

**Государственное бюджетное учреждение
«Детский дом музыкально - художественного воспитания
им. Винокуровой Н.Н.»**



Утверждено на заседании
Педагогического совета
ЕБУ ЯО Детского дома
Музыкально-художественного
воспитания им. Н.Н. Винокуровой
от «28»августа 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«Студия анимации «33 веселых кадра»**

Адаптированная программа для детей 7-12 лет
Срок реализации: 4 года
Составитель программы: Липина Екатерина Юрьевна,
педагог дополнительного образования

Ярославль 2020г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4
<i>Введение</i>	4
<i>Организация работы по программе</i>	7
<i>Ожидаемые результаты</i>	8
2. Учебно-тематический план.....	11
3. Содержание программы.....	13
<i>Содержание первого года обучения</i>	13
<i>Содержание второго года обучения</i>	18
<i>Содержание третьего года обучения</i>	22
<i>Содержание четвертого года обучения</i>	26
4. Методическое обеспечение.....	31
Мониторинг образовательного результата.....	35
5. Литература.....	38

1. Пояснительная записка

Введение

Программа составлена на основе образовательной программы «Технология анимации», лауреата VII Всероссийского конкурса авторских программ в номинации: художественная (автор: Нагибина Маргарита Ивановна, руководитель «Детского образцового коллектива Школы анимации городского центра анимационного творчества детей и юношества «Перспектива»).

Анимация – необычайное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация – «одушевление», и её задача – 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 находчивости, помогают отличить хорошее от плохого. Поэтому анимация – чудесная воспитательная сила, которая приходит к человеку очень рано, первой знакомит его со всеми существующими видами искусства и доставляет истинную радость.

Под анимационной технологией, прежде всего, мы понимаем – синтез видов деятельности, который требует для своего воплощения мастерства в самых разнообразных видах творчества:

- литературном – написания 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.

Работая над созданием фильма, ребенок самостоятельно находит себя в том виде творчества, который ему наиболее близок.

В программе «Технология анимации» рассматривается не только технология самого анимационного процесса, а еще и использование педагогических технологий и методик, направленных на формирование мировоззрения и духовности молодого человека. В основе данной программы студии «33 веселых кадра» лежат педагогические технологии, направленные на сопровождение выбора обучаемого, его авторское самовыражение. Такой принцип помогает педагогу сознательно объединять на занятии различные виды деятельности. Руководитель предлагает каждому ребенку найти оптимальное сочетание собственных интересов и организационно-педагогических возможностей данной программы. Дети с самыми различными способностями, иногда не обладающие сценическими данными или имеющие физические недостатки, могут воплотить на экране собственный образ, раскрыть душу...

Стремительное внедрение в учебный процесс современного оборудования, наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и универсальным средством:

- воспитание доброго и грамотного кинозрителя;
- развитие познавательной активности и способности к самообразованию;
- развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к разнообразной анимационной деятельности, различным видам искусств.

Данная программа не имеет аналогов: она является логическим продолжением разработанного Министерством образования РФ цикла учебных пособий по экранному творчеству, т.к. анимация открывает новые возможности дополнительного образования детей и юношества в области визуальных искусств. В процессе обучения детям

предоставляется возможность познакомиться с творчеством известных аниматоров мира, узнать о передовых технологиях в этом направлении и получить первоначальные практические навыки в анимационной деятельности.

Содержательной основой программы являются первоначальные знания в изобразительной деятельности, прикладном творчестве, компьютерной графике и монтажу фильмов, музыке, литературе, технологии ручной обработки материалов, простейших устройствах.

Каждое занятие в студии «33 веселых кадра» является интегрированным, т.к. продолжает и развивает основные навыки, полученные в общеобразовательной школе или других объединениях Центра МОУ СОШ №33 по темам: музыкально-эстетическое, Исходя из этого, в программе имеются соответствующие разделы.

В современном мире всё большую популярность приобретают профессии, связанные с работой на персональном компьютере, поэтому немаловажную роль в данной программе отводится средствам обучения с применением информационно - коммуникативных технологий.

Содержание программы студии «33 веселых кадра» ориентировано на общечеловеческие культурные ценности и вместе с тем соответствуют российским культурным традициям. Это осуществляется за счет применения здоровьесберегающих технологий (в последнее время возник также и другой термин – «педагогика оздоровления») программа студии «33 веселых кадра» обеспечивает охрану и укрепление физического и психического здоровья детей. В основе оздоровления лежат представления о здоровом ребенке, который является практически достижимой нормой детского развития и рассматривается в качестве целостного телесно-духовного организма. Для достижения целей здоровьесберегающих образовательных технологий обучения применяются следующие группы средств:

- 1) средства двигательной направленности;
- 2) оздоровительные силы природы;
- 3) гигиенические факторы

Комплексное использование этих средств позволяет решать задачи педагогики оздоровления. Обязательными на занятиях являются пятиминутки здоровья. На занятиях идет постоянное наблюдение за эмоциональным и физическим самочувствием детей с целью регулирования уровня учебной нагрузки во избежание переутомления. Обязательным условием обучения по программе также является соблюдение требований СанПинов, беседы на темы о вредных привычках, технике безопасности. Средствами технологии здоровьесбережения являются также прогулки и активные игры на свежем воздухе в перерывах между занятиями, экскурсии с познавательной целью по образовательной деятельности, а также внеучебная деятельность, направленная на развитие коммуникативных качеств ребенка, сплочение детского коллектива; воспитание взаимовыручки, доброжелательного отношения друг к другу, окружающим; бережного отношения к природе, любви к родному краю и России.

Воспитание любви к России, родному краю, природе и правильного восприятия традиций, истории, фольклора предполагает их знание. Чувство цвета, формы, колорита, движения развивается и воспитывается в непосредственной близости к природе, при изучении истории, устного творчества и обычаев родного края, при условии знаний, обретенных в процессе наблюдения, изучения и практической деятельности. Этому способствует включение ребенка в создание анимационных фильмов, основанных на материале народного творчества. Приобщить наше молодое поколение к самой богатой духовной и культурной сокровищнице человечества помогает народная педагогика.

