

Управление образования администрации
Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края

Рассмотрено
на заседании НМС
протокол № 1
06.09.2024 г.

Утверждаю
Директор МБУ ДО
О. Керн
Приказ № 102 от 09.09.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Технология анимации»
технической направленности**
Возраст детей 7-11 лет
Срок реализации 2 года
Стартовый уровень

Автор - составитель
Франчук С.Г.
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Анимация - необычное искусство, объединяющее самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - "одушевление", и задача анимации - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Убедительно, без назиданий и нравоучений, в ярких, хорошо запоминающихся образах ожившие рисунки и куклы учат детей доброте и смелости, находчивости и трудолюбию, помогают отличить хорошее от плохого. Работая над созданием фильма, ребенок самостоятельно находит себя в том виде творчества, который ему наиболее близок. Ведь анимация—это синтез видов деятельности, который требует для своего воплощения умений в самых разнообразных видах творчества:

- литературном - написание сценария фильма;
- изобразительном - изображение персонажей, декораций;
- прикладном - изготовление макетов, моделей и игрушек;
- пластике - знакомство с ритмом, движением и его видами;
- музыке - звуковое оформление фильма;
- технике - освоение современного оборудования.

Педагогическая целесообразность программы "Технология анимации" заключается в том, что процесс создания анимации ребенком, происходит с использованием педагогических методик, направленных на формирование мировоззрения и духовности молодого человека, на сопровождение выбора обучаемого близкого ему вида творчества, его авторского самовыражения. Выразительные средства анимации можно использовать в качестве новой технологии для приобщения детей к искусству в процессе эстетического воспитания. Анимация помогает ребенку найти свое место в жизни и общении, т.е. углубить социализацию личности, развить чувство причастности к окружающему миру через общую деятельность, опыт межличностного взаимодействия в процессе работы над мультфильмом.

Актуальность данной программы заключается в том, что внедрение современных технических средств в учебный процесс делают анимацию необходимым и современным средством обучения. Наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и универсальным средством художественного обучения и воспитания. Инновационные технологии открыли дополнительные возможности анимации, кроме традиционного использования в кино: применение в индустрии развлечений (компьютерные игры), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), промышленности (компьютерные макеты). Возрастает профессиональная заинтересованность в специалистах, знакомых с анимационной спецификой, что требует дополнительной подготовки молодежи в данной области.

Дополнительная общеобразовательная программа "Технология анимации" предоставляет возможность ребенку с самого раннего возраста приобщиться к комплексному анимационному творчеству, которое открывает своеобразный и интересный вид деятельности, целый мир, веселый и чистый, как все, что связано с детством.

Цель программы- формирование познавательного интереса к анимационной деятельности.

Задачи программы:

Предметные:

- обучать художественным техникам и выразительным средствам анимации;
- формировать необходимые навыки по оживлению персонажей;
- осуществлять обучение организации съемочного процесса.

Метапредметные:

- расширять кругозор обучаемых и приобщать их к экранному искусству и лучшим образцам мировой анимации;
- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- активизировать потребность обучающихся к разнообразной анимационной деятельности.

Личностные:

- воспитать дисциплинированность и трудолюбие;
- развивать навыки работы в коллективе, со сверстниками и взрослыми;
- воспитать активное отношение к творческой деятельности.

Содержательной основой программы являются первоначальные знания и умения в изобразительной деятельности, прикладном творчестве, музыке, литературе, технологии ручной обработки материалов, простейших технических устройствах.

Каждое занятие программы "Технология анимации" является интегрированным, т.к. продолжает и развивает основные темы по предметам "Прикладное творчество", "Изобразительное искусство", "Музыка", "Пластика движения", "Драматургия". Исходя из этого, в программе имеются соответствующие разделы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа стартового уровня, является модифицированной, составленной на основе программы «Технология анимации» автор Нагибина М.И. В программе изменены режим занятий и целеполагание.

Срок реализации программы – 2 года. Рассчитана на детей 7-11 лет.

Формы и режим занятий.

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2ч	2	4ч	36	144ч
2 год обучения	2ч	2	4ч	36	144ч
Итого по программе					288ч

Ведущая форма проведения занятий – групповая с индивидуальным консультированием. Предусмотренные программой занятия могут проводиться как в разновозрастной группе, так и в разновозрастной.

Значительная часть учебного времени отводится на практические занятия по каждому разделу программы. Теоретические и практические занятия по программе «Технология анимации» чередуются, в соответствии с учебным планом, посещениями тематических экспозиций, выставок, экскурсий в музеи, просмотром лучших образцов российской и зарубежной анимации.

Необходимыми формами работы являются участие в конкурсах, выставках, мастер - классах.

Учебный план

1 год обучения

Раздел программы	1 полугодие			2 полугодие			Форма контроля
	общее количество часов	в том числе		общее количество часов	в том числе		
		теория	практика		теория	практика	
Введение. I. Развитие восприятия экранного образа	4	4	-	4	4	-	Наблюдение
II. Драматургия	8	4	4	8	4	4	Сочинение коротких историй.
III. История анимации	4	4	-	4	4	-	Викторина
IV. Движение- основа анимации	8	4	4	8	4	4	Этюды на движение
V. Оснащение процесса съемки	4	4	-	4	2	2	Выполнение упражнений по съемке
VI. Прикладное творчество в анимации	8	4	4	4	2	2	Выставка работ, участие в конкурсах
VII. Звуковое оформление фильма	4	2	2	8	4	4	Литературно-музыкальный конкурс.
VIII. Изобразительная деятельность в анимации	12	4	8	8	4	4	Выставка работ, участие в конкурсах
IX. Специфика языка киноэкрана	12	4	8	12	4	8	Создание образа собственного героя

Х. Технология съемочного процесса	4	4	-	8	4	4	Соблюдение технологического процесса съемки
Итоговое занятие	4	-	4	4	-	4	Выставки. Тестирование
Всего часов	72	38	34	72	36	36	

Содержание программы

Первый год обучения

I. Развитие восприятия экранного образа (4 часа).

1. Введение. Понятие "анимация" и "мультипликация". Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях (2ч).

Особенности занятий по программе "Технология анимации". Основные темы и виды практических работ.

Беседа о мультипликации. Выбор мультфильмов для просмотра предоставляется обучающимся. Для этого дети должны рассказать о своем любимом фильме и его главном герое.

Задание (выполняется по желанию или по предложенным раздаточным карточкам, в которых указывается название мультфильма или имя героя):

- пересказ сюжета запомнившегося фильма;
- Представление "Я в роли героя мультфильма".

