие шрифт.	6	0,5	5,5	Оценка
16	Съемка.	6	0,5	5,5	Наблюдение
17	Музыкальное сопровождение. Музыка — как способ усиления воздействия.	3	0,5	2,5	Наблюдение
18	Озвучивание.	3	0,5	2,5	Наблюдение
19	Основы видеомонтажа.	3	3	0	
20	Монтаж.	6	0,5	5,5	Оценка

21	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	3	0,5	2,5	Оценка
	Итого:	108	20,5	87,5	

3-го года занятий

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводная беседа. История зарубежной анимации.	3	1,5	1,5	Беседа, наблюдение
2	Теоретические основы анимации. 12 принципов У. Диснея. Частота кадра.	3	1,5	1,5	Наблюдение
3	Знакомство с пластилиновой анимацией. История и ее возможности.	3	1,5	1,5	
4	Съемка небольшого «этюда» в технике пластилиновая анимация.	6	0,5	5,5	Оценка
5	Авторский анимационный фильм. Темы.	3	1,5	1,5	
6	Создание авторского анимационного фильма (индивидуальная работа), длительностью до 5 минут. Разработка идеи.	3	0,5	2,5	Оценка
7	Создание сценария. Создание раскадровки.	3	0,5	2,5	Наблюдение
8	Разработка и создание главных персонажей.	9	0,5	8,5	Оценка
9	Разработка и создание второстепенных персонажей	6	0,5	5,5	Наблюдение
10	Разработка фонов. Первый план и его детализация (травинки и пр.)	9	0,5	8,5	Оценка
11	Разработка «реквизита»	6	0,5	5,5	Наблюдение
12	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	18	1	17	Наблюдение
13	Титры	6	0,5	5,5	Оценка
14	Съемка.	6	0,5	5,5	Наблюдение

15	Музыкальное сопровождение.	3	0,5	2,5	Наблюдение
16	Озвучивание.	3	0,5	2,5	Наблюдение
17	«Особенные возможности». Применение компьютерных эффектов.	6	2	4	Наблюдение
18	Сведение аудио и видео.	3	0,5	2,5	Оценка
19	Монтаж.	6	0,5	5,5	Наблюдение
20	Просмотр и обсуждение готовых анимационных фильмов.	3	1,5	1,5	Оценка
	Итого:	108	17	91	

4-го года занятий

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводная беседа. Особенности организации рабочего места.	3	1,5	1,5	Беседа, наблюдение
2	Знакомство с современной анимацией и ее возможностями.	3	1,5	1,5	
3	Знакомство с шедеврами рисованной анимации.	3	1,5	1,5	
4	Создание простой рисованной анимации.	9	0,5	8,5	Оценка
5	Предметная анимация. История, особенности.	3	1,5	1,5	Наблюдение
6	«Маленькие предметы о большом». Создание двух анимационных этюдов из подручных предметов: «Драматического» и «Комического».	6	0,5	5,5	Оценка
7	Создание авторского анимационного фильма (индивидуальная работа), длительность 5 и более минут. Выбор темы.	3	0,5	2,5	
8	Сценарий, сюжет, раскадровка. Диалоги.	3	0,5	2,5	Наблюдение
9	Разработка и создание персонажей.	9	0	9	Оценка
10	Разработка фонов.	9	0	9	Оценка
11	Разработка «реквизита»	6	0	6	Наблюдение

12	Съемка.	21	1	20	Наблюдение
13	Титры.	6	0	6	Оценка
14	Съемка.	6	0,5	5,5	Наблюдение
15	Музыкальное сопровождение.	3	0	3	
16	Озвучивание.	3	0,5	2,5	Наблюдение
17	Сведение аудио и видео.	3	0,5	2,5	Наблюдение
18	Монтаж.	6	0,5	5,5	Оценка
19	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	3	1,5	1,5	Оценка
	Итого:	108	12,5	95,5	

СОДЕРЖАНИЕ

1 год обучения

Тема 1. (3 ч) Вводное занятие. Мультипликация и анимация. Роль мультфильмов. Виды анимации. Этапы создания мультфильмов.

Теория: (1,5 ч): Введение в тему, рассказ о том какова разница между мультипликацией и анимацией. Рассказ об истории мультипликации. Какова роль мультфильмов в нашей жизни, о чем можно рассказать в мультфильме. Мультфильм — сказка. Виды анимации. Что такое покадровая анимация. Рассказ о последовательности создания анимационных фильмов.

Практика (1,5 ч): Просмотр фрагментов отечественных и зарубежных мультфильмов.

Материал: компьютер, проектор, экран

Тема 2. (3 ч) Знакомство с оборудованием и техникой безопасности. Принципы использования компьютера и фотоаппарата.

Теория: (1,5 ч): Рассказ о технике безопасности. О правилах поведения на уроке. О необходимости бережно обращаться с оборудованием. Рассказ о используемой технике- компьютере и фотоаппарате. О том что такое анимационный станок, как им пользоваться.

Практика: (1,5 ч): Создание игрушки-оптической иллюзии «тауматроп»

Материал: бумага А4, цветные карандаши, клей карандаш, ножницы, деревянная палочка, циркуль, карандаш графитный.

Тема 3. (3 ч) Этапы создания анимационного фильма. Профессия художник-мультипликатор.

Теория: (1,5): Как и кем создается анимационный фильм. Профессии: аниматор, сценарист, режиссер, монтажер и др. Особенности и сложности профессии художник-мультипликатор. Важность умения работать в команде. Что такое раскадровка. Примеры работы над анимационным фильмом крупных студий.

Практика: (1,5): Игра «мы команда». Провести любую командную не подвижную игру, которая смогла бы сплотить ребят в 2-3 команды.

Материал: Все необходимое для конкретной игры.

Тема 4. (3 ч) Волшебство анимационной сказки. «Тема» и «идея» мультфильма. Выбор темы (из списка предложенных)

Теория: (1,5): Что такое сказка. Чем анимационные фильмы отличаются от кинофильма. Почему в мультфильмах больше сказки. Лозунг - « в мультфильме возможно все». Сказка должна быть доброй. Рассказ о том, что в мультфильме должен быть позитивный заряд. Как рождаются «идеи». Откуда можно черпать вдохновение. «Идея» - то что есть в каждом мультфильме, зритель должен ее разгадать.

Практика (1,5 ч): Разбиться на группы по 3-4 человека. Выбрать тему. Просмотр анимационных фильмов и анализ их с точки зрения «идея», «тема».

Материал: компьютер, проектор, экран.

Тема 5. (3 ч) Разработка сюжета. Раскадровка. (коллективная работа 3-4).

Теория (0,5): Работа в группах. Особенности создания сюжета. Что в нем должно быть — структура повествования. Место и время развития событий, главные герои. Что такое раскадровка и для чего она нужна.

Практика (2,5 ч): Создание подробной раскадровки.

Материал: бумага А3, графитный карандаш, резинка.

Тема 6. (3 ч) Разработка персонажей. Почему персонажа надо придумывать..

Теория: (1ч): Герои мультфильмов — откуда они берутся и какие они бывают. Почему в мультфильме обязательно должны быть и хорошие и плохие персонажи. Зачем нужен конфликт. Как узнать как выглядит персонаж. Почему важно придумать героя самим.

Практика (2ч): создание первых набросков главных героев. Эскизный поиск образа.

Материал: лист А3, графитный карандаш, резинка

Тема 7.(9 ч) Характер героя. Создание персонажа: особенности, цвет, форма.

Теория (0,5 ч): Как узнать характер персонажа. Важность правильного выбора формы и цвета. Цвет очень сильное средство воздействия. Повторения теории цвета, обращение к цветовому кругу. Особенности создания марионетки в технике перекидка. Рассказ о том такой «каспер» и почему марионетка должна быть черная с обратной стороны.

Практика (8,5 ч): перенос эскизов на чистый лист и выполнение рисунков в цвете. Подготовка героев к съемке.

Материал: лист А3, материалы разные, в зависимости от решения команды создавать анимационный фильм в том или ином материале: цветные карандаши, акварель, гуашь.

Тема 8. (6ч) Крупный план. Эмоции и мимика персонажей.

Теория (1 ч): Что такое план. Сколько их бывает и чем они отличаются. Крупный план — для чего нужен. Крупный план героя. Как передать эмоции и мимику: грусть, радость, злость, спокойствие и пр.

Практика (5 ч): Посмотреть в зеркале на свое отражение, попробовать изобразить разные эмоции, отметить положение бровей, губ, форму глаз и пр. Создать главного героя крупным планом, с учетом того, что глаза моргают, губы и рот произносят слова. Брови опускаются и поднимаются.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Зеркало. Ножницы.

Тема 9. (12 ч) Общий и средний план. Особенности разработка фонов.