Под народной педагогикой понимается исторически сложившийся опыт воспитания и обучения детей, первоначально передаваемый от поколения к поколению в устной форме, а затем зафиксированный в письменных памятниках в виде фольклора, героического эпоса, легенд и преданий, свода правил воспитания, поведения и т.д.. ведущей заповедью

народной педагогики является воспитание человека-патриота, носителя традиций и чаяний своего народа. Не случайно патриотизм, любовь к Родине красной нитью проходит практически через все формы устного народного творчества. Она выражается в описании героизма людей, поэтическом описании родной природы, прославлении своей Родины, осуждении предательства, трусости и уклонений от исполнения гражданского долга. Патриотизм всегда связывался с определенными качествами личности: храбростью, отвагой, доблестью, достоинством, честью.

Следующая заповедь народной педагогики – воспитание доброты и любви к людям. Человеческая доброта провозглашается во всех жанрах народной культуры.

Третья заповедь – воспитание трудолюбия. Народ всегда высмеивал лодырей, лежебок, бездельников. Особенно это ярко выражено в пословицах и поговорках.

Доброе, уважительное отношение к ребенку – считается в народной педагогике одним из важных условий воспитания. Дети – самое дорогое, что есть у любого народа.

Принципы народного воспитания:

- Целенаправленность в воспитании и обучении. Выражается в существовании идеала человека, главной чертой которого является любовь к Родине, нравственное совершенство, высокая духовность, любовь к людям, природе.

- Природосообразность. Человек рассматривается как часть природы, вся человеческая деятельность строится в соответствии с уважительным отношением к природе.

- Воспитание и обучение должно осуществляться в деятельности.

Применение средств здоровьесбережения, народной педагогики идет в течение всего периода обучения и происходит при создании анимационных фильмов на тему экологии, любви к родному краю, доброты, чувства долга, чести и достоинства.

Организация работы по программе

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, степень продвинутости по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов учащихся, возможности их самовыражения. При необходимости проводятся дополнительные упражнения для отработки тех или иных навыков и умений, для помощи в завершении работы над проектом.

Индивидуальный подход к обучающимся является очень важным педагогическим приемом в образовательном процессе по данной программе. Поскольку в объединение приходят дети с разным физическим, психическим, умственным развитием, с разным уровнем креативности, необходимо вести работу по предупреждению трудностей дальнейшей социальной адаптации. Индивидуализация образовательного процесса позволяет:

- формировать у детей умение преодолевать трудности, управлять своим эмоциями;

- устранять расстройства настроения;

- улучшать общее настроение;

- создавать у детей на занятиях чувство защищенности, собственного достоинства;

- формировать систему нравственно-правового сознания и норм социального поведения.

Программа рассчитана на 4 года обучения. Первый год – ознакомительный; второй, третий – базовый; четвертый год – углубленный уровень образования. Спиральный принцип построения программы предполагает постепенное расширение и углубление знаний, совершенствование творческих умений и навыков детей от одного года к другому. Структура программы представляет собой «открытую» систему, т.е. возможно включение в неё на любом уровне и этапе. Добор детей может производиться на любом этапе обучения, при этом ребенок осваивает курс программы по индивидуальному плану. Конечно, если ребенок пройдет не все ступени обучения, это не обеспечит целостного

усвоения знаний, но тем не менее, для дополнительного образования бывает невозможно прохождение ребенком всего содержания программы.

Содержание каждого года обучения по программе составляет 144 часа в год. Количество детей в группе 8-12. Программа рассчитана на детей в возрасте 12 - 16 лет. Данная программа имеет гибкую структуру и может быть адаптирована на детей младшего школьного возраста.

Ожидаемые результаты

В результате изучения курса дети должны знать:

- виды изобразительной деятельности;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма;
- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы создания анимационного фильма;
- основы современного анимационного производства;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила техники безопасности в процессе работы;
- интерфейс, инструменты, используемые в компьютерных программах по анимации.

Дети должны уметь:

- работать по готовому сценарию;
- работать на компьютере, снимать, монтировать, озвучивать и редактировать анимационные фильмы;
- создавать собственные литературные сценарии;
- изображать персонажи и место их действия в фильме;
- использовать различные материалы для создания образа, композиции, фильма;
- знать различные способы создания анимационных фильмов: методом перекладки, компьютерной графики, пикселяции, из пластилина, рисованный и из других материалов;
- выполнять покадровую съемку для осуществления движения;
- обсуждать и анализировать готовый фильм.

Прогнозируемые результаты по годам обучения

№ п/п	Год обучения	Час/неделю	Общее содержание деятельности	Знания, умения и навыки по годам обучения
1.	Первый год обучения	1	Первоначальное знакомство с историей анимации и способом создания фильмов	Развитие коммуникативных способностей, внимания при просмотрах фильмов, умения пересказывать и сочинять рассказы. Выполнять простейшие упражнения на движение в анимации. Овладение элементарными навыками организации художественного творческого процесса.
2.	Второй год обучения	1	Развитие различных видов творческой деятельности и их грамотное применение при создании анимационного сюжета	Изучение новых технологий, современных технических средств обучения и приобретение политехнических знаний и умений. Совершенствование навыков изобразительной деятельности, базовые знания по истории анимации и

				драматургии. Умение применять знания по изобразительному творчеству в процессе работы над созданием анимационного эпизода
3.	Третий год обучения	1	Литературное, изобразительное, художественное, музыкальное творчество, сопровождаемое съемкой фильма. Съемка этюдных работ или фильма	Отработка приемов и навыков анимационной деятельности в процессе съемки с использованием рисунков и декораций, выполненных учащимися. Расширение кругозора, приобщение ребят к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры. Разработка сюжета. Съемка, простейший монтаж и озвучивание анимационных этюдов
4.	Четвертый год обучения	1	Коллективная съемка этюдных работ или фильма. Разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер).	Воспитание потребности работать в творческой группе, умение проявлять собственное преимущество в определенных видах деятельности при работе над фильмом. Ориентация на профессиональную подготовку, повышение готовности к дальнейшему профобразованию (специализация).

2. Учебно-тематический план

	1-й год		2-й год		3-й год		4-й год		
	общее кол-во часов	В том числе	общее кол-во часов	В том числе	общее кол-во часов	В том числе	общее кол-во часов	В том числе	
		теория	практика		теория	практика		теория	практика

Введение. Входной контроль. Инструктаж по ТБ. План работы на год	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-
I. Развитие восприятия экранного образа	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-
II. Драматургия	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2
III. История анимации	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-
IV. Движение - основа анимации	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2
V. Оснащение процесса съемки	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-
VI. Прикладное творчество в анимации	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2
VII. Звуковое оформление фильма	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2
VIII. Изобразител ьная деятельност ь в анимации	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3
IX. Специфика языка киноэкрана	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3
X. Технология	3	3	-	3	3	-	3	3	-	3	3	-

Съемочно о процесса												
Итоговое занятие	2	-	2	2	-	2	2	-	2	2	-	2
Всего часов	35			35			35			35		

3.Содержание программы

Содержание первого года обучения

Введение. Понятие «анимация» и «мультипликация». Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях.