Практическая работа:

Игра "Стол находок". Необходимо угадать имя мульт-героя по предложенным предметам.

2. Формирование первоначальных навыков восприятия в процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие (2ч).

Воздействие фильма на зрителя. Умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться. Творческие возможности зрителя.

Задание.

Просмотр анимационных фильмов Ю. Норштейна "Лиса и заяц», "Цапля и журавль", "Ежик в тумане", "Сказка сказок".

Вопросы:

Какой фильм вам наиболее понравился? Почему?

Какие чувства вызывают герои?

Что мы видим в фильме, что слышим?

Какое настроение вызывает просмотренный фильм?

Практическая работа:

Составляем словесное описание главных героев.

II. Драматургия (8 часов).

3. Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника. (4ч)

Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка» и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и его друзья».

Задание:

Чтение сказки Э. Успенского и просмотр фильмов о Чебурашке.

Сказка и мультфильм-сказка, сравнение.

Роль звука в мультфильме.

Значение образа в мультфильме.

Практическая работа:

Изображаем главных героев.

Проводим сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экранный образы героев?

4. Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями. (4ч)

Каждый ученик рассказывает свою историю и показывает иллюстрации к ней.

Примерные темы: «У нас в гостях медвежонок», «Я люблю все живое» и др.

Задание:

Составление собственного рассказа.

Изображение героев придуманного рассказа.

Иллюстрации к рассказу.

Практическая работа:

«Твоя книжка-малышка» - оформление собственной книжки.

III. История анимации (4 ч).

5. История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение (4ч).

Основные исторические сведения о появлении анимации. Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптическая игрушка - зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).

Задание:

Изображение на заготовке-ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик).

Просмотр рисунков в барабане зоотропа.

Практическая работа:

Игра в волшебников. Необходимо дорисовать недостающие фазы движения из предложенного ряда последовательных рисунков на ленте зоотропа.

IV. Движение – основа анимации (8ч).

6. Анимация как концентрированный вид искусств. Первый навыки ориентации во времени (4ч).

Анимационное искусство и его составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме. «Знакомство с Секундочкой»- игровая ситуация. Девочка-Секундочка рассказывает о себе. Что такое секунда? Много это или мало, долго или коротко? Что может произойти за секунду в жизни и на экране. Значение секунды в анимационном фильме.

Задание:

Рисуем «секунду».

Этюд «Секундочка и ее портрет».

Выражение движения продолжительностью в одну секунду- это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз).

Практическая работа:

«Стрелки на часах», этапы движения.

7. Движение на экране- основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме (4 часа).

Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.

Задание:

Просмотр фильмов из серии «38 попугаев». Особенности движения различных героев. (кто как двигается – прыгает, бежит, ползает, летает и т.п.).

Изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик).

Практическая работа:

«Карманный» мультфильм – движение в блокноте (бегущие стрелки часов, вырастающий цветок).

V. Оснащение процесса съемки (4ч).

8. Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол. Устройство для съемки-камера.

Роль съемочного процесса в создании фильма. Оператор и его роль в фильме. Глаз камеры – объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть (в объектив камеры при съемке не должны попадать руки). Знакомство с основными правилами поведения в съемочной мастерской.

Задание:

Просмотр сюжета о работе оператора. Экскурсии в съемочную мастерскую.

Практическая работа:

Игра «Познакомимся с видеокамерой».

Познавательная съемка. Выполняются упражнения на движение и сравнение их между собой:

- используются все рисунки-фазы (24 рисунка), снимая каждый по 1 разу;
- снимаем лишь каждую вторую фазу движения (12 рисунков) по 2 раза;
- снимаем каждую третью фазу движения (8 рисунков) по 3 раза;
- снимаем каждую четвертую фазу (6 рисунков) по 4 раза;
- снимаем каждую шестую фазу (4 рисунка) по 6 раз.

Как изменяется движение с уменьшением количества рисунков.

Какое количество рисунков-фаз допустимо для плавного движения? (8 рисунков).

VI. Прикладное творчество в анимации (8ч).

9. Работа над изготовлением марионетки. (4ч)

мультфильмом. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Детали для осуществления движения и их хранение в процессе съемки (изготовление конвертов для мелких деталей, их обозначение).

Задание:

Изучение заготовок, выполненных к анимационным фильмам, движение персонажей в фильме.

Практическая работа:

Выполняем персонажи для театра марионеток.

10. Аппликация. Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов (4ч).

Аппликация. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Волшебные превращения природы. Развитие фантазии с использованием для работы различных природных материалов.

Задание:

Создание необычного образа из природного материала с использованием листьев, веточек, семян, цветов, иголок и др.

Практическая работа:

Выполнение анимационного образа в технике аппликации.

Проведение выставки-конкурса «Страна Листопада».

VII. Звуковое оформление фильма (4 ч).

11. Музыка в мультфильме и ее значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов (2 ч).

Беседа о роли музыкального оформления фильма. Слова и музыка, их значение (песня, опера, фильм).

Задание:

Прослушивание музыкальных фрагментов анимационных фильмов.

Практическая работа:

Игра «Угадай мелодию». Детям предлагается узнать песенку из мультфильма по звучащей мелодии, назвать мультфильм и выбрать героя этого мультфильма.

12. Музыка осени (музыка дождя, шелестящих листьев и др.)

Краски осени. Цветовая гамма осени. Стихи об осени (2ч).

Литературно-музыкальный конкурс. Стихи об осени, выставка изобразительных работ и просмотр видеосюжетов, созданных из природных материалов.

Задание:

Как в различных произведениях искусства передается осеннее настроение? Просмотр фрагментов мультфильмов, в которых изображается осень.

Практическая работа:

«Пусть осень оживет» - съемка природного материала. Этюд «Осенние фантазии» (проплывают рыбки из осенних листьев, расцветает цветок из лепестков и т.п.).

VIII. Изобразительная деятельность в анимации (12ч).

13. Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры. (4ч)

Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Виды. Техника выполнения. Понятие «перспектива», «колорит», «контраст».

Задание:

Просмотр фильма «Пластилиновая ворона».

Практическая работа:

Практическая работа по закреплению навыков рисования пейзажа.

14. Фон- место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон-пейзаж и фон-натюрморт (4ч).

Пейзаж-фон, на котором происходит действие в анимации. Натюрморт-фон на котором происходит действие в мультфильме. Стилизация реальных форм в декоративные

Задание:

На примере предлагаемых для просмотра фрагментов рассмотреть фон, на котором происходит действие.