Теория (1): Общий и средний план. Пропорции героев. Как отделить ближний и дальний план. Почему важно все продумать заранее. Элементы которые должны быть на переднем плане — вырезаются и рисуются отдельно.

Практика (11ч): Создание эскизов фонов. Работа в раскадровкой. Перенос эскизов на формат и работа в цвете. Разделение работы по-ровну между всеми участниками групп.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 10 (3 ч) Создание реквизита.

Теория (0,5): Что такое реквизит и для чего он нужен. Примеры использования не подходящего реквизита в мультфильмах и кино. Как реквизит может сделать из трагедии — комедию.

Практика (2,5 ч): Разработка эскизов реквизита, создание их в материале.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 11. (3 ч) Тайминг. Время в мультфильме.

Теория (1 ч): Время в мультфильме. Сколько должен длиться мультик. Что такое короткометражные мультфильмы. Как рассчитывать время. Почему иногда звукозапись опережает съемку. Сколько кадров в секунде, минуте. Сколько кадров в мультфильме. Важность соблюдения ритма. Скорость движения персонажей в кадре и длительность фильма.

Практика (2 ч): Приблизительный расчет продолжительности мультфильма. Подготовка к съемке.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 12. (3 ч) Понятие «фаза движения». Особенности движения марионетки.

Теория (0,5): Рассказ об особенностях движения человека и животных. Как движутся руки и ноги. Какие фазы проходят. Как заставить персонажа двигаться естественно. И всегда ли это нужно.

Практика (2,5 ч): Репетиция движения марионеток.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 13. (24 ч) Съёмка

Теория (1 ч): Рассказ о работе с компьютерной программой. Знакомство с интерфейсом и основными функциональными клавишами. О важности соблюдения простых правил поведения у станка. О грязи и шуме в кадре. О волшебном слове - «кадр». О минимальном сдвиге и влиянии сдвига марионетки на плавность движения героя в кадре. Функция «калькирование».

Практика (23ч): Съёмка анимационного фильма — практический процесс покадровой съёмки способом перекладки на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок, фотоаппарат

Тема 14. (6 ч) Титры как неотъемлемая часть мультфильма. Начальные и финальные титры.

Теория (0,5 ч): Что такое титры, где они находятся, зачем нужны и чем они отличаются от субтитров. Титры — часть мультфильма. Важность соблюдения общего стиля. Начальные и финальные титры, варианты исполнения в технике перекладка.

Практика (5,5 ч): разработка и создание титров.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 15. (9 ч) Съёмка.

Теория (0,5): Повторения правил работы за анимационным станком.

Практика (8,5 ч): Съёмка титров — практический процесс покадровой съёмки способом перекладки на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок, фотоаппарат

Тема 16. (3 ч) Сведение аудио и видео

Теория (0,5): Для чего нужен звук в мультфильме. Откуда берутся шумы. Как можно озвучить фильм самим. Музыка — может и улучшить и испортить мультфильм. Правила подбора музыки. Почему нельзя забывать про авторские права.

Практика (2,5): поиск и подбор подходящей для снятых мультфильмов музыки, работа в команде.

Материал: компьютер, смартфон

Тема 17. (6 ч) Монтаж.

Теория (0,5): Что такое монтаж. Какие существуют монтажные программы. Краткий рассказ о правилах работы в монтажной программе. Что нужно учитывать при съемке, чтобы монтаж анимационного фильма было легко делать.

Практика (5,5 ч): Или под руководством педагога, выполняется монтаж фильма обучающимися. Или педагог показывает, обучающиеся смотрят.

Материал: компьютер.

Тема 18. (3 ч) Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.

Теория (0,5): Для чего необходимо разбирать ошибки.

Практика (2,5 ч): Обсуждение полученного результата. На что стоит обратить внимание. Разбор ошибок.

Материал: компьютер, проектор, экран.

Тема 19. (3 ч) Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, лего, кукольная. Пиксиляция.

Теория (1,5 ч): Рассказ о других видах анимации с демонстрацией коротких фрагментов мультфильмов.

Практика (1,5 ч): просмотр мультфильмов.

Материал: компьютер, проектор, экран.

2 год обучения

Тема 1. (3 ч) Вводная беседа. История отечественной анимации.

Теория: (1,5 ч): Рассказ об основных фактах истории отечественной анимации. Первые мультфильмы, самые известные студии, успехи и неудачи. Примеры самых известных мультфильмов.

Практика (1,5 ч): просмотр отрывков мультфильмов отечественных режиссеров созданных в разных техниках: кукольная, рисованная, пластилиновая и т.д.

Материал: компьютер, проектор, экран.

Тема 2. (3 ч) Знакомство с сыпучей анимацией. История и ее безграничные возможности.

Теория: (1,5 ч): Что такое сыпучая анимация. Из чего ее можно сделать. Как оборудовать рабочее место для сыпучей анимации. Почему ее возможности

безграничны. Использование сыпучей анимации в качестве спецэффекта для техники перекладка.

Практика: (1,5 ч): разработка небольшого сюжета, который можно выполнить в технике сыпучая анимация. Создание раскадровки.

Материал: лист А3, карандаш, резинка.

Тема 3. (6 ч) Съемка небольших «зарисовок» в технике сыпучая анимация.

Теория: (1 ч): Знакомство с техническими особенностями создания анимационных фильмов в сыпучей технике. Что важно учитывать. Почему важно не ошибаться.

Практика: (5 ч): создание небольшого «этюда» в технике сыпучая анимация.

Материал: компьютер, анимационный станок, фотоаппарат

Тема 4. (3 ч) Основы драматургии анимационного фильма. Выбор темы.

Теория: (2 ч): Выразительны возможности анимационного фильма. Специфика повествования. Фабула и сюжет. Композиция сценария. О важности вымысла. «Движущееся воображение». Мультипликатор моделирует и персонаж и среду вокруг него.

Практика (1 ч ч): Распределение на малые группы — по 2 человека. Выбор темы. Создание сценария для фильма на определенную тему. Попытка переосмысления первого впечатления от выбранной темы. Поиск решения мультфильма в неожиданном, фантастическом ракурсе.

Материал: лист А3, карандаш, резинка.

Тема 5. (3 ч) Создание анимационного тематического фильма в технике перекладка, длительностью от 3 минут.

Теория (1, 5 ч): Обсуждение вариантов решения выбранной темы. Разработка темы. Стил.

Практика (1,5 ч): Оформление сценария в полноценный текст с возможными диалогами.

Материал: бумага А3, акварель, штатив, планшет.

Тема 6. (3 ч) Разработка сюжета, раскадровка.

Теория: (0,5): Беседа об особенностях раскадровки.

Практика (2,5 ч): Создание раскадровки. Распределение объема работы между участниками группы.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 7. (3 ч) Связь темы анимационного фильма и его стилистического решения.

Теория (1,5 ч): Разговор о том что такое стил. Какие варианты стиливого решения существуют. Почему это важно.

Практика (1,5 ч): Разработка стиля для будущего анимационного фильма в зависимости от темы.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 8. (9 ч) Разработка персонажей. Стилизация. Особенности образа.

Теория (0,5 ч): Разговор о стилизации. Что это такое, ее возможности.

Практика (8,5 ч): Создание эскизов персонажей, попытка стилизации. Перенесение эскизов на формат и выполнение готовой работы. Вырезание персонажа.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 9. (3 ч) Особенности движения персонажа. Фазы движения человека и животных.

Теория (1, 5 ч): Знакомство с особенностями движения человека и животных. Чередование рук-ног. Положение тела в пространстве. Необходимость соотношения фаз движения рук и ног и скорости перемещения марионетки. Широкие возможности анимации - «суперспособности» главных героев.

Практика (1,5 ч):

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 10 (9 ч) Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.

Теория (0,5 ч): Фон как среда обитания персонажей. Активная роль фона. Создание атмосферы. Выбор места и время действия, сезона года и пр. Зачем нужны планы. Как передать глубину пространства.

Практика (8,5 ч): Создание эскизов фонов. Перенесение эскизов на формат и решение их в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 11. (3 ч) Спецэффекты. Для чего в фильме нужны огонь, вода и взрывы.

Теория (0,5 ч): Для того чтобы добавить в фильм зрелищности, динамики, фантастичности можно использовать спецэффекты. Взрывы, исчезновения, огонь — делают фильм напряженней. Главное — все должно быть в меру.

Практика (2,5 ч): О способах создания спецэффектов в технике перекладка. Разработка эффектов для каждого конкретного фильма, если это необходимо и уместно.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 12. (6 ч) Второстепенные персонажи.

Теория (0,5 ч): Зачем нужны второстепенные персонажи. Их роль в фильме.

Практика (5,5 ч): Создание эскизов персонажей второго плана. Перенос эскизов на формат и решение их в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 13. (3 ч) Разработка «реквизита» - того что помогает персонажам в кадре.