Особенности занятий по программе студии «33 - film». Основные темы и виды практических работ.

Задание: игра «Сочинялки» и «Рисовалки» (один ребенок начинает, другой продолжает, в конце смотрим, что получается).

I. Развитие восприятия экранного образа. Беседа о мультипликации. Выбор мультфильмов для просмотра представляется обучаемым. 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 мультгероя по потерянным им предметам.

Формирование первоначальных навыков восприятия: зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие в процессе просмотра анимационного фильма.

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

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. Зарисовка понравившихся героев. Первые пробы анимации.

II. Драматургия

Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора – писателя и автора – режиссера и художника.

Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Э.Успенского «Чебурашка» и мультфильма Р.Качалова «Крокодил Гена и его друзья».

Задание:

Чтение сказки Э.Успенского и просмотр фильмов о Чебурашке. Сказка и мультфильм – сказка, сравнение. Роль звука в фильме. Значение образа в мультфильме.

Практическая работа: изображаем главных героев.

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

Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями.

Каждый обучающийся рассказывает свою историю и показывает иллюстрацию к ней.

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

Задание:

Составление собственного рассказа. Изображение героев придуманного рассказа. Иллюстрации к рассказу.

Практическая работа:

Съемка придуманных героев методом перекладки: простейшие способы анимации.

III. История анимации

История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. 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). Изображение на заготовке – ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик).

Просмотр рисунков в барабане зоотропа.

Практическая работа:

Игра в волшебников. Необходимо нарисовать (можно с помощью компьютера) скачущий мячик или восходящее солнце, падающий предмет (по выбору обещающих и в соответствии с первоначальными навыками)

IV. Движение – основа анимации

Анимация, как концентрированный вид искусства. Первые навыки ориентации во времени. 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 её портрет». Выражение движения продолжительностью в одну секунду – это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз).

Практическая работа:

«Стрелки на часах», этапы движения.

Движение на экране – основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме. 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.

Практическая работа:

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

V. Оснащение процесса съемки

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).

Задание:

Просмотр сюжета о работе оператора. Я – оператор: что должен учитывать оператор при съемке фильма (освещение, удаленность снимаемого объекта, место и время съемки)

Практическая работа:

Игра «Познакомимся с видеокамерой». Съемка этюда методом пикселяции. Показательная съемка. Выполняются упражнения на движение, превращение, оживление неодушевленных предметов.

VI. Прикладное творчество в анимации

Работа над изготовлением марионетки. Прикладное творчество и его роль в работе над 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 мультипликационного фильма в технике перекладки. 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.

Просмотр сюжетов на тему: «Страна Листопадия».

VII. Звуковое оформление фильма

Музыка в мультфильме и её значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов. 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. Пообщать музыку к своим сюжетам на тему «Страна Листопадия»

Музыка осени (музыка дождя, шелестящих листьев и др.). Краски осени. Цветовая гамма осени. Стихи об осени. Литературно-музыкальный конкурс. 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 оживает» - съемка природного материала. Этюд «Осенние фантазии» (проплывают рыбки из осенних листьев, расцветает цветок из лепестков и т.п.).

VIII. Изобразительная деятельность в анимации

Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры. Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Виды. Техника выполнения. Понятия «перспектива», «колорит», «контраст».

Задание:

Просмотр отрывков из мультипликационных фильмов «Каникулы Боннифация», «Спящая Царевна», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Ну, погоди», «Вини-пух»: акцентировать внимание на изображение художниками-мультипликаторами пейзажей, фонов.

Практическая работа:

Практическая работа по закреплению навыков рисования пейзажа. Фон – место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон – пейзаж и фон – натюрморт.

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 изображается фон в объемной анимации?

Практическая работа:

У нас в гостях Солнечный Зайчик. Подвижное – на неподвижном, герой двигается, фон неподвижен. Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма. 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. Портрет героя – персонажа будущего фильма.

Практическая работа:

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

IX. Специфика языка экрана

Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы литературе и кино. 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.

Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев. 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. Акцент на смене общих, крупных и средних планов.

Практическая работа:

Составление комиксов.

Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа. 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 «перекладки».

Практическая работа:

Выполнение подвижных заготовок для съемки.

X. Технологии съемочного процесса

Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила техники безопасности в процессе съемки. Порядок на съемочном столе. Особенности подготовительного этапа. Композиция кадра, освещение, скорость движения.

Задание:

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

Практическая работа:

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

Итоговое занятие по первому году обучения. 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.

Содержание второго года обучения

Введение. Входной контроль: проверка знаний и умений, полученных в первый год обучения. Знакомство с планом работы на год. Вводный инструктаж по технике безопасности. Просмотр видеосюжетов, отснятых в первый год обучения: анализ, обсуждение. Интересные случаи во время летних каникул, истории, достойные анимационного воплощения.

I. Развитие восприятия экранного образа

1. Виды мультипликации – рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения. Использование разнообразных 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, движение). Создание мультипликационных этюдов в разных техниках.

II. Драматургия

Основы драматургии. Композиция литературного сценария и требования к нему. Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма. Использование готовых литературных произведений: рассказов, загадок, поговорок, скороговорок, считалочек, анекдотов, 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) или выбранным литературным произведением: разделение на сцены, написание диалогов.

Сказка-сценарий. Диафильм – это фильм, состоящий из рисунков. Понятие раскадровки, как основы режиссерского сценария. Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов. Иллюстрации к собственным сюжетам.

Практическая работа:

Выполнение диафильма по знакомой сказке. Например, сказка «Курочка Ряба». Собственный диафильм. Создание анимационного фильма по знакомой сказке (или сказке наоборот, или её продолжении).

III. История анимации

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 «киноплёнка» из склеенных рисунков.

Задание:

Проработка фаз движения.

Практическая работа:

Изготовление собственной ленты фаз движения на одну секунду.

IV. Движение - основа анимации

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

Движение в кадре. Покадровое появление изображения. Использование этого способа для получения различных эффектов. Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.

Поэтапное появление рисунка и надписей, анализ покадрового движения.

Практическая работа:

Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.