Как художники-аниматоры прорисовывают фон?

Как изображают фон в объемной анимации?

Практическая работа:

У нас в гостях Солнечный Зайчик. Подвижное – на неподвижном, герой двигается, фон неподвижен.

15. Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма. (4ч)

Портрет как жанр живописи. Портретное сходство. Особенности при изображении портретов в анимации. Непосредственное изготовление персонажей по эскизам художника.

Задание:

Просмотр фильма «Каникулы Бонифация», проанализировать образы, зарисовать героев.

Практическая работа:

Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем, выклеиваем).

IX. Специфика языка экрана (12ч).

16. Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино (4ч).

Анализ литературного и экранного изображения. Описание и изображение планов произведения.

Задание:

Просмотр фильмов «Умка», «Мама для мамонтенка». Использование писателем, художником и режиссером разных планов.

Практическая работа:

Персонаж на общем, среднем и крупном планах.

17. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев (4ч).

Понятие «ракурс» и «точка съемки». Особенности изображения персонажа в различных ракурсах. Знакомство с иллюстрациями в книгах. Комиксы, особенности выполнения.

Задание:

Просмотр мультфильмов из серии «Ну, погоди!» и сериалов Диснея.

Практическая работа:

Составление комиксов.

18. Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа (4ч).

Технология изготовления «перекладки». Аппликация в процессе создания персонажа. Разделение выполненной заготовки на подвижные и неподвижные части.

Выразительность героя, выполненного в технике перекладки. Например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях (фазах).

Задание:

Повторение технологии изготовления динамической игрушки. Создание образа собственного героя в технике «перекладка».

Практическая работа:

Выполнение подвижных заготовок для съемки.

X. Технология съемочного процесса. (4ч)

19. Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.

Правила техники безопасности в процессе съемки. Порядок на съемочном столе. Особенности подготовительного этапа. Композиция кадра, освещение, скорость движения.

Задание:

Движение без видеокамеры. Движение на фланелеграфе. Детали (из бархатной бумаги) держатся на фланелеграфе за счет сил сцепления, их можно свободно перемещать не прикрепляя к фону (двигаем руки и ноги персонажа, изменяя их положение).

Практическая работа:

«Играм под камерой» - двигаем заготовку и снимаем. Игровая ситуация выбирается преподавателем в зависимости от персонажей.

20. Итоговое занятие по первому году обучения. (4ч)

Проводится в форме дискуссии. Вопросы дискуссии соответствуют темам пройденного материала и объявляются детям и родителям заранее. Занятие сопровождается демонстрацией авторских сюжетов для зрителей.

Задание:

Обсуждение детских фильмов.

Оформление выставки детских работ.

Второе полугодие.

I. Развитие восприятия экранного образа (4ч).

1. Виды мультипликации – рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения.

Использование различных технологий анимации и их влияние на восприятие образа и фильма. Что может изменить техника выполнения мультфильма. Достоинства и недостатки различных способов изготовления анимационного фильма.

Задание:

Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант).

Практическая работа:

Сравнение возможности каждого вида анимации (образ героев, мимика, жесты, движения).

II. Драматургия (8ч).

2. Основы драматургии. Композиция литературного сценария и требования к нему (4ч).

Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма. Использование готовых литературных произведений – рассказов, загадок, поговорок, скороговорок, считалочек, частушек в качестве сценария фильма. Образ в литературе, музыке, живописи, кино, анимации.

Задание:

Фильмы Л.Носырева «Архангельские новеллы» и др. Особенности повествования в фильмах.

Практическая работа:

Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).

3. Сказка-сценарий. Диафильм – фильм, состоящий из рисунков. Понятие раскадровки, как основы режиссерского сценария (4ч).

Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов.

Задание:

Иллюстрация собственных сюжетов.

Практическая работа:

Выполнение диафильма по знакомой сказке. Например, сказка «Курочка ряба».

Собственный диафильм.

III. История анимации (4ч).

4. История анимации. Первые рисованные мультфильмы до появления кино. «Оптический театр» Эмиля Рейно.

История появления «Оптического театра» и его роль в возникновении кино. Фазы движения и их изображение. Первый рисованный фильм. Первая «кинопленка» из склеенных рисунков.

Задание:

Проработка фаз движения.

Практическая работа:

Изготовление собственной ленты фаз движения за одну секунду (24 рисунка). Этюд «Плывущий кораблик».

IV. Движение – основа анимации (8ч).

5. Расчет движения во времени (тайминг). Быстро и медленно. Этапы движения (4ч).

Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.

Задание:

Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения.

Практическая работа:

Различные темпы движения (мячик катится, скачет, летит).

6. Движение в кадре. Покадровое появление изображения. Использование этого способа для получения различных эффектов (4ч).

Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.

Задание:

Поэтапное появление рисунка и надписей, анализ покадрового движения.

Практическая работа:

Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.

V. Оснащение процесса съемки (4ч).

7. Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке (2ч).

Кадрик – фаза. Кадр – законченный этап состоящий из фаз движения. Проведение исследования кино- и фотопленки. Композиция кадра.

Задание:

Ознакомиться с кинопленкой, рассмотреть кадрики.

Практическая работа:

Упражнение в умении находить законченный кадр на пленке и на экране. Законченный фрагмент фильма.

8. Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе (2ч).

Съемка с верхним светом. Съемка с нижним светом (на просвет). Установка камеры. Кадровое поле – участок рисунка, за которым следит камера. Правила техники безопасности.

Задание:

Построение композиции кадра.

Практическая работа:

Покадровая съемка этапов (фаз) рисунка. Процесс роста цветка (скорость 24 фазы в секунду).

VI. Прикладное творчество в анимации (4ч).

9. Аппликация. Классификация, техника выполнения, материалы. Аппликация из бумаги, кожи, ткани (2ч).

Декоративное искусство. Основное назначение декоративного искусства. Технологические приемы работы. Оснащение процесса. Материалы и оборудование.

Задание:

Выполняем эскиз для аппликации.

Практическая работа:

Работа над аппликацией из различных материалов. Сравнительный анализ рисунка и аппликации (основные сходства и отличия).

10. Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки (2ч).

Выполнение персонажей из различных материалов. Свойства материалов и специфика передачи образа героя. Условность образа, его стилизация. Особенности цветовой гаммы.

Задание:

Динамическая игрушка по собственному эскизу, их подвижность.

Практическая работа:

«Театр марионеток». Работа на сюжетом с использованием динамических игрушек.

VII. Звуковое оформление фильма (8ч).

11. Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме (4ч).