Теория (0,5 ч): Реквизит как волшебная палочка — помогает героям творить волшебство. Случаи когда реквизит не нужен и когда без него не обойтись. Разбор на примерах фрагментов анимационных фильмов.

Практика (2,5 ч): Создание эскизов и готовых рисунков реквизита.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 14. (21 ч) Съёмка.

Теория (1 ч): Повторение правил работы с компьютерной программой, с интерфейсом и основными функциональными клавишами. Повторение важности соблюдения простых правил поведения у станка. О грязи и шуме в кадре. О волшебном слове - «кадр». О минимальном сдвиге и влиянии сдвига марионетки на плавность движения героя в кадре. Функция «калькирование».

Практика (20 ч): Съёмка анимационного фильма — практический процесс покадровой съёмки способом перекладки на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок, фотоаппарат

Тема 15. (6 ч) Создание титров. Понятие шрифт.

Теория (0,5): Титры - как искусство. Титры работают на образ фильма. Шрифт и шрифтоведение. Правила написания и построения букв.

Практика (5,5 ч): Просмотр примеров титров анимационных фильмов. Создание эскизов титров. Перенос эскизов на формат и реализация их в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 16. (6 ч) Съёмка.

Теория (0,5 ч): Повторения правил поведения и техники безопасности у анимационного станка.

Практика (5,5 ч): Съёмка титров.

Материал: компьютер, анимационный станок, фотоаппарат

Тема 17. (3 ч) Музыкальное сопровождение. Музыка — как способ усиления воздействия.

Теория (0,5 ч): В музыке огромная сила. Музыка может как улучшить впечатление от мультфильма так и сильно испортить его. Музыка должна

работать на образ. Её ритм, стиль должны подчиняться замыслу. Важность правильного выбора музыки. Какая музыка доступная для всех, и что мы должны помнить об авторских правах. Фоновая музыка.

Практика (2,5 ч): Подбор музыкального сопровождения фильма.

Материал: компьютер, смартфон

Тема 18. (1,5ч) Озвучивание.

Теория (0,2): Должен ли персонаж говорить? Что такое озвучивание, закадровый голос. Что требуется от озвучивающего персонажа человека. Необходимость яркой эмоциональной окраски голоса.

Практика (1,3): запись речи персонажей, диалогов.

Материал: микрофон, смартфон

Тема 19. (3 ч) Основы видеомонтажа.

Теория (3): Каким программами пользуются при монтаже. Знакомство с интерфейсом программы Movavi. Важные опции. Разбор механизма резки и склеивания фрагментов, правила наложения звуковой дорожки. Необходимый минимум эффектов. Сохранение и экспорт готового продукта. Необходимость соблюдать установки качества и формат. Правила конвертации готового фильма и зачем это нужно. Демонстрация педагогом приемов монтажа.

Практика (0 ч):

Материал: компьютер

Тема 20. (6 ч) Монтаж.

Теория (0,5 ч): Продолжение разговора о работе в монтажных программах.

Практика (5,5 ч): под руководством педагога работа над монтажом полученной записи. Составление элементов, склеивание, наложение звука, сохранение, экспорт.

Материал: компьютер

Тема 21. (3ч) Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.

Теория (0,5 ч): Разговор о проделанной работе.

Практика (2,5 ч): обсуждение получившихся в результате работе мультфильмах. Разбор ошибок.

Материал: компьютер, проектор, экран.

3 год обучения

Тема 1. (3 ч) Вводная беседа. История зарубежной анимации.

Теория: (1,5 ч): Знакомство с историей зарубежной анимации. Самые известные анимационные студии и их вклад в мировую анимацию. Анимэ - история и сила притяжения.

Практика (1,5 ч): просмотр фрагментов анимационных фильмов зарубежных режиссеров. Обсуждение увиденного.

Материал: компьютер, проектор, экран.

Тема 2. (3 ч) Теоретические основы анимации. 12 принципов У. Диснея. Частота кадра.

Теория: (1,5 ч): Законы и 12 принципов анимации сформулированные Уолтом Диснеем. Что важно знать и применять в своих работах.

Практика: (1,5 ч): выполнение упражнения «сжатие-разжатие», «прыжок».

Материал: пластилин, компьютер, смартфон, штатив, лампа.

Тема 3. (3ч) Знакомство с пластилиновой анимацией. История и ее возможности.

Теория: (1,5 ч): Что такое пластилиновая анимация. Историческая справка. Примеры мультфильмов. Особенности работы с пластилином. Возможности материала в анимации.

Практика: (1,5 ч): разработка небольшого этюда из пластилина, сценарий, лепка персонажа.

Материал: пластилин

Тема 4. (6 ч) Съемка небольшого «этюда» в технике пластилиновая анимация.

Теория: (0,5 ч): Разговор об особенностях съемки объемных моделей. Важность постановки освещения. Правильность постановки камеры. Принципы передвижения фигурки. Маячки — то что поможет не потерять положение марионетки в кадре.

Практика (5,5 ч): съемка небольшого анимационного этюда с использованием объемной марионетки из пластилина.

Материал: компьютер, смартфон, лампа, штатив.

Тема 5. (3 ч) Авторский анимационный фильм. Темы.

Теория (1,5 ч): Разговор о том что такое авторский анимационный фильм. Важность замысла. Идея — или то о чем художник хочет рассказать зрителю. Выбор способа реализации. Идея — и ее воплощение. Возможности черно-белых мультфильмов. Исполнения языка графики.

Практика (1,5 ч): выбор темы, разговор по существу: о чем и зачем?

Материал: бумага А3, карандаш, резинка

Тема 6. (3 ч) Создание авторского анимационного фильма (индивидуальная работа), длительностью до 5 минут. Разработка идеи.

Теория: (0,5 ч): Что помогает раскрыть идею. Как написать интересный сценарий. Почему главный персонаж должен «бороться» с обстоятельствами, необходимость внутренней трансформации героев, в мультфильмах должен быть счастливый конец — так или нет?

Практика (2,5 ч): разговор по существу — наброски общих контуров фильма.

Материал: лист А4, карандаш, резинка.

Тема 7.(3 ч) Создание сценария. Создание раскадровки.

Теория (0,5 ч):Повторение основ драматургии. Выразительны возможности анимационного фильма. Специфика повествования. Фабула и сюжет. Композиция сценария. О важности вымысла. «Движущееся воображение». Мультипликатор моделирует и персонаж и среду вокруг него.

Практика (2,5 ч): написание сценария, первые эскизы будущих персонажей. Создание раскадровки.

Материал: .лист А, карандаш, резинка.

Тема 8. (9 ч) Разработка и создание главных персонажей.

Теория (0,5 ч):Как придумать внешность персонажа. Возможности компиляции. Природные формы — неиссякаемый источник образов. За вдохновением можно обратиться к другим видам искусства.

Практика (8,5 ч): создание первых набросков главных героев. Эскизный поиск образа. Перенос готового эскиза на формат и решение его в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 9. (6 ч) Разработка и создание второстепенных персонажей

Теория (0,5): Второстепенные персонажи могут быть иными — например из предметного мира. Второстепенные персонажи тоже делятся на «хороших» и «плохих».

Практика (5,5 ч): Создание эскизов персонажей второго плана. Перенос эскизов на формат и решение их в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 10 (9 ч) Разработка фонов. Первый план и его детализация (травинки и пр.)

Теория (0,5):

Теория (0,5 ч): Фон как среда обитания персонажей. Активная роль фона. Создание атмосферы. Выбор места и время действия, сезона года и пр. Зачем нужны планы. Как передать глубину пространства.

Практика (8,5 ч):Создание эскизов фонов. Перенесение эскизов на формат и решение их в цвете.

Материал:лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 11. (6 ч) Разработка «реквизита».

Теория (0,5 ч): Реквизит и его роль в анимационном фильме. Повторение. Случаи когда реквизит не нужен и когда без него не обойтись. Разбор на примерах фрагментов анимационных фильмов.

Практика (5,5 ч): Создание эскизов и готовых рисунков реквизита.

Материал:лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 12. (18 ч) Съёмка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование).

Теория (1 ч): Повторение правил работы на анимационном станке. Что такое следование камеры — и для чего оно нужно. Как правильно выполнить зуммирование - приблизить объект с помощью объектива фотокамеры - и необходимость его применения.

Практика (17 ч): Съёмка анимационного фильма — практический процесс покадровой съёмки способом перекладки на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок

Тема 13. (6 ч) Титры

Теория (0,5 ч): Беседа о том, что такое титры. Разговор о самых запоминающихся. Предложение найти самые интересные и объяснить «почему?»

Практика (5,5 ч): разработка эскиза титров, выполнение их в материале

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 14. (6 ч) Съёмка.

Теория (0,5 ч): Повторение правил работы на анимационном станке.

Практика (5,5 ч): съёмка титров

Материал: компьютер, анимационный станок

Тема 15. (3 ч) Музыкальное сопровождение.