V. Оснащение процесса съемки

Киноплёнка. Понятие кадрика и кадры. Изображение кадра и кадрика на киноплёнке. Кадрик – фаза. Кадр – законченный этап состоящий из фаз движения. Проведение исследования кино-и фотоплёнки. Композиция кадра.

Задание:

Ознакомиться с киноплёнкой, рассмотреть кадрики.

Практическая работа:

Упражнения в умении находить законченный кадр на плёнке и на экране. Законченный фрагмент фильма.

Оснащение съёмочного процесса. Этап подготовки к съёмке. Порядок на рабочем столе. Съёмка с верхним светом. Съёмка 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 съёмка этапов (фаз) рисунка. Процесс роста цветка (или другой процесс, по выбору обучающегося).

VI. Прикладное творчество в анимации

Аппликация. Классификация, техника выполнения, материалы. Аппликация из бумаги, кожи, ткани. 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). Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки. Выполнение персонажей из различных материалов. Свойства материалов и специфика передачи образа героя. Условность образа, его стилизация. Особенности цветовой гаммы.

Задание:

Динамические игрушки по собственному эскизу, их подвижность.

Практическая работа:

«Театр марионеток». Работа над сюжетом с использованием динамических игрушек (аппликации).

VII. Звуковое оформление фильма

Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме. 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.

Единое сочетание звука, линии и цвета в мультфильме, на влияние и характер героя. Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от этого синтеза. Задание: просмотр и анализ фильма: «Улыбка», «По дороге с облаками», «Просто так».

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

VIII. Изобразительная деятельность в анимации

Роль цвета в создании анимационного образа. Цвета: родственные и контрастные, теплые и холодные, хроматические и ахроматические. Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи. Изображение рисунка с использованием разных цветовых сочетаний. Как цвета связаны с характерами героев?

Практическая работа:

Оптические фокусы. Работа с цветовыми сочетаниями.

Рисованная мультипликация. Виды. Особенности технологии. 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».

IX. Специфика языка кино

Стилизация образа в анимации. 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» (работа на станке: рисование, съемка, просмотр, определение скорости превращений)

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

Задание:

«Варежка» - анимационный фильм с участием кукол. Акцент внимания детей на экранное пространство.

Практическая работа:

Ток- шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер. Анимация действий куклы – актера.

Понятие эпизода и сцены фильма. Условности в движении перекладки в процессе съемки. 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.

Х. Технология съемочного процесса

Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы. Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения. Дополнительные приспособления для работы. 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 и быстро).

Съемка на просвет, её достоинства и недостатки. Оборудование и приспособления для покадровой съемки. 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 преподавателя.

Демонстрация всевозможных работ с использованием различных технологий получения движений в анимации. Подведение итогов второго года занятий.

Задание:

Тестирование «Что нового я знаю о кино и анимации». Итоговые работы: просмотр, анализ.

Содержание третьего года обучения

Ведение. Входной контроль: проверка знаний и умений, полученных во второй год обучения. Знакомство с планом работы на год. Вводный инструктаж по технике безопасности. Просмотр видеосюжетов, снятых во второй год обучения: анализ, обсуждение. Интересные случаи во время летних каникул, истории, достойные анимационного воплощения. Тренинг на сплочения коллектива.

I. Развитие восприятия экранного образа.

Формирование навыков восприятия в процессе просмотра фильмов с использованием предметной анимации. 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.Бартшна «Конфликт». Пластилин, проволока в фильмах Бардина.

Практическая работа:

Диспут «автор и зритель». Самостоятельный выбор сюжета: составление плана работы по созданию авторского анимационного фильма.

II. Драматургия

Драматургия. Действие и событие в фильме. Композиция сюжета. Действие. Событие. Вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение. Драматургия в предметной анимации.

Задание:

Просмотреть фильмы Г.Бардина «Брек». «Выкрутасы». «Банкет».

Практическая работа:

Создание образа предмета и его движения. Характер персонажа и его выражение через образ. Требования к выполнению раскадровки. Просмотр фильма о влюбленных машинах. Оценить оригинальность сюжета. Определение выразительности созданных образов соответствии сюжету.

Практическая работа:

Игра «Как оживить предмет».

III. История анимации

История анимации. Первый кукольный мультипликационный фильм В. Старевича «Прекрасная Люканида или война рогачей и усачей». История создания первого объемного мультфильма. Тайны «дрессировки» жуков. Просмотр отрывков. Трюки в анимации.

Задание:

Выполнение зарисовок по сюжетам фильма.

Практическая работа:

«Любимые игрушки». Съемка объемной игрушки.

IV. Движение – основа анимации

Особенности расчета скорости движения в объемной анимации. Развитие чувства тайминга. 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». Движение объемной игрушки: съемка, просмотр, корректировка. Движение как основа анимации. Азбука движения. Движение – действие – событие. Фазы, ритм, темп. Движение предметов. Соответствие движения и образа.

Задание:

Просмотр фрагментов мультфильмов. Определение выразительных деталей как слагаемых образа.

Практическая работа:

«Любимые игрушки». Знакомство с движением сложным и простым.

V. Оснащение процесса съемки

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

Задание:

Процесс подготовки к съемки, установка камеры и света.

Практическая работа:

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

Свет. Искусственное и естественное освещение. Верхний свет и подсветки. Основные правила при работе со светом. Источники света и их назначение. Верхний свет. Работа со штативом.

Практическая работа:

Практические упражнения «Работа с осветительными приборами».

Съемка на просвет, ее основные особенности. Оборудование для рисования и съемки – стол с нижним светом (прожиг). Материалы для работы и их подготовка. Особенности при работе с нижним светом. Оборудование. Условности работы. Стилизация образов. Силуэт и его использование в анимации.

Задание:

Подготовка бумаги для работы. Работа по выполнению фаз движения по сюжету.

Практическая работа:

Процесс съемки выполненных рисунков сюжета.

V. Прикладное творчество в анимации

Работа с пластилином и глиной. Предметы плоские и объемные. Роль лепной игрушки в анимации. Доступность и оригинальность работы в технике лепки. Технологические приемы объемной лепки. Геометрические признаки основы.

Задание:

Отработка основных приемов лепки.

Практическая работа:

Лепка. Работа над объемными персонажами.

Рельефная лепка. Создание пластилинового фона на плоскости. Рельефная лепка. Технологические приемы рельефной лепки.

Задание:

Особенности получения рельефа, барельефа, горельефа. Выполнение упражнений в технике плоскостной лепки.