Музыка, шумы, голос. Создание звуковых образов. Образ в литературе, живописи, музыке, кино, анимации. Правила техники безопасности.

Задание:

Изображение звука. Образ, возникающий по звуку. Рисунок под музыку.

Практическая работа:

Игра «Мы озвучиваем фильм», сюжеты анимационных фильмов без звука. Каждый озвучивает своего героя.

12. Единое сочетание звука, линии и цвета в мультфильме, их влияние на характер героя (4ч).

Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от синтеза.

Задание:

Просмотр и анализ фильма «Улыбка», «По дороге с облаками», «Просто так».

Изображение персонажа под звучащую фонограмму, описать устно их внешний вид.

Практическая работа:

Игра «Кто спрятался в звуке?»

Какие звуки соответствуют изображению города, леса, моря, деревни и т.д.

VIII. Изобразительная деятельность в анимации (8ч).

13. Роль цвета в создании анимационного образа. Цвета: родственные и контрастные, теплые и холодные, хроматические и ахроматические (4ч).

Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи.

Задание:

Изображение рисунка, используя разные цветовые сочетания.
Как цвета связаны с характерами героев?

Практическая работа:

Оптические фокусы. Работа с цветовыми сочетаниями.

14. Рисованная мультипликация. Виды. Особенности технологии (4ч).

Альбомная (рисованная) анимация. Достоинства и недостатки. Роль художника в создании рисованного фильма. Знакомство с технологией рисованного фильма.

Задание:

Сюжеты из фильмов Ф. Хитрука, Л.Носырева, И.Максимова и др. с использованием рисованной анимации. Сравнительный анализ анимационных фильмов, выполненных в технике рисованной анимации.

Практическая работа:

Этюд в рисованной технике «Маятник», «Клякса».

XI. Специфика языка кино (12ч).

15. Стилизация образа в анимации (4ч).

Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой.

Задание:

Работа над образом героя, условность и стилизация изображения.

Практическая работа:

Игра «Волшебные превращения».

16. Условность художественного образа в анимационном кино (4ч).

Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и в мультфильме.
Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.

Задание:

Посещение театра кукол. «Варежка» - анимационный фильм с участием кукол. Фильм и спектакль, сходства и различия.

Практическая работа:

Ток-шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер.

17. Понятие эпизода и сцены фильма. Условности в движении перекладки в процессе съемки (4ч).

Эпизод и сцена, их построение. Планы. Понятие условности персонажа и условности его движения. Зависимость этих понятий. Подготовка к съемке эпизода фильма.

Задание:

Отработка простейших движений персонажа.

Практическая работа:

Осуществление съемки эпизода, состоящего из нескольких сцен.

X. Технология съемочного процесса (8ч).

18. Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы (4 ч).

Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения. Дополнительные приспособления для работы. Горизонтальные и вертикальные панорамы. Роль и значение панорамы в динамике фильма. Совмещение движения персонажа и движения панорамы.

Задание:

Выполнение расчета скорости движения панорамы.

Практическая работа:

Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно или быстро).

19. Съемка на просвет, ее достоинства и недостатки. Оборудование и приспособления для покадровой съемки (4 ч).

Особенности съемки на просвет. Знакомство с устройством и материалами для работы. Техника безопасности.

Задание:

Подготовка к съемочным работам. Установка камеры, работа со светом и съемочным материалом.

Практическая работа:

Покадровая съемка под руководством педагога.

20. Демонстрация всевозможных работ с использованием различных технологий получения движения в анимации (4 ч).

Подведение итогов второго полугодия.

Задание:

Тестирование «Что нового я знаю о кино и анимации».

Итоговые работы. Оформление выставки декоративно-прикладного творчества.

Учебный план 2 год обучения

Раздел программы	1 полугодие			2 полугодие			Форма контроля
	общее количество часов	в том числе		общее количество часов	в том числе		
		теория	практика		теория	практика	
Введение. I. Развитие восприятия экранного образа	8	4	4	4	4	-	Участие в диспуте «Автор и зритель»
II. Драматургия	8	4	4	8	4	4	Задание на определение жанра
III. История анимации	4	2	2	4	2	2	Наблюдение
IV. Движение- основа анимации	8	4	4	8	4	4	Расчет движения
V. Оснащение процесса съемки	12	4	8	8	4	4	Выполнение упражнений по съемке
VI. Прикладное творчество в анимации	8	4	4	4	-	4	Выставки, конкурсы
VII. Звуковое оформление фильма	4	-	4	4		4	Упражнения по наложению звука на видео
VIII. Изобразительная деятельность в анимации	4	-	4	8	4	4	Выставки, конкурсы
IX. Специфика языка киноэкрана	4	-	4	8	4	4	Подбор техник при создании мультфильма
X. Технология съемочного процесса	8	4	4	12	4	8	Монтажная съемка
Итоговое занятие	4	-	4	4	-	4	Творческий отчет
Всего часов	72	28	46	72	30	42	

Второй год обучения

Первое полугодие

I. Развитие восприятия экранного образа (8ч)

1. Праздник «Посвящение в аниматоры». (4 ч)

Данное мероприятие проводится по специально разработанному сценарию и сопровождается выставкой работ выпускников 1-го года обучения.

Задание:

Просмотр фильмов обучающихся с анализом работы.

Практическая работа:

Оформление выставки лучших изобразительных и декоративных работ курса.

2. Формирование навыков восприятия в процессе просмотра фильмов с использованием предметной анимации. (4 ч)

Позиция «Я – зритель». Позиция «Я – автор». Просмотр и анализ фильмов. Особенности восприятия с различных позиций.

Задание:

Просмотр фильмов, выполненных в объемной технике «Волшебная свирель», «Варежка», «38 попугаев» и др. Соответствие образов персонажей и действия в фильме г. Бардина «Конфликт». Пластилин, проволока в фильмах Бардина.

Диспут:

Автор и зритель.

II. Драматургия. (8ч)

3. Драматургия. Действие и событие в фильме. Композиция сюжета. (4ч)

Действие. Событие. Вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение.

Драматургия в предметной анимации.

Задание:

Просмотр фильма г. Бардина «Брэк», «Выкрутасы», «Банкет».

Практическая работа:

Создание сценария «История одного предмета».

4. «История одного предмета». Работа над раскадровкой. (4 ч)

Создание образа предмета и его движения. Характер персонажа и его выражение через образ. Требования к выполнению раскадровки.

Задание:

Просмотр фильма о влюбленном карандаше. Оценить оригинальность сюжета.

Определение выразительности созданных образов и их соответствие сюжету.