Теория (0,5 ч): Музыка должна работать на образ. Её ритм, стиль должны подчиняться замыслу. Важность правильного выбора музыки. Какая музыка доступная для всех, и что мы должны помнить об авторских правах. Фоновая музыка.

Практика (2,5 ч): подбор музыки

Материал: компьютер, смартфон

Тема 16. (3 ч) Озвучивание.

Теория (0,5 ч): Сила голоса. Окраска, интонация. Подбор голоса к персонажу. Что такое дубляж. Что такое субтитры.

Практика (2,5 ч): запись речи персонажей.

Материал: компьютер, микрофон, смартфон

Тема 17. (6 ч) «Особенные возможности». Применение компьютерных эффектов.

Теория (2 ч): Компьютерная анимация — история возникновения, первые мультфильмы, ведущие студии. В чем секрет популярности компьютерной анимации. В чем преимущества рисованной и кукольной анимации перед компьютерной. Рассказ о возможностях съемочных и монтажных программ в области добавления «компьютерных эффектов». Применение этих эффектов к мультфильмам в технике перекидка. Разбор примеров. Пикселизация — фокусы без компьютера.

Практика (4 ч): просмотр фрагментов Лод анимации. Создание этюда в техника пикселизация.

Материал: смартфон, штатив, компьютер

Тема 18. (3 ч) Сведение аудио и видео.

Теория (0,5 ч): Повторение правил подбора музыки. Базы шумов.

Практика (2,5): поиск и подбор подходящей для снятых мультфильмов музыки.

Материал: компьютер, смартфон

Тема 19. (6 ч) Монтаж.

Теория (0,5 ч): Повторение правил монтажа и правил работы с монтажной программой.

Практика (5,5 ч): самостоятельный монтаж фильма.

Материал: компьютер

Тема 20. (3 ч) Просмотр и обсуждение готовых анимационных фильмов.

Теория (1,5 ч): Беседа об успехах и трудностях создания авторского фильма. О необходимости компьютерных эффектов.

Практика (1,5 ч): просмотр готовых анимационных фильмов, разбор ошибок. Выбор лучшего фильма путем голосования.

Материал: компьютер, проектор, экран

4 год обучения

Тема 1. (3 ч) Вводная беседа. Особенности организации рабочего места.

Теория: (1,5 ч): Что нужно начинающему аниматору. Как организовать рабочее место. Чем можно заменить анимационный станок, или как его можно сделать из подручных средств. Фотоаппарат или веб камера — что лучше? А может быть смартфон? Освещение — что важно помнить выбирая свет. Какие программы можно использовать для съемки покадровой анимации. Какие программы подходят для монтажа. Где искать звуки.

Практика (1,5 ч): просмотр мультфильмов отобранных обучающимися

Материал: компьютер, проектор, экран

Тема 2. (3 ч) Знакомство с современной анимацией и ее возможностями.

Теория: (1,5 ч): Современная анимация — что происходит в анимации сегодня. Фестивали, мастер-классы, конкурсы. Подъем интереса к анимации как способу самовыражения, творческого развития и ее доступность — реальность сегодняшнего дня. Анимация — волшебство.

Практика: (1,5 ч): просмотр фестивальных анимационных фильмов. Разбор тем и идей. Способов решения. Стилей. И пр.

Материал: компьютер, проектор, экран.

Тема 3. (3 ч) Знакомство с шедеврами рисованной анимации.

Теория: (1,5): Рисованная анимация — королева второй половины 20 века. История рисованной анимации. Целлулоидная анимация. Шедевры рисованной анимации. Этапы создания анимационных рисованных фильмов. Принципы создания рисованного мультфильма.

Практика: (1,5): просмотр фрагментов классики рисованной анимации. Придумывание персонажа для отрисовки.

Материал: лист А3, карандаш, резинка.

Тема 4. (9 ч) Создание простой рисованной анимации.

Теория: (0,5): Разговор об особенностях создания рисованной анимации. Что такое ротоскоп. Для чего он нужен. Как и на чем рисуют художники-аниматоры.

Практика (8,5 ч): создание небольшого этюда в технике рисованная анимация. Сначала следует отрисовать этапы движения выбранного персонажа (птица летит, червяк ползет и пр...), затем отснять на анимационном танке.

Материал: лист А3, карандаш, резинка, цветные карандаши, компьютер, анимационный станок, калька

Тема 5. (3 ч) Предметная анимация. История, особенности.

Теория (1,5 ч): Предметная анимация, история, примеры. Отличие от других видов анимации. Разговор о том что может стать героем мультфильма. Как объекты могут взаимодействовать. Открытие «скрытых» свойств предметов. История из подручных материалов. Мозговой штурм.

Практика (1,5 ч): разработка идей двух небольших анимационных этюдов: «драматического» и «комедийного». Подбор предметов. Придумывание сценария. Просмотр мультфильма «Карандаш и ластик», реж. Е.Гавриленко. Обсуждение увиденного.

Материал: подручные предметы, лист А4, карандаш, резинка, компьютер, проектор, экран.

Тема 6. (6 ч) «Маленькие предметы о большом». Создание двух анимационных этюдов из подручных предметов: «Драматического» и «Комического».

Теория: (0,5): Разговор о том что такое «драма» и что такое «комедия». Как отличить одно от другого. Какими средствами можно усилить драматический или комедийный эффект.

Практика (5,5 ч): создание небольших анимационных этюдов из простых подручных предметов. Эмоциональный окрас первого должен быть охарактеризован как «драма», второго — как «Комедия».

Материал: подручные предметы б резинка, ручка, кисточка и пр., компьютер, смартфон, штатив.

Тема 7.(3 ч) Создание авторского анимационного фильма (индивидуальная работа), длительность 5 и более минут. Выбор темы.

Теория (0,5 ч):Повторение: что помогает раскрыть идею. Как написать интересный сценарий. Почему главный персонаж должен «бороться» с обстоятельствами, необходимость внутренней трансформации героев.

Практика (2,5 ч): выбор темы, обоснование выбора. Разговор о вечных темах, мультфильмы должны нести добро и заставлять задуматься. Создание набросков общих контуров фильма.

Материал: лист А3, карандаш, резинка.

Тема 8. (3 ч) Сценарий, сюжет, раскадровка. Диалоги.

Теория (0,5 ч):Повторение особенностей написания сценария. Главное — идея. Правила построения диалогов. Длительность и необходимость. Разговор о том как сделать диалоги интересными.

Практика (2,5 ч): создание раскадровки к будущему анимационному фильму

Материал: лист А3, карандаш, резинка.

Тема 9. (9 ч) Разработка и создание персонажей.

Теория (0 ч):

Практика (9 ч): Создание эскизов персонажей с последующим перенесением на формат и решением в материале.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 10 (9 ч) Разработка фонов.

Теория (0 ч):

Практика (9 ч): рисуем фоны. Создание эскизов с последующим перенесением на формат и решением в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 11. (6 ч) Разработка «реквизита»

Теория (0 ч):

Практика (6 ч): рисуем реквизит. Создание эскизов с последующим перенесением на формат и решением в цвете.

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь. Ножницы.

Тема 12. (21 ч) Съёмка.

Теория (1 ч): Повторение правил поведения за анимационным станком, повторение правил использования «ведения кадра» и «зуммирования».

Практика (20 ч): Съёмка анимационного фильма — практический процесс покадровой съёмки любым выбранным способом: перекладки, рисованной, пластилиновой, песочной - на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок

Тема 13. (6 ч) Титры.

Теория (0 ч):

Практика (6 ч): рисуем титры. Создание эскизов с последующим перенесением на формат и решением в материале

Материал: лист А3, карандаши, резинка, цветные карандаши или акварель или гуашь, пластилин, ножницы и пр.

Тема 14. (6 ч) Съёмка.

Теория (0,5 ч): Повторение правил поведения за анимационным станком, повторение правил использования «ведения кадра» и «зуммирования».

Практика (5,5 ч): Съёмка анимационного фильма — практический процесс покадровой съёмки любым выбранным способом: перекладки, рисованной, пластилиновой, песочной - на анимационном станке.

Материал: компьютер, анимационный станок

Тема 15. (3 ч) Музыкальное сопровождение.

Теория (0 ч):

Практика (3 ч): подбор музыки для анимационного фильма

Материал: компьютер, смартфон

Тема 16. (3 ч) Озвучивание.

Теория (0,5 ч): Сила голоса. Окраска, интонация. Подбор голоса к персонажу.

Практика (2,5 ч): запись речи персонажей.

Материал: компьютер, микрофон, смартфон

Тема 17. (3 ч) Сведение аудио и видео.

Теория (0,5 ч): Повторение правил подбора музыки. Базы шумов.

Практика (2,5): поиск и подбор подходящей для снятых мультфильмов музыки.