Практическая работа:

Лепка. Работа над полуволемными фонами.

Работа над персонажами. Персонажи из пластилина. Выразительность героев лепки. Образ объемного персонажа. Индивидуальность образа, стилистика. Практическая работа по закреплению технологических приемов лепки. 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.

Объемная лепка. Фон, декорации, макеты. Особенности выполнения декорации и макетов. Особенности лепки объемной композиции. Разработка и дизайн проекта.

Задание:

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

Практическая работа:

Практическая работа по закреплению технологических приемов лепки: конкурс «Я леплю из пластилина».

VI. Звуковое оформление фильма

Звуковой образ в фильме. Звук – элемент драматургии. Возможности музыки. Отражение в музыке окружающей нас действительности. Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт. Просмотр сюжетов из анимационных фильмов. Звуковые паузы, иллюстрации, контрасты.

Практическая работа:

Семинар «Звуковой образ в фильме». Подбор музыки под слепленный из пластилина образ. Предварительная съемка, монтаж.

VII. Изобразительная деятельность в анимации

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». Рисуем изменение настроения образа: съемка, просмотр, корректировка.

VIII. Специфика языка кино

Пластическое решение образа в процессе оживления под камерой. Особенности работы с пластилином. Такие разные образы. Глиняные игрушки: оздоровительные свойства глины.

Задание:

Подготовка к съемке (установка камеры, освещение).

Практическая работа:

Работа малыми группами или индивидуально над сюжетом «Фантастические превращения пластилина». Каждый участник съемки постепенно меняет пластилиновую форму, превращая заготовку в определенный образ. «Живая глина» - лепка под видеокамерой.

IX. Технология съемочного процесса

Работа с видеоматериалом. Просмотр и разбор полученных сюжетов «Фантастическое превращение пластилина». Анализ сюжетов. Выбор сюжета, персонажа, движения.

Движение камеры в кадре. Значение крупности плана и его изменение в процессе работы над фильмом. 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.

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:

Защита индивидуальных творческих проектов. Показательная работа для родителей и друзей. Подготовить группу родителей и друзей к съемочному процессу.

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество.

Содержание четвертого года обучения

Введение. Входной контроль: проверка знаний и умений, полученных во второй год обучения. Знакомство с планом работы на год. Вводный инструктаж по технике безопасности. Просмотр видеосюжетов, отснятых в третий год обучения: анализ, обсуждение. Интересные случаи во время летних каникул, истории, достойные анимационного воплощения. Тренинг на сплочение коллектива.

I. Развитие восприятия экранного творчества

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?

Практическая работа:

Анимационная проба в понравившейся технике.

II. Драматургия

Просмотр и обсуждение фильмов лауреата премии «Оскар» Александра Петрова «Старик и море», «Первая любовь».

Анимация классических литературных произведений. Техника выполнения анимационных фильмов – «Ожившая живопись».

Задание:

Просмотр сюжетов о процессе работы в технике «Ожившая живопись» над фильмом «Старик и море» и «Первая любовь».

Практическая работа:

«Ожившая живопись» - рисуем под камерой.

Жанры в анимационном кино. Фильмы-пародии, мифология, сказки, экранизации. Варианты достижения драматургической задачи средствами анимационных технологий.

Задание:

Просмотр фильмов «Следствие ведут Колобки» (Л.Татарский), «Серый Волк энд Красная Шапочка» (Г.Бардин), «Возвращение с Олимпа», «Конек - Горбунок» (Иванов-Вано), «Сон смешного человека» (А.Петров). определить жанр и технику выполнения фильмов.

Практическая работа:

Анимационная проба в жанре фильма-пародии.

III. История анимации

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

Немое кино и его особенности. Выразительные средства немого кино. Движения. Пантомима. Музыкальное сопровождение. Тапер. Фильмы Ч.Чаплина.

Задание:

Просмотр фильмов с участием Чаплина. Игра – воплощение. Движение перед зеркалом.

Практическая работа:

Анимационная проба: движение человека в кадре в фас и профиль.

Движение в кадре. Внутри кадровое движение. Движение простое и сложное.

Получение движения с помощью работы художника и с помощью работы оператора.

Задание:

Расчет сложных движений. Эффекты движения на компьютере.

Практическая работа:

Анимационная проба: простое и сложное движение.

V. Оснащение процесса съемки

Киноматериалы. Киноплёнка и её строение (кадр, кадрики, перфорация, эмульсия, подложка). Ширина киноплёнки, плёнка цветная и черно-белая. Понятия «негатив» и «позитив». Цифровое изображение и его преимущества. Знакомство с современными кино-технологиями.

Задание:

Рассмотреть фото и киноматериалы на плёнке, негативе, позитиве, в цифровом варианте.

Проанализировать достоинства и преимущества изображений.

Практическая работа:

Анимация в пленочном и цифровом вариантах: метод пикселизации.

Техническое оснащение анимационного процесса. Аналоговое и цифровое оборудование.

Знакомство с устройством кино-видеокамеры. Качество изображения и освещенность.

Задание:

Изучение особенности работы камеры. Сравнительный анализ съемки с разных точек и в помещении с разной освещенностью.

Практическая работа:

Практические упражнения по использованию видеокамеры в процессе создания анимационного фильма. Использование фотоаппарата в целях создания анимации.

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

Задание:

Изучение конструкции мультистанка.

Практическая работа:

Выполнение анимации с использованием мультистанка.

VI. Прикладное творчество в анимации

Как проходит 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. Анимационная съемка объемных персонажей.

VII. Звуковое оформление фильма

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. Создание звуковой дорожки, обработка звука.

Практическая работа:

Осуществление наложения видео- и звукового ряда.

VIII. Изобразительная деятельность в анимации

Рисунок как основа анимационного фильма. Альбомный метод. Оборудование и приспособления для рисования. Технология создания рисованного фильма. Особенности выполнения рисунков по фазам движения. Работа по раскадровке.

Задание:

Прорисовка фаз движения.

Осуществление самоконтроля по карточкам-заданиям прорисованных фаз.

Практическая работа:

Закрепление навыков рисования: расчет движения, съемка. Просмотр и анализ работы. Планы. Передний и задний план. План общий, средний, крупный и деталь. 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 с использованием различных планов. Просмотр и анализ работы.

VIII. Специфика языка экрана

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

Задание:

Оценить значение смены планов и наплывов в анимационных фильмах.

Практическая работа:

Практические упражнения по расчету времени наплыва. Выполнение упражнений по осуществлению наплыва.