Практическая работа:

Игра «Как оживить предмет».

III. История анимации. (4ч)

5. История анимации. Первый кукольный мультипликационный фильм

В. Старевича «Прекрасная Люканида или война рогачей и усачей».

История создания первого объемного мультфильма. Тайна «дрессировки» жуков.

Просмотр отрывков. Трюки в анимации.

Задание:

Выполнение зарисовок по сюжетам фильма.

Практическая работа:

«Любимые игрушки». Осуществление съемки объемной игрушки.

IV. Движение – основа анимации. (8ч)

6. Особенности расчета скорости движения объемной анимации. Развитие чувства тайминга. (4 ч)

Основные особенности движения объемной анимации. Фаза и скорость движения куклы. Фиксация движения и сложности. Темп движения в процессе съемки.

Задание:

Просмотр сюжета о работе аниматоров в мастерской Г.Бардина.

Движение героев в фильме.

Практическая работа:

«Любимые игрушки». Съемка объемной игрушки.

7. Движение как основа анимации. Азбука движения. (4 ч)

Движение – действие – событие. Фазы, ритм, темп. Движение предметов. Соответствие движения и образа.

Задание:

Просмотр фрагментов мультфильмов.

Определение выразительности деталей как слагаемых образа.

Практическая работа:

«Любимая игрушка». Знакомство с движениями сложными и простыми.

V. Оснащение процесса съемки. (12 ч)

8. Рабочее место для съемки объемной анимации. (4 ч)

Особенности оснащения рабочего места для объемной анимации. Правила техники безопасности. Основные правила при работе со светом.

Задание:

Процесс подготовки к съемке, установка камеры и света.

Практическая работа:

Закрепление навыков работы с камерой, размещения декораций, фиксации персонажей на съемочном столе.

9. Свет. Искусственное и естественное освещение. Верхний свет и подсветки. (4 ч)

Основные правила при работе со светом. Источники света и их назначение.

Практическая работа с верхним светом. Работа со штативом.

Практическая работа:

Практические упражнения «Работа с осветительными приборами».

10. Съемка на просвет, ее основные особенности. Оборудование для рисования и съемки – стол с нижним светом (прожиг). Материалы для работы и их подготовка. (4 ч)

Особенности при работе с нижним светом. Оборудование. Условности работы.

Стилизация образов. Силуэт и его использование в анимации. Опыт немецких аниматоров.

Задание:

Подготовка бумаги для работы.

Работа по выполнению фаз движения по сюжету.

Практическая работа:

Процесс съемки выполненных рисунков сюжета.

VI. Прикладное творчество в анимации. (8 ч)

11. Работа с пластилином и глиной. Предметы плоские и объемные. (2 ч)

Роль лепной игрушки в анимации. Доступность и оригинальность работы в технике лепки. Геометрические признаки основы.

Задание:

Отработка основных приемов лепки.

Практическая работа:

Лепка. Работа над объемными персонажами.

12. Рельефная лепка. Создание пластилинового фона на плоскости. (2 ч)

Рельефная лепка. Технологические приемы рельефной лепки.

Задание:

Особенности получения рельефа, барельефа, горельефа.

Выполнение упражнений в технике плоскостной лепки.

Практическая работа:

Лепка. Работа над полуобъемными фонами.

13. Работа над персонажами. Персонажи из пластилина. Выразительность героев лепки. (2 ч)

Образ объемного персонажа. Индивидуальность образа, стилистика. Практическая работа по закреплению технологических приемов лепки.

Задание:

Просмотр фильмов студии «Артмане-видео» (Англия) «Неправильные штаны», «Стрижка под ноль». Знакомство со спецификой работы студии.

Практическая работа:

«Моя студия». На примере работы студии «Артмане-видео» создание образа собственной студии. Стилль студии.

14. Объемная лепка. Фон, декорации, макеты. Особенности выполнения декораций и макетов. (2 ч)

Основные особенности лепки объемной композиции. Разработка и дизайн проекта. Практическая работа по закреплению технологических приемов лепки.

Задание:

Знакомство с работой художника-декоратора. Иллюстрации декораций в журналах.

Практическая работа:

Конкурс «Я леплю из пластилина».

VII. Звуковое оформление фильма. (4 ч)

15. Звуковой образ в фильме. Звук-элемент драматургии.

Возможности музыки. Отражение в музыке окружающей нас действительности. Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт.

Задание:

Просмотр сюжетов из анимационных фильмов. Звуковые паузы, иллюстрации, контрасты.

Практическая работа:

Семинар «Звуковой образ в фильме».

VIII. Изобразительная деятельность в анимации. (4 ч)

16. Особенности создания персонажа. Герой добрый и злой.

Характер героя, выразительные черты его образа. Эмоции. Мимика, жесты, настроение.

Задание:

Наблюдение за настроением человека. Выполнение зарисовок.

Практическая работа:

Игра «Где живут печаль и радость?».

Рисуем настроение. Работа с зеркалом. «Свет мой, зеркальце, скажи».

IX. Специфика языка кино. (4 ч)

17. Пластическое решение образа в процессе оживления под камерой. Особенности работы с пластилином.

Такие разные образы. Работа малыми группами над сюжетом «Фантастические превращения пластилина». Каждый участник съемки постепенно меняет пластилиновую форму, превращая заготовку в определенный образ.

Задание:

Подготовка к съемке (установка камеры, освещение).

Практическая работа:

«Живая глина» - лепка под камерой.

X. Технология съемочного процесса. (12 ч)

18. Работа в видеоматериалом. (4 ч)

Просмотр и разбор полученных сюжетов «Фантастическое превращение пластилина».

Задание:

Анализ сюжетов.

Выбор сюжета, персонажа, движения.

19. Движение камеры в кадре. Значение крупности плана и его изменение в процессе работы над фильмом. Наезды и отъезды. (4 ч)

Наезды и отъезды, их значение. Укрупнение и уменьшение плана в процессе съемки.

Выполнение наездов и отъездов при помощи камеры и при помощи рисунков. Крупные планы в литературе и кино. Понятие «перспектива».

Задание:

Разработка эпизода с укрупнением и уменьшением плана.

Отображение наезда и отъезда в раскадровке.

Практическая работа:

«Минутка»- законченный сюжет в объемной или рисованной технике.

20. Итоговое занятие. Защита индивидуальных творческих проектов. (4 ч)

Показательная работа для родителей и друзей.

Задание:

Подготовить группу родителей и друзей к съемочному процессу.

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество.