Материал: компьютер, смартфон

Тема 18. (6 ч) Монтаж.

Теория (0,5 ч): Повторение правил монтажа и правил работы с монтажной программой.

Практика (5,5 ч): самостоятельный монтаж фильма.

Материал: компьютер

Тема 19. (3 ч) Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.

Теория (1,5 ч): беседа о трудностях создания мультфильмов в иных техниках

Практика (1,5): просмотр готовых анимационных фильмов, разбор ошибок. Выбор лучшего фильма путем голосования.

Материал: компьютер, проектор, экран

Планируемые результаты

Предполагаемые результаты освоения программы

Личностные:

1. проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
2. проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
3. общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
4. оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

Метапредметные:

1. организация самостоятельной деятельности с учётом требований сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
2. анализ и объективная оценка результатов собственного труда, поиск возможностей и способов их улучшения;
3. умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
4. управление эмоциями при общении со сверстниками, взрослыми, хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
5. технически правильное выполнение перемещений персонажей и объектов в плоскости фона.
6. умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения

Предметные:

По окончании учащийся должен *знать*:

- материалы, используемые для плоской и объемной анимации
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов

- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации
- правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма;
- различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пикселизация).
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы создания проекта
- знать элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт)
- знать четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);

Учащийся должен *уметь*:

- умение последовательно вести длительную работу;
- умение рисовать по памяти предметы и объекты в разных несложных положениях;
- умение создавать композиции на различные темы с разработкой образа героя (героев) и передачей их характерных особенностей и эмоционального состояния;
- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки
- озвучивать мультфильм
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень; озвучивать героев.
- пользоваться основными возможностями программы Stop Motion Studio под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- снимать мультфильмы с частотой анимации 24 кадров в секунду.
- определять главного и второстепенного персонажей в просмотренных мультфильмах;
- с помощью наводящих вопросов уметь формулировать идею, главную мысль просмотренного мультфильма;
- уметь пользоваться компьютерными программами съемки и монтажа анимационных фильмов

Условия реализации программы.

Материально - техническое оснащение занятий:

Кабинет для обучения:

1	Мебель	Доска	1 шт.
		Стол для учителя	1 шт.
		Парта	18 шт.
		Стул для учителя	1 шт.
		Стул для учащегося	18 шт.
		Стенка с полками	7 секций
2	Анимационный станок		2 шт
3	Монтажный компьютер		2 шт
4	Фотоаппарат		2 шт

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

1. Микрофон.

2. Лампа для освещения

3. Расходные материалы:

-бумага (ксероксная, цветная, для черчения и рисования, цветная однотонная ксероксная), -картон, -ножницы, -карандаши.

Программное обеспечение (открытое):

1. MSWindowsXP, 10 – операционная система;

2. MS Office 2007/2010

3. Программа Stop Motion Studio;

4. Программа для монтажа фильмов Movavi Video Suite 2020;

5. Антивирус Касперского – антивирусная программа.

Методическое обеспечение программы

Обеспечение программы методическими видами продукции:

1. Сценарий открытия ежегодной отчетной выставки работ учащихся;

2. Инструкция по технике безопасности для учащихся во время занятий в кабинете изобразительного искусства

3. Инструкция по технике безопасности во время проведения выездных мероприятий;

Лекционный материал представлен:

- Беседа о видах анимации;
- Беседа о принципах анимации;
- Беседа о современных материалах, технологиях;
- Беседа о законах и принципах драматургии
- Беседа о последовательности создания анимационного фильма;

Кадровое обеспечение – педагог, занятый в реализации программы, должен соответствовать профилю объединения, иметь соответствующую квалификацию, владеть техниками анимации.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, диплом, журнал посещаемости, фото, отзывы детей и родителей, статья, материал анкетирования и тестирования, портфолио, перечень готовых работ, свидетельство (сертификат).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: конкурс, фестиваль, мастер-класс, портфолио, поступление выпускников в профессиональные образовательные организации по профилю, праздник, фестиваль.

Оценочные материалы

Тесты для оценки знания теории в конце первого курса обучения.

Методические материалы.

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Методы обучения - словесный, наглядный практический, и **воспитания** - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая на основании профиля деятельности.

Формы организации учебного занятия –

Беседа, конкурс, лекция, мастер-класс, наблюдение, практическое занятие, творческая мастерская, экскурсия, встречи с художниками-аниматорами, обмен опытом.

Педагогические технологии – в программе используются:

- технология индивидуализации обучения (авторские индивидуальные работы);
- технология группового обучения,
- технология коллективного взаимообучения, когда участники коллектива помогают друг другу .
- технология дифференцированного обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология проблемного обучения,
- технология портфолио,
- технология педагогической мастерской,
- здоровьесберегающая технология
- технология разноуровневого обучения:

1. Стартовый уровень. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы: - изучение основ изобразительного искусства.

2. Базовый уровень. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

3. Продвинутый уровень. Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы.

Алгоритм учебного занятия – Знакомство с теорией — практическая работа — анализ результатов деятельности

Работы оцениваются по двадцати бальной шкале:

“5 ”	20 -16 баллов
“4 ”	15 – 11 баллов
“3 ”	10 – 6 баллов
“2 ”	5 – 1 балл

Критерии оценки текущих и итоговых работ:

- творческий подход.
- может назвать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знает этапы создания мультфильма;
- знает название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- может изготавливать персонажей и фоны мультфильмов;
- может проводить съемку под наблюдением педагога;
- делать раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.
- подбирать музыку
- работать в монтажной программе и программе для съемки

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
3. ДжанниРодари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978
4. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
5. ЖанетМехиген. Украшаем каллиграфические тексты / Ж. Мехиген – М.: ЗАО Контэнт, 2009. – 79с.ил.

6. Запаренко В. «Как рисовать мультфильм»- С-П «Фордевинд» 2011г.
7. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
10. Кузин В.С. Основы обучения изобразительному искусству в школе: Пособие для учителей. - 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1977, 436 с.
11. Кулакова О.В. Иллюстрирование в общеобразовательной школе – статья в журнале: «Изоб-разительное искусство в школе» М.2006.№5.
12. Кузнецов, Э.Д. Звери и птицы Евгения Чарушина / Э.Д.Кузнецов. – М.: Советский художник, 1983. – 162 с., ил.
13. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
14. Лепси Д. перевод с англ. Печатникова Л.Б. «Рисуем мультики» - М. «Ниола-Пресс» 2009г.
15. Макарова Е. Г. . Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
16. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
17. МореллВайз. Рисуем цветными карандашами / М. Вайз - М.: Астрель АСТ, 2004. – 31с. ил.
18. Нагибина М.И. «Технология анимации»- Издательство Ярославль 2000г.
19. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
20. Почивалов А.Ю., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками»- Издательство «Э» М. 2015г.
21. Платонова, Н.И.Энциклопедический словарь юного художника / Н.И.
22. Ростовцев Н.Н. Академический рисунок: Учеб. для студентов худож. – граф. фак. пединститутов. – 3-е изд., доп. и перераб. М.: Просвещение, Владос, 1995, 374 с.
23. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – М., 1996. – 78 с.
24. Соловьева Б.А. Искусство рисунка. – Л., 1989, 176 с.
25. Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики», – М., 2018. – 64 с.
26. Чегораев А.Д. Пути развития Русской Советской книжной графики М., «Искусство» 1955. –223с.
27. Школа изобразительного искусства (в 10 томах) / т. 6. – М.: Искусство, 1966. – 204 с.: ил.

При составлении программы использовались:

1. Агаева Т. М. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческой направленности “Мультстудия”,– Петрозаводск 2020 г.

2. Бородина О. А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КНИЖНАЯ ГРАФИКА», – Тамбов, 2017 г.
3. Бурмистрова С.М. Программа внеурочной деятельности (общекультурное направление) Мастерская "Анимация", – Москва, 2017 г.
4. Евсеенко Е.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации», – Санкт-Петербург, 2016 г.
5. Жохов А.Б. «Создание анимационного фильма от «А» до «Я»», г. Норильск, 2009 г.
6. Захарченко А.М. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия анимации «Мульти-Пульти»», – Троицк, 2019 г.
7. Иванов Д.Ю. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «МУЛЬТСОЗДАЙЧИК»», – Пушкин, 2015 г.
8. Ильин Д.С. Дополнительная общеразвивающая программа художественно-эстетической направленности «Основы мультипликации», – Гатчина, 2017 г.
9. Котова М.П. Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Детская мультипликация», – Южноуральск, 2019 г.
10. Кутузова Е.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия», – Санкт-Петербург, 2017 г.
11. Савина Д.А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ»», – Тольятти, 2018 г.

ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики», – М., 2018. – 64 с.
4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Энциклопедический словарь юного художника / Сост. Н.И. Платонова, В.Д. Синюков. – М.: Педагогика, 1983, 153 с.
7. Энциклопедия для детей Т. 7 Искусство. Часть 1 – 2-е изд., испр. / Глав. Ред. М.Д. Аксенова – М.: Аванта+, 1998, 594 с.
8. Энциклопедия для детей Т. 7 Искусство. Часть 2. Архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство XVII-XX веков / Глав. Ред. М.Д. Аксенова – М.: Аванта+, 1998, 527 с.

9. Э. Эрикссон. Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79

10. Юный художник: Журнал

Интернет - ресурсы

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>

3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>

6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

8. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>

9. Любительский видеомонтаж в Movie Maker. <http://www.exler.ru/exprompt/14-02-2007.htm>

10. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>

11. Мультипликационный альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

12. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>

13. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>

СЛОВАРЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ТЕРМИНОВ

Атмос — атмосфера, общие звуки, которые наполняют пространство

Аудио — звук

Блик – самое светлое, нередко блестящее место на поверхности предмета, которое соответствует выступающим со стороны светового источника частям объемной формы.

Видео — цифровое движущееся изображение

Графика — вид изобразительного искусства

Кадр — отдельный неподвижный рисунок, часть анимационной последовательности

Кадровая частота — скорость смены изображений, в секунду (fps), с которой воспроизводится видео.

Калькирование — полупрозрачный рисунок последнего снятого кадра, который накладывается на текущее изображение на дисплее камеры.

Книжная графика — вид графики.

Клип — короткое видео.

Коллаж — изображение, созданное из кусочков других изображений, иногда с добавлением предметов, соединенных в особом порядке.

Контур – внешние очертания фигуры или предмета.

Лессировка – один из приемов живописной техники, состоящий в нанесении очень тонких слоев прозрачных или полупрозрачных красок поверх высохшего плотного слоя.

Монтаж — исправление и изменение видеоролика.

Нюанс (оттенок) – небольшое, часто едва заметное различие в цвете или светосиле между двумя родственными тонами.

Пиксель — небольшой цветной квадратик, часть экрана. Чтобы передать изображение, используются миллионы пикселей.

Пиксилляция — техника покадровой анимации, обычно людей. Происходит от того же корня, что и «пикси», что значит «магия»

Планы – пространственные зоны различной удаленности.

Пластилиновая анимация — мультфильм, снятый покадрово с помощью изменений, вносимых в пластилиновую фигуру.

Покадровая съемка — анимация, создаваемая на основе перестановки неподвижных предметов.

Полутон – цветовой тон, имеющий значение промежуточного, переходного в отношении к двум другим, близко расположенным и малоконтрастным цветам.

Разрешение — размер экрана или кадра, обычно измеряемый в пикселях по длине и ширине.

Силуэт - свойство формы фигур или предметов, видимых в массе (без деталей внутри контура), чаще всего темным пятном на светлом фоне.

Формат файла — тип кодировки информации в отдельно взятом файле, предназначенный для того, чтобы программа смогла с ним работать.

Эпизод — все, что происходит в фильме в течении одной ситуации, до того как изменилось место действия или декорации.

Приложение 1

**Календарно-учебный график
на 2023-2024 учебный год
Программа «Графика и анимация»
1 год обучения
группа 13-07 А**

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	13.09	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Вводное занятие. Мультипликация и анимация. Роль мультфильмов. Виды анимации. Этапы создания мультфильмов.	каб. 142	Беседа, наблюдение
2	20.09	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Знакомство с оборудованием и техникой безопасности. Принципы использования компьютера и фотоаппарата.	каб. 142	
3	22.09	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Этапы создания анимационного фильма. Профессия художник- мультипликатор.	каб. 142	наблюдение
4	27.09	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Волшебство анимационной сказки. «Тема» и «идея» мультфильма. Выбор темы (из предложенных) списка	каб. 142	наблюдение
5	4.10	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Разработка сюжета. Раскадровка. (коллективная работа 3-4).	каб. 142	оценка
6	11.10	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Разработка персонажей. Почему персонажа надо придумывать.	каб. 142	наблюдение
7	18.10	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Характер героя. Создание персонажа: особенности, цвет, форма.	каб. 142	
8	25.10	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Характер героя. Создание персонажа: особенности, цвет, форма.	каб. 142	
9	1.11	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Характер героя. Создание персонажа: особенности, цвет, форма.	каб. 142	оценка
10	8.11	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Крупный план. Эмоции и мимика персонажей.	каб. 142	
11	15.11	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Крупный план. Эмоции и мимика персонажей.	каб. 142	наблюдение
12	22.11	15:50-16:30	Практическое	3	Общий и средний план.	каб. 142	

		16:40-17:20 17:30-18:10	занятие		Особенности разработка фонов.		
13	29.11	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Общий и средний план. Особенности разработка фонов.	каб. 142	
14	6.12	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Общий и средний план. Особенности разработка фонов.	каб. 142	
15	13.12	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Общий и средний план. Особенности разработка фонов.	каб. 142	
16	20.12	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Создание реквизита.	каб. 142	зачёт
17	27.12	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Тайминг. Время в мультфильме.	каб. 142	наблюдение
18	10.01	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Понятие «фаза движения». Особенности движения марионетки.	каб. 142	наблюдение
19	17.01	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
20	24.01	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
21	31.01	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
22	7.02	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
23	14.02	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
24	21.02	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
25	28.02	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	
26	06.03	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка	каб. 142	Наблюдение
27	13.03	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Титры как неотъемлемая часть мультфильма. Начальные и финальные титры.	каб. 142	
28	20.03	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Титры как неотъемлемая часть мультфильма. Начальные и финальные титры.	каб. 142	оценка
29	27.03	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка.	каб. 142	
30	03.04	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка.	каб. 142	
31	10.04	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Съёмка.	каб. 142	оценка
32	17.04	15:50-16:30	Практическое	3	Сведение аудио и видео	каб. 142	

		16:40-17:20 17:30-18:10	занятие				
33	24.04	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
34	08.05	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	Наблюдение
35	15.05	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	Наблюдение
36	22.05	15:50-16:30 16:40-17:20 17:30-18:10	Практическое занятие	3	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	каб. 142	оценка

**Календарно-учебный график
на 2023-2024 учебный год
Программа «Графика и анимация»
2 год обучения
группа 23-07 А**

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	14.09	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Вводная беседа. История отечественной анимации.	каб. 142	Беседа, наблюдение
2	21.09	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Знакомство с сыпучей анимацией. История и ее безграничные возможности.	каб. 142	
3	28.09	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка небольших «зарисовок» в технике сыпучая анимация.	каб. 142	
4	5.10	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка небольших «зарисовок» в технике сыпучая анимация.	каб. 142	оценка
5	12.10	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Основы драматургии анимационного фильма. Выбор темы.	каб. 142	
6	19.10	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Создание анимационного тематического фильма в технике перекладка.	каб. 142	
7	26.10	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка сюжета, раскадровка.	каб. 142	наблюдение
8	2.11	17:30-18:10 18:20-19:00	Практическое занятие	3	Связь темы анимационного фильма и	каб. 142	

		19:10-19:50			его стилистического решения.		
9	2.11	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка персонажей. Стилизация. Особенности образа.	каб. 142	
10	9.11	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка персонажей. Стилизация. Особенности образа.	каб. 142	
11	16.11	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка персонажей. Стилизация. Особенности образа.	каб. 142	оценка
12	23.11	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Особенности движения персонажа. Фазы движения человека и животных.	каб. 142	
13	30.11	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.	каб. 142	
14	7.12	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.	каб. 142	
15	14.12	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.	каб. 142	
16	21.12	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Многоплановость. Глубина пространства.	каб. 142	оценка
17	28.12	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Второстепенные персонажи.	каб. 142	
18	11.01	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Второстепенные персонажи.	каб. 142	наблюдение
19	18.01	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Разработка «реквизита» - того, что помогает персонажам в кадре.	каб. 142	оценка
20	25.01	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
21	01.02	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
22	08.02	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
23	15.02	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	

24	22.02	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
25	29.02	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
26	07.03	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	наблюдение
27	14.03	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Создание титров. Понятие шрифт.	каб. 142	
28	21.03	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Создание титров. Понятие шрифт.	каб. 142	оценка
29	28.03	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
30	04.04	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	наблюдение
31	11.04	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Музыкальное сопровождение. Музыка — как способ усиления воздействия.	каб. 142	наблюдение
32	18.04	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Озвучивание.	каб. 142	наблюдение
33	25.04	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Основы видеомонтажа.	каб. 142	
34	02.05	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
35	16.05	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
36	23.05	17:30-18:10 18:20-19:00 19:10-19:50	Практическое занятие	3	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	каб. 142	зачёт