Чувство тайминга. Темпо – ритм. Хронометраж. 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 эпизодов с использованием знаний по темпу-ритму. Просмотр и анализ работы. Титры. Исторические сведения. Законы выполнения. 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. Анализ значения разного типа титров.

Практическая работа:

Выполнение титров для собственного фильма.

Практическая работа:

IX. Технология съемочного процесса

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

Задание:

Просмотр и анализ готовых материалов. Преимущества и недостатки компьютерных анимационных фильмов.

Практическая работа:

Выполнение анимационной заставки. Монтаж и его принципы. Монтаж в компьютере. Монтажные переходы. Межкадровые стыки. Технические возможности монтажа. Линейный и нелинейный монтаж. Знакомство с компьютерными программами. Монтаж сюжета.

Практическая работа:

Практическая работа «этюды монтажной съемки по готовым рисункам».

Формирование анимационной программы лучших фильмов года. Творческая встреча учащихся с представлением выполненных проектов. Роль каждого в создании фильма.

Задание:

Просмотреть все творческие анимационные работы. Проанализировать и отобрать фильмы для показа на родительском собрании.

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество. Представление портфолио выпускников.

Задание:

Оформление творческой выставки фоторабот, рисунков.

Практическая работа:

Проект «Анимация для всех» - семейное творчество.

5. Методическое обеспечение программы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические и исследовательские задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий, экскурсии, мастерские

анимационного кино, демонстрация и просмотр 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, скука. Повышается творческий интерес к любому заданию преподавателя.

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 и может явиться толчком к сочинению собственной оригинальной мелодии. Изобразительное творчество – обязательный элемент анимации. Взаимодействие и интеграция дают возможность создание анимационных проектов. Такие работы могут быть выполнены индивидуально и коллективно в зависимости от вида и сложности задания. Проект обсуждается с педагогом, и, с учетом возраста авторов и сложности работы определяется последовательность его выполнения. Процесс съемки является финальным этапом творческого проекта «Создание анимационного фильма».

В процессе реализации программы прослеживается стабильная заинтересованность детей, их родителей и педагогов в процессе работы. Одним из оригинальных способов обучения является совместное творчество взрослого и ребенка «Семейное кино», их совместный труд и творческая деятельность. В плане развития этой особенности этой работы в программе предусматривается создание семейных авторских групп. Родители и дети вместе работают над созданием фильма, проводят совместные просмотры, организуют поездки на фестивале, встречи со зрителями. Это является важным организационно-воспитательным моментом коллективной педагогики.

Программно-методическое, информационное обеспечение помогает проводить занятие интересно и грамотно. Программа содержит дидактический материал по каждому занятию, диски с фильмами и музыкальные записи, аудиоэффекты. Данная программа рассчитана на возможность выбора индивидуального образовательного маршрута.

Техническое оснащение процесса создания фильма – важное условие реализации данной программы. Просмотр фильмов в зависимости от условий работы может производиться с помощью телевизора и DVD, компьютера, проектора на большом экране. Съёмочный процесс осуществляется с использованием видеокамеры и компьютера со специальным программным обеспечением или фотоаппарата и компьютера. Анимационные фильмы могут также создаваться непосредственно на компьютерах в специальных программах, таким образом, параллельно с обучением анимации идет обучение детей работе на компьютере.

Подведение итогов работы студии «33 веселых кадра» проводится регулярно в процессе участия коллектива в различных фестивалях, конкурсах, семинарах, конференциях, выставках работ учащихся по самым разным направлениям (литературное, изобразительное, музыка, театр и др.). далее рассмотрим, как происходит реализация основных задач курса на каждом этапе обучения.

Первый год обучения

Первый год – период волшебных открытий в мире анимации, поэтому все учащиеся здесь являются «Волшебниками». Именно на этом этапе ребята узнают и открывают для себя секреты оживления.

У каждого ребенка, приходящего в анимационную студию, имеются свои любимые мультипликационные герои, которым они подражают. У детей, начинающих знакомство с новым технологическим процессом, достаточно сложный этап, поэтому обучение основам

анимационного мастерства следует осуществлять, максимально используя игровые моменты.

Первый год обучения особое внимание необходимо уделять развитию у детей способности активно смотреть, слушать, рассказывать. На занятиях необходимо предлагать вопросы, задания, активизирующие творческий потенциал. Добиваться логического рассказа собственной истории или сюжета, пересказа увиденного на экране, описание внешнего облика героя, места действия, детальных подробностей. Особое внимание необходимо уделять музыкальному и изобразительному ряду, просматриваемого фильма, определять художественные средства, которыми достигается необходимый эффект. Настроение в фильме, усиливающие эмоциональный настрой героя и подчеркивающие основные этапы фильма. В процессе просмотра фильма или его фрагмента делается вывод о том, как меняется восприятие происходящего, если смотреть фильм без использования средств художественного воплощения и выразительности – цвета, звука, музыки и т.п..

Этот год обучения знакомит с историей анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек. Детям даются первые знания о фазах единого движения, его динамике, темпе и ритме.

На занятиях по анимации ребята много рисуют, особое внимание при этом уделяется композиции, умению выделять подвижный предмет или героя на неподвижном фоне. Учащиеся знакомятся с различными техниками рисунка. Много времени уделяется освоению компьютерной графики и анимации. Ребята рисуют не только на бумаге, но и с помощью компьютера. Создают фон и объект, который двигается по этому фону. Учитесь копировать, перемещать объекты на фоне, менять движущиеся детали объекта и т.д..

Этап съемки на первом году обучения осуществляется в виде игры, без ярко выраженной закономерности, но обязательно под руководством педагога. Ребята выполняют простейшие движения: подъем руки, прыжки на месте и т.п.. при этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие простейшие на первый взгляд подвижные упражнения выполняют большую задачу. Кроме профессионального назначения – видеть движения (задание выполняются перед зеркалом) – это физическая разгрузка и моральное раскрепощение ребят.

В качестве мониторинга процесса обучения мы предлагаем внедрение стимул-контроля. Данный вид проверки результативности занятия включает анализ работы и поощрение любого, даже самого незначительного достижения ребенка. Термин «стимул-контроль» мы вводим потому, что в учебном процессе учреждений допобразования, как правило отсутствуют отметки и оценка работы учащихся чаще всего проводится в виде разбора и анализа выполненного задания. Каждый ребенок при этом, кроме контроля, стремится получить похвалу педагога – это основной стимул занятия.