Второе полугодие

I. Развитие восприятия экранного образа (4 ч)

1. Знакомство с творчеством ведущих аниматоров мира.

Авторы анимационных фильмов и специфика их работы. Аниматор, режиссер, художник в одном лице. Просмотр авторских анимационных фильмов. Любимые анимационные фильмы.

Задание:

Анализируем, какая техника использована в просмотренных фильмах? Какие сюжеты наиболее запомнились?.

II. Драматургия. (8 ч)

2. Просмотр и обсуждение фильмов лауреатов премии «Оскар» Александра Петрова «Корова», «Русалка», «Старик и море». (4 ч)

Анимация классических литературных произведений. Серьезная анимация и ее виды.

Техника выполнения анимационных фильмов – «Ожившая роспись».

Задание:

Просмотр сюжетов о процессе работы в технике «Ожившая роспись» над фильмом «Старик и море» и «Русалка».

Практическая работа:

«Ожившая роспись» - рисуем под камерой.

3. Жанры в анимационном кино. (4 ч)

Фильмы-пародии, мифология, сказки, экранизации. Варианты достижения драматургической задачи средствами анимационных технологий.

Задание:

Просмотр фильмов «Следствие ведут колобки» (А. Татарский), «Серый Волк энд Красная Шапочка» (Г. Бардин), «Возвращение с Олимпа», «Конек-Горбунок» (Иванов-Вано), «Сон смешного человека» (А. Петров).

Практическая работа:

Определить жанр и технику выполнения фильмов.

III. История анимации. (4 ч)

4. Основные сведения из истории кино и анимации.

Этапы возникновения кино и мультипликации. Иллюзии и превращения в кино. Фильмы Ж. Мельеса. Фильм «Путешествие на Луну».

Задание:

Знакомство с иллюстрациями и анимационными сюжетами из истории кино. Просмотр фильмов «Загадка Сфинкса», «Легенды перуанских индейцев».

IV. Движение – основа анимации. (8 ч)

5. Немое кино и его особенности. Выразительные средства немого кино. (4 ч)

Движение. Пантомима. Музыкальное сопровождение. Тапер. Фильмы Ч. Чаплина.

Задание:

Просмотр фильмов с участием Чаплина.

Практическая работа:

Игра – воплощение. Движение перед зеркалом.

6. Движение в кадре. (4 ч)

Внутрикадровое движение. Движение простое и сложное. Получение движения с помощью работы художника и с помощью работы оператора.

Задание:

Расчет сложных движений.

Эффекты движения на компьютере.

V. Оснащение процесса съемки. (8 ч)

7. Кино-материалы. (2 ч)

Кинопленка и ее строение (кадр, кадрики, перфорации, эмульсия, подложка). Ширина кинопленки, пленка цветная и черно-белая. Понятие «негатив» и «позитив». Цифровое изображение и его преимущества.

Задание:

Знакомство с современными кино-технологиями.

Практическая работа:

Лабораторное исследование «Строение кинопленки».

8. Техническое оснащение анимационного процесса. (4 ч)

Аналоговое и цифровое оборудование. Знакомство с устройством кино-видеокамеры. Техника безопасности в процессе работы в съемочной мастерской. Правила использования оборудования.

Задание:

Изучение особенности работы камеры.

Практическая работа:

Практические упражнения «Устройство кино- и видеокамеры».

9. Приспособления для различных видов анимации. (2 ч)

Основные приспособления для выполнения анимации. Устройство рабочего места для съемки анимации. Наличие стола, крепления для камеры и света, (мультистанок). Техника безопасности при работе на мультистанке.

Задание:

Изучение конструкции мультистанка.

Практическая работа:

Выполнение эскиза мультистанка.

VI. Прикладное творчество в анимации. (4 ч)

10. Практикум «Работа над персонажами фильма».

Основные герои фильма. Создание образа героя из подручных материалов. Просмотр фильма «Чуча».

Задание:

Выполнение объемной игрушки (персонажа) из разнообразных предложенных материалов и предметов. Индивидуальный образ данного персонажа.

Практическая работа:

Разыграть ситуацию с использованием созданных образов.

VII. Звуковое оформление фильма (4 ч)

11. Синхронизация. Сведение звукового и видеоряда.

Роль звукового сопровождения фильма. Способы сведения изображения и звука в периоды становления кинематографа. Тапер, фонограмма, оптический звук, цифровая обработка звука.

Задание:

Просмотр фрагментов.

Ознакомление с компьютерными звуковыми программами.

Практическая работа:

Осуществление наложения видео- и звукового ряда.

VIII. Изобразительная деятельность в анимации. (8 ч)

12. Рисунок как основа анимационного фильма. Альбомный метод. Оборудование и приспособление для рисования. (4 ч)

Технология создания рисованного фильма. Особенности выполнения рисунков по фазам движения. Работа по раскадровке. Практическая работа по закреплению навыков рисования. Расчет движения.

Задание:

Прорисовка фаз движения.

Осуществление самоконтроля по карточкам-заданиям прорисованных фаз.

Практическая работа:

Съемка. Просмотр и анализ фильма.

13. Планы. Передний и задний. План общий, средний, крупный и деталь. (4 ч)

Значение различных планов для сюжета фильма. Главное и второстепенное в кадре.

Акцент в изображении и звуке.

Задание:

Просмотр фрагментов из фильмов с использованием различных планов.

Определение значимости смены планов.

Практическая работа:

Съемка. Просмотр и анализ работы.

IX. Специфика языка кино. (8 ч)

14. Наплывы. Виды. Техника выполнения. (4 ч)

Смена кадров и эпизодов в фильме. Наплыв и его использование при монтаже. Плавное перетекание одного изображения в другое. Компьютерные эффекты.

Задание:

Выполнение упражнений по осуществлению наплыва. Наплыв в компьютере.

Практическая работа:

Практические упражнения по расчету времени наплыва.

15. Чувство тайминга. Темпо-ритм. Хронометраж. (2 ч)

Ритм фильма. Длина эпизода. Настроение фильма и его зависимость от темпо-ритма.

Влияние смены ритма на драматургию фильма и его восприятие.

Задание:

Расчет по времени длины различных эпизодов.

Практическая работа:

Съемка. Просмотр и анализ работы.

16. Титры. Исторические сведения. Законы выполнения. (2 ч)

Техника и технология выполнения надписей в фильме. Виды и классификация титров.

Титры, выполненные вручную и на компьютере.

Задание:

Просмотр сюжета с подборкой различного выполнения титров.

Практическая работа:

Выполнение титров для собственного фильма.