**Календарно-учебный график
на 2023-2024 учебный год
Программа «Графика и анимация»
3 год обучения
группа 33-07 А**

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	13.09	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Вводная беседа. История зарубежной анимации.	каб. 142	Беседа, наблюдение
2	20.09	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Теоретические основы анимации. 12 принципов У. Диснея. Частота кадра.	каб. 142	
3	22.09	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Знакомство с пластилиновой анимацией. История и ее возможности.	каб. 142	
4	27.09	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка небольшого «этюда» в технике пластилиновая анимация.	каб. 142	оценка
5	4.10	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка небольшого «этюда» в технике пластилиновая анимация.	каб. 142	
6	11.10	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Авторский анимационный фильм. Темы.	каб. 142	
7	18.10	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Создание авторского анимационного фильма (индивидуальная работа), длительностью до 5 минут. Разработка идеи.	каб. 142	наблюдение
8	25.10	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Создание сценария. Создание раскадровки.	каб. 142	
9	1.11	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка и создание главных персонажей.	каб. 142	
10	8.11	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка и создание главных персонажей.	каб. 142	
11	15.11	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка и создание главных персонажей.	каб. 142	оценка
12	22.11	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка и создание второстепенных персонажей	каб. 142	

13	29.11	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка и создание второстепенных персонажей	каб. 142	
14	6.12	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Первый план и его детализация (травинки и пр.)	каб. 142	
15	13.12	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Первый план и его детализация (травинки и пр.)	каб. 142	
16	20.12	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка фонов. Первый план и его детализация (травинки и пр.)	каб. 142	оценка
17	27.12	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка «реквизита»	каб. 142	
18	10.01	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Разработка «реквизита»	каб. 142	наблюдение
19	17.01	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	оценка
20	24.01	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	
21	31.01	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	
22	7.02	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	
23	14.02	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	
24	21.02	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка. Особенности работы с камерой. (следование камеры, зуммирование)	каб. 142	
25	28.02	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Титры	каб. 142	
26	06.03	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Титры	каб. 142	наблюдение
27	13.03	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	

28	20.03	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	оценка
29	27.03	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Музыкальное сопровождение.	каб. 142	
30	03.04	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Озвучивание.	каб. 142	наблюдение
31	10.04	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	«Особенные возможности». Применение компьютерных эффектов.	каб. 142	наблюдение
32	17.04	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	«Особенные возможности». Применение компьютерных эффектов.	каб. 142	наблюдение
33	24.04	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Сведение аудио и видео.	каб. 142	
34	08.05	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
35	15.05	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
36	22.05	18:20-19:00 19:10-19:50 20:00-20:40	Практическое занятие	3	Просмотр и обсуждение готовых анимационных фильмов.	каб. 142	зачёт

**Календарно-учебный график
на 202*-202* учебный год
Программа «Графика и анимация»
4 год обучения
группа 43-07 А**

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			Практическое занятие	3	Вводная беседа. Особенности организации рабочего места.	каб. 142	Беседа, наблюдение
2			Практическое занятие	3	Знакомство с современной анимацией и ее возможностями.	каб. 142	
3			Практическое занятие	3	Знакомство с шедеврами рисованной анимации.	каб. 142	
4			Практическое занятие	3	Создание простой рисованной анимации.	каб. 142	оценка

5			Практическое занятие	3	Создание простой рисованной анимации.	каб. 142	
6			Практическое занятие	3	Создание простой рисованной анимации.	каб. 142	
7			Практическое занятие	3	Предметная анимация. История, особенности.	каб. 142	наблюдение
8			Практическое занятие	3	«Маленькие предметы о большом». Создание двух анимационных этюдов из подручных предметов: «Драматического» и «Комического».	каб. 142	
9			Практическое занятие	3	«Маленькие предметы о большом». Создание двух анимационных этюдов из подручных предметов: «Драматического» и «Комического».	каб. 142	
10			Практическое занятие	3	Сценарий, сюжет, раскадровка. Диалоги.	каб. 142	
11			Практическое занятие	3	Разработка и создание персонажей.	каб. 142	оценка
12			Практическое занятие	3	Разработка и создание персонажей.	каб. 142	
13			Практическое занятие	3	Разработка и создание персонажей.	каб. 142	
14			Практическое занятие	3	Разработка фонов.	каб. 142	
15			Практическое занятие	3	Разработка фонов.	каб. 142	
16			Практическое занятие	3	Разработка фонов.	каб. 142	оценка
17			Практическое занятие	3	Разработка «реквизита»	каб. 142	
18			Практическое занятие	3	Разработка «реквизита»	каб. 142	наблюдение
19			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	оценка
20			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
21			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
22			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
23			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
24			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
25			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
26			Практическое занятие	3	Титры.	каб. 142	наблюдение
27			Практическое	3	Титры.	каб. 142	

			занятие				
28			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	оценка
29			Практическое занятие	3	Съемка.	каб. 142	
30			Практическое занятие	3	Музыкальное сопровождение.	каб. 142	наблюдение
31			Практическое занятие	3	Озвучивание.	каб. 142	наблюдение
32			Практическое занятие	3	Сведение аудио и видео.	каб. 142	наблюдение
33			Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
34			Практическое занятие	3	Монтаж.	каб. 142	
35			Практическое занятие	3	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	каб. 142	
36			Практическое занятие	3	Итоговый просмотр и обсуждение анимационных фильмов.	каб. 142	зачёт

Приложение 2

К теме «История анимации»