Результатом обучения первого года является освоение прикладной части для реализации анимационного сюжета (выполнение подвижной игрушки, декорации, фона), составление собственного рассказа – сценария, съемка простейших анимационных заставок, этюдов, которые анализируются при подведении итогов года.

Второй год обучения

Задачей второго года обучения является дальнейшее развитие творческих способностей детей, знакомство с выразительными возможностями анимационного искусства. Этот период характеризуется углубленным изучением основ драматургии, знакомством обучаемых с технологией и видами анимационного искусства. На этом этапе важно научиться определять технику анимации (рисованный, перекладка, объемный фильм), правильно использовать их выразительные возможности. Особое место в этот период отводится развитию творческого восприятия и анализу анимационных работ. В ходе просмотра фильмов нужно научиться улавливать и определять настроение, одновременно совмещая изображение, цвет и звук. В процессе анимационного обучения

ребята знакомятся с элементами сценических движений, учатся воспроизводить пластику движения под фонограмму и говорить за героев фильма. Одновременно продолжается знакомство с историей развития анимации, этапами появления движения в рисунке. Выполняются практические задания по изготовлению героев в различных фазах движения.

На втором году обучения продолжается освоение специфического языка кино и анимации, вводятся понятия кадра и кадрика, как замкнутого пространства, в котором происходит определенное действие. Дети запоминают, что расположение рисунка в кадре должно быть горизонтальным. У них развивается умение составлять рассказ по предлагаемым фотографиям или рисункам. В зависимости от последовательности расположения изобразительного ряда меняется содержание сюжета. На примере этого задания учащиеся знакомятся с понятием «раскадровка», выполняют фильм по собственному сюжету.

Изобразительная деятельность на занятиях по анимации выделяет четкие границы композиции, определяя замкнутое пространство кадра, рассматривает законы цветоведения, формирует умение изображать героя в различных поворотах, в различных фазах движения.

Съемочный процесс на этом этапе обучения заключается в приобретении первых навыков расчета скорости движения в определенный промежуток времени и пространства. В заключение проводится разбор каждого отснятого сюжета. Итогом учебной работы второго года является тестирование «Что нового я узнал о кино и анимации», просмотр и анализ всех анимационных сюжетов.

Третий год обучения

У всех обучающихся третьего года обучения уже имеются собственные зарисовки, этюды, фрагменты, пробы. Поэтому все учащиеся этого года называются «Аниматоры» - они уже научились оживлять.

На этом этапе содержание занятий направлено на углубление и закрепление первоначальных знаний, умений, навыков и знакомство с новыми технологиями в анимации. Здесь работают над оформлением раскадровки – сценария в рисунке. На третьем году обучения у детей проявляется склонность к тому или иному виду деятельности в мультипликации: режиссер, сценарист, звукооператор, аниматор и т.д. Поэтому работа происходит по методу проектов, группа детей (или ребенок индивидуально) работает над созданием мультипликационного фильма под руководством педагога. При этом обязанности по осуществлению фильма в группе могут делиться между ее членами в зависимости от желаний и склонностей к какому-либо виду деятельности.

Изобразительная деятельность в этот период направлена на развитие воображения, посвящена обучению технике лепки и изготовлению объемных кукол из различных материалов, разработке образа собственного мультипликационного героя, зарисовкам и выполнению его в объеме.

В процессе творческой деятельности (например, лепки) ребята выступают в роли автора собственного мультипликационного сюжета, фильма, что является главной задачей третьего года обучения.

Результатом работы этого года обучения становится защита индивидуального (или группового) творческого проекта, представленного сценарием, раскадровкой, изображением главных персонажей, описанием эффектов и технологии съемки. Обучающиеся представляют для демонстрации собственный мультипликационный фильм.

Четвертый год обучения

Четвертый год является этапным и показывает уровень полученного учащимся мастерства. Звание «Мастер» получают только те ребята, кто за созданный индивидуально или в группе авторов фильм имеют награды на фестивалях разного уровня.

Основной задачей этого года обучения является развитие творческого сотрудничества нескольких авторов при создании совместного фильма, когда каждый участник авторского коллектива может специализироваться, т.е. выступать в роли наиболее близкой и доступной по его творческим способностям. Так, например, дети, склонные к литературной деятельности, успешно выступают в роли сценариста, имеющие способности к режиссуре наиболее удачно составляют раскадровку и организуют работу над фильмом, художники выполняют оригинальные рисунки, аниматоры успешно оживляют персонажи, музыканты пишут музыку и озвучивают, а владеющие компьютером профессионально монтируют фильм.

Четвертый год дает возможность, осознанно изучать технические средства обучения, необходимые для создания фильма, осваивать правила работы с камерой, компьютером, проектором, знакомиться с принципами монтажа и спецэффектами в процессе съемки, обучение сопровождается показом мастер-классов ведущих аниматоров России и зарубежья.

Итогом обучения на данном этапе является выпускная работа, выполненная индивидуально или группой авторов. Выпускники оформляют представление своего фильма в виде выставки.

Мониторинг образовательного результата

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на разных этапах ее выполнения. Данная диагностика проводится в соответствии с системой мониторинга образовательных результатов, разработанного и осуществляемого в Центре МОУ ССОШ №33. фиксируются особые успехи каждого обучающегося как в области освоения ЗУНов, так и в области личностного развития.

№	Критерии	Показатели (низкий, средний, высокий)		
1.	Умение работать на компьютере в специальных программах	Работает только при непосредственной помощи педагога	Редко нуждается в консультации педагога	Работает самостоятельно-но
2.	Знание видов изобразительной деятельности и способов работы с различными материалами, необходимыми при создании анимационных фильмов	Знает виды изобразительной деятельности и способы работы с различными материалами, но не умеет работать самостоятельно	Знает виды изобразительной деятельности и способы работы с различными материалами, работает при незначительной помощи педагога	Знает виды изобразительной деятельности и способы работы с различными материалами, работает самостоятельно в различных техниках
3.	Знание основных теоретических сведений о мультипликации	Знание незначительны или нет вовсе	Знает основные элементы теории неосновательно, отвечает на вопросы с подсказками	Может рассказать теоретические сведения, интересуется мультипликацией, самостоятельно добывает нужный материал