X. Технология съемочного процесса. (16 ч)

17. Практическая работа «Создание компьютерной анимации». (4 ч)

Анимационные заставки и титры. Особенности выполнения. Компьютерные программы для создания анимации.

Задание:

Просмотр и анализ готовых материалов.

Практическая работа:

Выполнение анимационной заставки.

18. Монтаж и его принципы. Монтаж в компьютере. (4 ч)

Монтажные переходы. Межкадровые стыки. Технические возможности монтажа.

Линейный и нелинейный монтаж. Знакомство с компьютерными программами,

используемыми для монтажа.

Задание:

Монтаж законченного сюжета.

Практическая работа:

Практическая работа «Этюды монтажной съемки по готовым рисункам».

19. Формирование анимационной программы лучших фильмов года. (4 ч)

Творческая встреча учащихся с представлением выполненных проектов. Роль каждого в создании фильма.

Задание:

Просмотреть все творческие анимационные работы.

Проанализировать и отобрать фильмы для показа в программе «Лучшие фильмы года».

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество.

20. Итоговое занятие. Творческий отчет с демонстрацией выпускных работ. (4 ч)

Показ анимационных работ педагогам и родителям. Представление портфолио выпускников.

Задание:

Оформление творческой выставки фоторабот, рисунков, декоративно-прикладного творчества.

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество.

Планируемые результаты.

В результате изучения программы дети будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы создания анимационного фильма;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила техники безопасности при съемке.

будут уметь:

- применять выразительные средства анимации;
- оживлять анимационных персонажей;
- подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;
- выполнять простейший монтаж отснятого материала;
- работать в группе, выполнять поставленную задачу, нести ответственность за общий результат;
- осуществлять презентацию и показ готового фильма.

Условия реализации программы.

• **материально-техническое обеспечение:**

- столы (8шт.), стулья (16шт.), шкафы (2шт.);
- стенды для демонстрации работ (2шт.);
- рамки для выставочных работ (20шт.);
- фотоаппараты цифровые (2шт);

- штатив (2шт.), фотовспышки (1шт.);
- осветительное оборудование (1шт.);
- персональные компьютеры (2шт.);
- сканер (1шт.), принтер (1шт.);
- телевизор (1шт.);
- мультстанок (1шт.).

• информационное обеспечение:

- литература по технологии анимации;
- подборки видео-работ известных мультипликаторов;
- материалы со специализированных сайтов в Интернете;
- фонотека звуков и голосов;
- альбомы, книги по фотоискусству, декоративно-прикладному творчеству, изобразительному искусству;
- журналы комиксов;
- наборы памяток по настройке и работе со съемочной аппаратурой.

Формы аттестации.

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на разных этапах ее выполнения. Это возможное фиксирование на занятиях, собраниях и творческих мероприятиях. Продуктивность освоения программы отмечается в виде стимул-контроля, который проводится по окончанию каждого учебного года, а особые успехи фиксируются в портфолио каждого выпускника.

Карта стимул-контроля.

Фамилия обучающегося:				
№	Критерии	Уровень (высокий, средний, низкий)		
1.	Знание теоретических основ анимации			
2.	Работа с различными материалами при создании мультфильма			
3.	Работа с техникой, знание ТБ			
4.	Сотворчество _____ с кем (педагог, родители, сверстники и др.)			
5.	Самостоятельность в процессе творчества			
6.	Умение презентовать готовый продукт			
	Продукт, полученный в результате творческой деятельности	Литературное произведение, рисунок, анимационный фильм и др.		
	Реальное использование продукта творческой деятельности	Литературные конкурсы, выставки изобразительного творчества, фестивали анимационных фильмов.		

Формы представления результатов.

Подведение итогов работы по изучению курса «Технология анимации» проводится регулярно в процессе участия коллектива в фестивалях, конкурсах, выставках работ обучающихся по разным направлениям (литературное, изобразительное, прикладное творчество и др.). Основными формами представления результатов являются:

- участие в конкурсах, выставках и фестивалях;

- продукты изобразительного, прикладного, литературного творчества;
- дневники просмотренных анимационных фильмов;
- личные проекты, рефераты, исследовательские работы.

Оценочные материалы:

- итоги конкурсов;
- фото- и видеоотчеты.

Методическое обеспечение.

Специфика данной программы позволяет использовать разнообразные формы обучения и различные методы и приёмы:

- словесный метод (рассказ, объяснение);
- наглядный метод (личный показ педагога);
- практический метод (упражнения, решение задач);
- репродуктивный метод (объяснение нового материала с учётом пройденного);
- метод самостоятельной работы.

Для реализации программы активно используются обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний, экскурсии в театр, музей, мастерские анимационного кино, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся на творческой основе с использованием игровых ситуаций. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, повышается творческий интерес к любому предлагаемому заданию.

Занятия по технологии анимации сопровождаются литературными заданиями с использованием стихов, поговорок, пословиц, рассказов. Особое место на занятиях уделяется сказке. Именно сказка формирует у детей основы нравственных представлений, создает незабываемые художественные образы. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего фильма повышает интерес детей к музыкальным произведениям. Изобразительное творчество – обязательный элемент анимации. Взаимодействие и интеграция творческих занятий дает возможность создания анимационных проектов. Такие работы могут быть выполнены индивидуально или коллективно в зависимости от вида и сложности задания.

Календарный учебный график 2020-2021 уч.год год обучения

№ п/п	Дата	Наименование разделов и тем	Количество часов
1.		Развитие восприятия экранного образа	4
1.1.		Вводное занятие. Понятие "анимация" и "мультипликация".	2
1.2.		Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие	2
2.		Драматургия	8
2.1.		Литературный и экранный вариант одной истории.	2
2.2.		Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника.	2
2.3.		Собственное сочинение	2
2.4.		Короткая история или сказка с иллюстрациями.	2