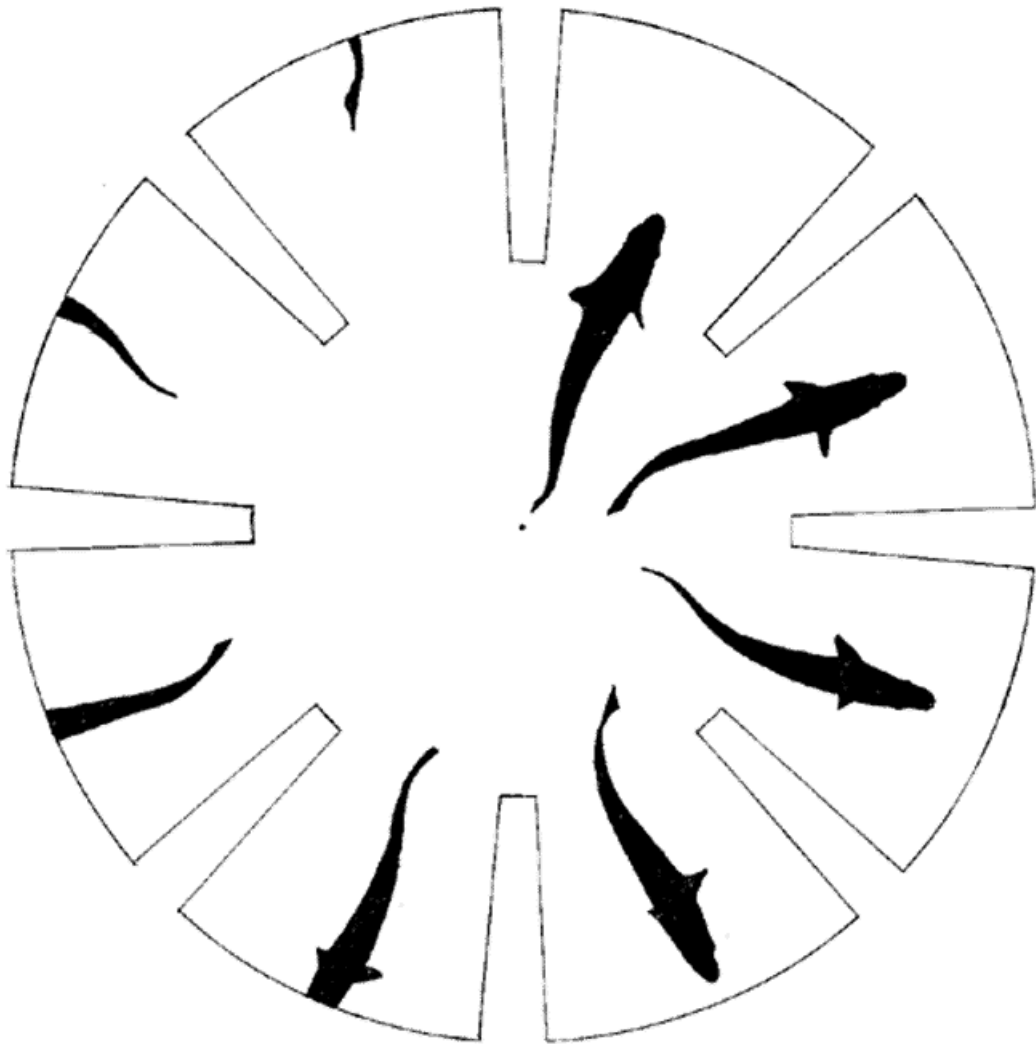
Лучшие мультфильмы в истории анимации

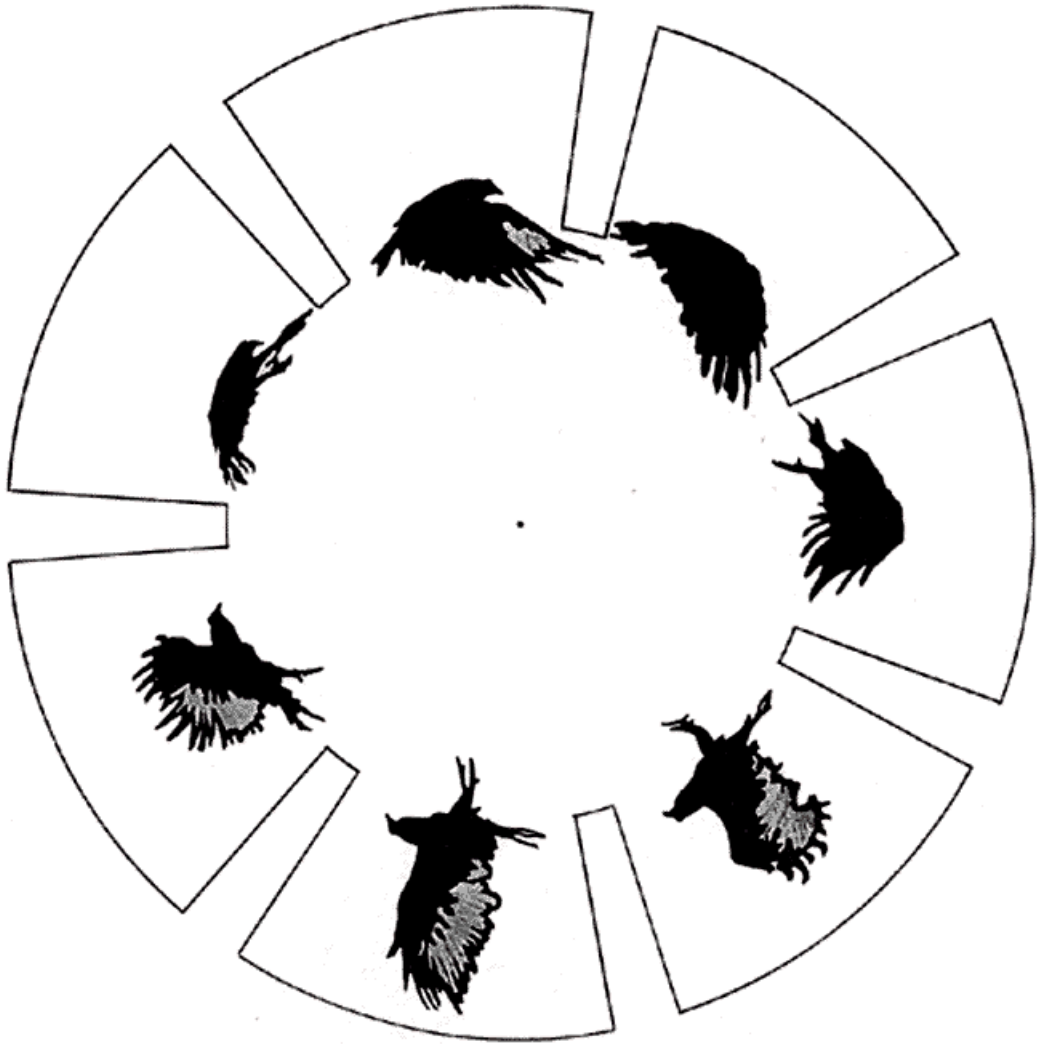
1. «Фантазмагория или кошмар Фантоша», Эмиль Коль (1908)
2. «Стрекоза и муравей», Владислав Старевич (1913)
3. «Динозавр Герти», Уинзор Маккей (1914)
4. «Пароходик Вилли», Уолт Дисней (1928)
5. «Деревья и цветы», Уолт Дисней (1931)
6. «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней (1937)
7. «Каштанка», Союзмультфильм, Цехановский Михаил (1952)
8. «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), Роман Качанов
9. «Фильм, фильм, фильм», Федор Хитрук (1968)
10. «Малыш и Карлосон», Борис Степанцев (1968)
11. Мультфильмы о Винни-Пухе, «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация» Федор Хитрук (1969-1972)
12. «Сказка сказок» (1979), «Ежик в тумане» (1975) Юрий Норштейн
13. «Тайна третьей планеты», Роман Качанов (1981)
14. «Жил был пес» (1982), Эдуард Назаров
15. «Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983), Александр Татарский
16. «Конфликт» (1983), «Адажио» (2000) Гарри Бардин
17. «Корова» (1989), «Старик и море» (1999), Александр Петров
18. «Мой сосед Тоторо», Хаяо Миядзаки (1988)
19. «Бременские музыканты», Геннадий Гладков
20. «Жихарка» (2006), Олег Ужинов
21. «Девочка дура» (2006), Зоя Киреева

22. «На краю земли» (1998), «Мы не можем жить без космоса» (2015), Константин Бронзит
23. «Вáрежка» (1967) Романа Качанова
24. «Рождество», «Букашки», Алдашин М
25. «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок», Ю. Норштейн
26. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр" Иванов-Вано И.
27. «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе» Снежко-Блоцкой А.
28. «Ну, погоди!» Котеночкин С.
29. «Следствие ведут колобки», Татарский А. и студия «Пилот»

Макеты для создания фенакистископа



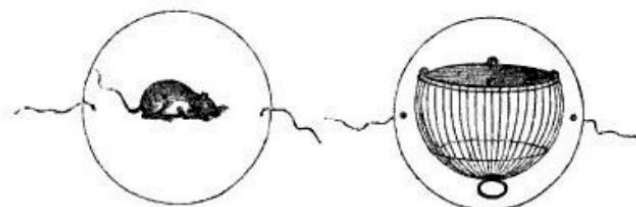




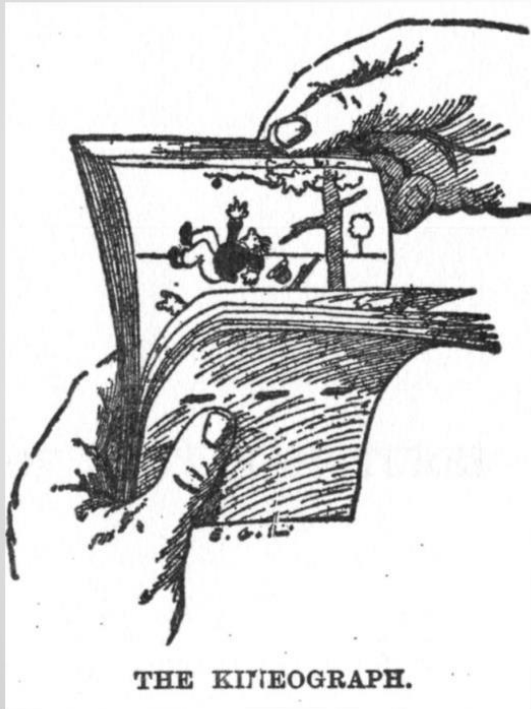
Движущиеся картинки

устройства, демонстрирующие движение

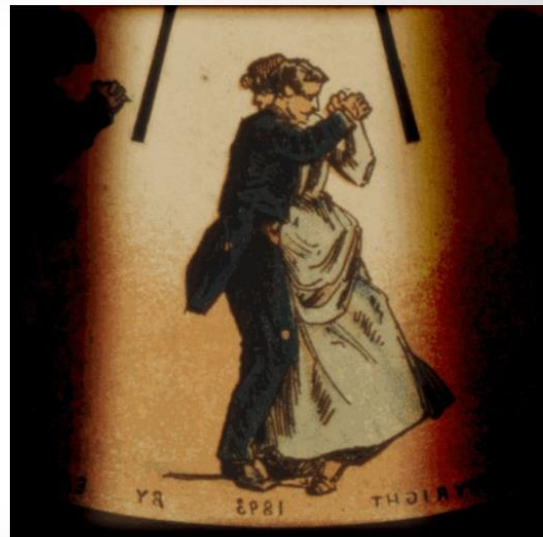
ТАУМАТРОП



КИНЕОГРАФ



ФЕНАКИСТИСКОП



ЗООТРОП



ПРАКСИНОСКОП



Приложение 4

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) **Ежик в тумане:**

1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

б) **Ну, погоди!:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

в) **Симпсоны:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов)** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

д) **Кот Леопольд** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

е) **Холодное сердце** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

ж) **Варежка** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

з) **ВАЛЛ-И** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

- и) **Тайна третьей планеты** 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел
к) **Том и Джерри** 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! _____
Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
В) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
Г) Ребята, давайте жить дружно! _____
Д) Ну, заяц, погоди! _____
Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____
З) — А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится _____
К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

4. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