4.	Умение работать над собственным мультфильмом	Работает по готовому сценарию. Не может изобразить персонаж и место действия, снимает и монтирует при помощи педагога	Может создавать собственный литературный сценарий при подсказке педагога, изображает персонаж и место действия, снимает, монтирует, озвучивает и редактирует при незначительной помощи педагога	Работает самостоятельно над собственным мультфильмом по собственному сценарию
5.	Знание правил техники безопасности при работе в компьютерном классе и мер профилактики заболеваний при работе на компьютере	Знает правила техники безопасности, соблюдает меры профилактики при побуждении педагога	Знает правила техники безопасности, соблюдает меры профилактики, самостоятельно-но	Знает правила техники безопасности, соблюдает меры профилактики, пропагандирует эти знания в среде сверстников
6.	Интерес к занятиям	Низкий	Средний	Высокий
7.	Коммуникабельность	Отсутствует	Частичная	Полная
8.	Удовлетворенность результатом	Полное	Частичная	Отсутствует

Личностное развитие ребенка	
Продукт, полученный в результате творческой деятельности	Пример: этюд, звукооператорская работа в фильме, анимационный фильм и т.п.
Реальное использование продукта творческой деятельности	Пример: участие в конкурсах, фестивалях, отчетных концертах.

5. Литература

- Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
- Мультипликация во Flash/ Крикпатрик Глен, Кевин Питию; пер. с английского К.В.Пожидаевой. – М.: НТ Пресс, 2006
- Уайтэкер Г., Харас Д. Тайминг в анимации (перевод Ф.С. Хитрук). – М.: «Магазин искусства», 2001.
- Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. – М.: Лаборатория базовых знаний, 2002
- Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. – М.: Молодая гвардия, 1986.
- Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
- Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
- Тарковский А.А. Уроки режиссуры. Учебное пособие. – М., 1993.
- Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
- Мелик – Пашаев А.А., Новьянская З.Н. Ступеньки к творчеству. – М.: «Искусство в школе», 1995.
- Современный кинематограф и педагогический процесс. – М., 1993.
- Шангина Н.Ф. выявление и развитие актерских и режиссерских способностей. – М., 1993.
- Нагибина М.И. Чудеса из ткани своими руками. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
- Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
- Нагибина М.И. Чудеса для детей из ненужных вещей. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1998.
- Нагибина М.И. Плетение для детворы из ниток прутьев и коры. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
- Нагибина М.И., Горичева В.С. сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1998.

- Нагибина М.И. Из простой бумаги мастерим как маги. Учебное издание. – Ярославль: «Академия развития», 1997.

Перечень видео-материалов

- Лев Атаманов – режиссер рисованных фильмов. «Аленький цветочек»(1952), «Золотая антилопа»(1954), полнометражный фильм «Снежная королева»(1957), «Пастушка и трубочист» (1965), «Скамейка»(1967), «Котенок по имени Гав»(1977-1980, серия из 4-х фильмов).

- Валентина и Зинаида Брумберг – режиссеры, художники, сценаристы. «Красная шапочка», «Кот в сапогах»(1938), «Сказка о царе Султане» (1943), «Палка - выручалка»(1953), «Исполнитель желаний»(1957).

- Анатолий Резников – художник, сценарист. Серия «приключения кота Леопольда»(1976).

Александр Винокуров – художник-мультипликатор рисованных фильмов. «Маугли» (1967-1971).

- Владимир Дегтярев (1916-1974) – художник, режиссер. «Гадкий утенок»(1956), «Кто сказал мяу?» (1962), «паровозик из Ромашкова»(1967), «Козленок, который считал до десяти»(1968), «Новогодняя сказка»(1972).

- Борис Дежкин – художник, режиссер-постановщик. «Необыкновенный матч»(1955), «Шайбу, шайбу!»(1964), «Матч-реванш»(1968).

- Иван Иванов-Вано – режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник, сценарист. «Мойдодыр»(1939), «Краденое солнце»(1944), «Зимняя сказка»(1945), «Гуси-лебеди», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»(1951), полнометражный «Снегурочка» (1952), «Мойдодыр»(1954), полнометражный «Двенадцать месяцев»(1956), «В некотором царстве...», «Приключения Буратино»(1959), «Левша»(1964), «Как один мужик двух генералов прокормил»(1965), «Пойди туда – не знаю куда»(1966), «Легенда о злом великане»(1968), «Времена года»(1969), полнометражный «Конек-горбунок» (1975).

- Роман Качанов- советский режиссер, художник и сценарист. «Варежка»(1967), «Крокодил Гена»(1969), «Чебурашка»(1971), «Мама»(1972), «Аврора» (1973), «Шапокляк»(1974), «Метаморфоза»(1978), «Тайна третьей планеты»(1981).

- Вячеслав Курочкин – художник-мультипликатор, режиссер. «Принцесса и людоед»(1977), «Охота»(1979), «Жил-был пес»(1982).

- Юрий Норштейн – режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник. «Цапля и журавль»(1974), «Ежик в тумане»(1975), «Сказка сказок»(1979).

- Леонид Насыров – режиссер. «Веселая карусель»: «Антошка»(1969), «Два веселых гуся»(1970), «Рыжий – рыжий - конопатый»(1972), «Хомяк- молчун»(1972), «Вершки и корешки»(1974), «Не любо – не слушай» (1977), «Дождь»(1978), «Волшебное кольцо»(1979), «Тигренок на подсолнухе»(1981).
- Наталья Орлова – художник-мультипликатор. «Вершки и корешки», «Чудеса в решете», «Серебряное копытце», «Мышонок Пик», «Тайна третьей планеты».
- Александр Петров – режиссер, художник, сценарист. «Старик и море»(1999), «Первая любовь»(2007).
- Федор Хитрук – художник, режиссер рисованных фильмов. «Топтыжка»(1964), «Каникулы Бонифация»(1965), «Фильм, фильм, фильм»(1968), «Вини-Пух»(1969-1972), «Остров»(1973), «Дарю тебе звезду»(1974).
- Юрий Бутырин, Алексей Люткевич – режиссеры. Серия мультфильмов о приключениях Незнайки: 7 частей по 13 мин.(1997).
- Михаил Тумеля – режиссер и художник. «Волшебная свирель»(1998)
- Уолд Дисней – режиссер рисованных фильмов, художник и продюсер. Серия мультфильмов об утенке Дональде (126 фильмов), первый полнометражный фильм «Белоснежка и семь гномов»(1938), «Бемби»(1942), «Золушка», «Алиса в стране чудес»(1951), «спящая красавица»(1959), «Вини Пух», «Книга джунглей»(1966).