3.		История анимации	4
3.1.		История возникновения анимации.	2
3.2.		Простейшие аппараты для передачи движения и их применение	2
4.		Движение – основа анимации	8
4.1.		Анимация как концентрированный вид искусств.	2
4.2.		Первый навыки ориентации во времени	2
4.3.		Движение на экране- основа визуального образа. Оживший рисунок.	2
4.4.		Движение в мультфильме	2
5.		Оснащение процесса съемки	4
5.1.		Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол.	2
5.2.		Устройство для съемки-камера.	2
6.		Прикладное творчество в анимации	8
6.1.		Работа над изготовлением марионетки	2
6.2.		Работа над изготовлением марионетки	2
6.3.		Аппликация.	2
6.4.		Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов	2
7.		Звуковое оформление фильма.	4
7.1.		Музыка в мультфильме и ее значение.	2
7.2.		Музыка осени (музыка дождя, шелестящих листьев и др.) Краски осени. Цветовая гамма осени. Стихи об осени.	2
8.		Изобразительная деятельность в анимации	12
8.1.		Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.	2
8.2.		Отработка навыков рисования.	2
8.3.		Фон- место движения персонажа в рисованном мультфильме.	2
8.4.		Фон-пейзаж и фон-натюрморт	2
8.5.		Портрет. Образ главного героя и работа над ним.	2
8.6.		Персонажи фильма.	2
9.		Специфика языка экрана	12
9.1.		Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов.	2
9.2.		Крупные планы в литературе и кино	2
9.3.		Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах.	2
9.4.		Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев	2
9.5.		Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа	2
9.6.		Создание образа собственного героя в технике «перекладка».	2
10.		Технология съемочного процесса.	6

10.1.		Особенности съемочных работ.	2
10.2.		Подготовка к съемочному процессу.	2
10.3.		Правила работы в съемочной мастерской.	2
		Итого	70
№ п/п	Дата	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
		Итоговое занятие. Дискуссии по темам пройденного материала. Демонстрация и обсуждение авторских сюжетов.	2
1.		Развитие восприятия экранного образа	4
1.1.		Использование различных технологий анимации и их влияние на восприятие образа и фильма.	2
1.1.		Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант). Обсуждение.	2
2.		Драматургия.	8
2.1.		Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма.	2
2.2.		Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).	2
2.3.		Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов.	2
2.4.		Выполнение диафильма по знакомой сказке.	2
3.		История анимации.	4
3.1.		История появления «Оптического театра» и его роль в возникновении кино. Фазы движения и их изображение. Первый рисованный фильм. Первая «кинопленка» из склеенных рисунков.	2
3.2.		Изготовление собственной ленты фаз движения за одну секунду (24 рисунка). Этюд «Плывущий кораблик».	2
4.		Движение – основа анимации.	8
4.1.		Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.	2

4.2.		Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения.	2
4.3.		Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.	2
4.4		Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.	2
5.		Оснащение процесса съемки.	4
5.1.		Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке.	2
5.2.		Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе.	2
6.		Прикладное творчество в анимации.	4
6.1.		Декоративное искусство. Основное назначение декоративного искусства. Технологические приемы работы.	2
6.2.		Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки.	2
7.		Звуковое оформление фильма.	8
7.1.		Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме.	2
7.2.		Игра «Мы озвучиваем фильм», сюжеты анимационных фильмов без звука. Каждый озвучивает своего героя.	2
7.3.		Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от синтеза.	2
7.4.		Игра «Кто спрятался в звуке?» Какие звуки соответствуют изображению города, леса, моря, деревни и т.д.	2
8.		Изобразительная деятельность в анимации.	8
8.1.		Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи.	2
8.2.		Изображение рисунка, используя разные цветовые сочетания. Как цвета связаны с характерами героев?	2
8.3.		Альбомная (рисованная) анимация. Достоинства и недостатки. Роль художника в создании рисованного фильма. Знакомство с технологией рисованного фильма.	2
8.4.		Этюд в рисованной технике «Маятник», «Клякса».	2
9.		Специфика языка кино.	12
9.1.		Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой.	2
9.2.		Работа над образом героя, условность и стилизация изображения.	2

9.3.		Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и в мультфильме. Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.	2
9.4.		Ток-шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер.	2
9.5.		Эпизод и сцена, их построение. Планы. Понятие условности персонажа и условности его движения. Зависимость этих понятий. Подготовка к съемке эпизода фильма.	2
9.6.		Осуществление съемки эпизода, состоящего из нескольких сцен.	2
10.		Технология съемочного процесса.	6
10.1.		Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения.	2
10.2.		Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно или быстро).	2
10.3.		Особенности съемки на просвет. Знакомство с устройством и материалами для работы. Техника безопасности.	2
		Подведение итогов второго полугодия. Тестирование «Что нового я знаю о кино и анимации». Итоговые работы.	2
		Итого	74
		Итого за учебный год	144

Работа в каникулярное время.

Задание: познакомиться со сказками А.С. Пушкина, к одному из произведений сделать зарисовки и раскадровку. По окончании каникул провести выставку иллюстраций, анализ раскадровки, конкурс чтецов по произведениям А.С.Пушкина.

План воспитательных мероприятий на 2020-2021 уч.г.

№ п/п	Месяц	Наименование мероприятия	Социальные партнеры
1.	сентябрь	Викторина по правилам дорожной безопасности «Безопасная дорога в школу».	Инспектор ГИБДД
2.	октябрь	Интерактивная игра «Книга о здоровье кота Леопольда».	Педагоги Центра
3.	ноябрь	«Подарок маме» - поздравление ко Дню матери.	родители
4.	декабрь	«Мир новогодних сказок» - читаем и смотрим новогодние сказки.	Детская библиотека
5.	январь	«Рождественская открытка» - делаем подарочную открытку.	Педагоги Центра
6.	февраль	«Наши защитники» - поздравление для мальчиков.	Педагоги Центра
7.	март	«Весенняя капель» - поздравление для девочек.	Педагоги Центра
	апрель	«Мы самые спортивные» - соревнование по пионерболу между группами.	родители
	май	«Мое лето – без интернета» - беседа.	Педагоги Центра

Список литературы:

- 1.Алексеев В.Е. Организация технического творчества учащихся. –М.: Высшая школа, 1984.
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. –М.: Искусство,1986.
- 3.Асенин С.А. Мудрость вымысла. –М.: Искусство,1983.
- 4.Баженова Л.М., Бондаренко Е.А., Усов Ю.Н. Библиотека по искусству и эстетическому воспитанию. Основы экранной культуры. –М.: Svr-Аргус, 1994.
- 5.Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство,1980.
- 6.Каранович А.Г. Мои друзья – куклы. - М.: Искусство,1971.
- 7.Котеночкин В.В. «Ну, Котеночкин, погоди». - М.: «Алгоритм», 1999.
- 8.Норштейн Ю.Б., Ябусова Ф.А. Сказка сказок. - М.: «Красная площадь», 2005.
- 9.Норштейн Ю.Б. Снег на траве. - М.: ВГИК, 2005.
- 10.Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. - М.: Молодая гвардия, 1986.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 305635189186826168010400438383193104950455390058

Владелец Керн Ирина Юсуповна

Действителен с 01.04.2024 по 01.04.2025