

ГБУ ДО «МОЛОДЕЖНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ КИТЕЖ ПЛЮС»

ПРИНЯТО  
на педагогическом совете  
ГБУ ДО  
«Молодежный творческий Форум  
Китеж плюс»  
Протокол № 1  
От «30» 08 2016 г



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

## «АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «ЦЕНТР»»

Возраст обучающихся – 9-17 лет  
Срок реализации - 3 года

Автор-составитель  
педагог дополнительного образования:  
Демидова Светлана Александровна

Санкт-Петербург  
2016

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

**Направленность образовательной программы** - техническая.

Кинематограф, являясь чудом XX века, продолжает удивлять и радовать людей и по сей день. Кино обладает большой силой выразительности. Никакая другая форма выражения не может обладать такой достоверностью и в тоже время никакие

другие виды искусства нельзя так эффективно использовать для распространения ложной информации. Именно поэтому очень важно, чтобы школьники научились критически мыслить, воспринимая кино, как средство массовой информации. Этому их может научить понимание самих условий создания и существования кино, а кратчайший путь к такому пониманию – практическое умение самому сделать фильм Анимация, появилась раньше кинематографа. Как бы была его предтечей. Она актуальна и по сей день.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность образовательной программы.**

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности её языка. Позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп. Занимаясь мультипликацией, ребёнок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности. Мультипликационная педагогика позволяет выявить и развить творческие потенции ребёнка, помогает ему в осознании целостности мира и своей причастности ко всем явлениям жизни, т. е. в формировании активной жизненной позиции личности.

Данная программа даёт возможность детям прикоснуться к таинству анимационного кино, попробовать свои силы и приложить свой талант, к этому виду искусства. Попробовать себя в разных видах анимационной деятельности, раскрыть свои способности. Ведь кино это синтетическое искусство, развивающее ребенка во всех направлениях.

**Цель программы:** Создать условия для развития способности к творческому самовыражению средствами мультипликации.

#### ***I. Задачи 1-го года обучения:***

##### **1. Образовательные.**

1. Познакомить с международным языком режиссуры.
2. Формировать умение использовать мультипликацию для реализации своих идей.
3. Научить писать литературный сценарий
4. Обучить языку раскадровки.
5. Научить художественной разработке персонажа и фона.
6. Обучить работе с воображаемым предметом и взаимодействию с актерами.
7. Формировать умение подбирать музыку в соответствии с содержанием и идеей мультфильма (звуковое решение фильма).
8. Познакомить с процессом покaдровой съемки и нелинейного монтажа.

##### **2. Развивающие.**

1. Развивать литературные и художественные способности.
2. Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
3. Развивать устную и письменную речь.

##### **3. Воспитательные.**

1. Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе( в группе).
2. Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.

#### ***II. Задачи 2-го года обучения:***

##### **1. Образовательные.**

1. Сформировать умение реализовывать собственные идеи средствами анимационного кино.
2. Формировать представление о выразительных средствах кинематографа.
3. Дать представление о понятиях: литературный и режиссёрский сценарий, композиция, эпизод.
4. Познакомить с художественными особенностями анимационного фильма.

5. Дать более полное представление о профессии «режиссёр».
6. Формировать умение организовывать сокурсников и учеников младшего курса

#### 2. Развивающие.

1. Развивать литературные и художественные способности.
2. Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
3. Развивать устную и письменную речь.
4. Развивать коммуникативные особенности.
5. Развивать режиссерское мышление

#### 3. Воспитательные.

1. Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе ( в группе).
2. Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.
3. Воспитывать трудолюбие, усидчивость, любопытство ( через задания, показ образцов фильмов, посещение кинофестивалей).

### **III.. Задачи 3-го года обучения:**

#### 1. Образовательные.

1. Познакомить с различными видами анимации ( более подробно с пластилиновой, кукольной техникой, живописью по стеклу)
2. Научить организовывать процесс создания фильма от начала и до конца.
3. Научить решать любые проблемы, возникающие в процессе работы над фильмом
4. Дать более полное представление о профессии «звукорежиссёр».

#### 2. Развивающие.

1. Развивать литературные и художественные способности.
2. Развивать мышление, воображение, память, наблюдательность.
3. Развивать устную и письменную речь.
4. Развивать коммуникативные особенности.
5. Развивать режиссерское мышление

#### 3. Воспитательные.

1. Воспитывать чувство взаимопомощи и умение работать в коллективе ( в группе).
2. Воспитывать лидерские качества и способность руководить коллективом сверстников.
3. Воспитывать трудолюбие, усидчивость, любопытство ( через задания, показ образцов фильмов, посещение кинофестивалей).

### **Отличительная особенность образовательной программы.**

Предметом программы является овладение основными техниками анимации, режиссуры, сценарного и актерского мастерства, а также изобразительного решения фильма.

Содержание программы ориентировано на раскрытие индивидуальных особенностей ребенка и коллектива в целом.

Программа включает в себя комплексное обучение по четырем направлениям:

#### 1. Сценарий

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся придумывать и создавать свои фильмы. Теоретические занятия по режиссуре и занятия по сценарному мастерству подходят для всего состава группы. Практические занятия ( съемка и озвучивание фильма) осуществляется по подгруппам, т.к. процесс съемки фильма осуществляется с помощью единственного комплекта анимационной аппаратуры, за которой одновременно может работать трое детей, выполняющие разные функции (режиссер, оператор,

аниматор). В этом составе можно снимать только один фильм. Этим вызвана необходимость планирования в программе большого количества часов на съемку фильмов, чтобы каждый ребенок имел возможность снять свой фильм.

### 3. Режиссура

Изучая и практикуя данный предмет, дети имеют возможность воплотить свои идеи в красивую картинку, научиться изображать предметы и персонажей фильма так, чтобы зрители могли узнать и понять о чем фильм. Также этот предмет поможет детям сформировать свой собственный анимационный стиль. Познакомит с изобразительными техниками.

### 4. Актерское мастерство.

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся «проживать» свои фильмы. Станут более наблюдательными, научатся мыслить как персонажи собственных фильмов. Изучат актерские техники: работу с воображаемым предметом, взаимодействие с актером, разговор на «тарабарском» языке, режиссуру покадрового движения. Научатся руководить работой актера. Продумывать сцены, совершенствовать их.

### 5. Видео монтаж

Изучая и практикуя данный предмет, дети научатся технической работе над фильмом. Узнают строения анимационной аппаратуры. Изучат техники работы с анимационными программами, программами видеомонтажа. Научатся снимать фильм, озвучивать его и монтировать. Теоретические занятия по данному курсу подходят для всего состава группы. Практические занятия ( видео монтаж и звукозапись) осуществляется по подгруппам, т.к. процесс съемки фильма осуществляется с помощью единственного комплекта анимационной аппаратуры, за которой можно монтировать лишь один фильм, или делать съемку, или писать звук.

### 6. Создание собственного фильма

Все часы – и теоретические, и практические – используются для организации полноценного творческого пространства по работе над дипломными проектами, с целью максимально увеличить время для содержательной доработки и качественной практической работы над итоговой работой.

**Возраст детей:** Образовательная программа рассчитана на детей с 9 до 17 лет без специальной подготовки. Запись в объединение ведется без тестирования.

### **Срок реализации образовательной программы:**

Программа реализуется в течение 3 лет.

Количество часов в 1-й, 2-ой, 3- ий год обучения –216 часов (6 часов в неделю, 2 занятия по 3 академических часа с перерывом на отдых) Академический час равен 45 минутам.

Списочный состав группы:

1 год обучения до 10 человек.

2 год обучения до 8 человек.

3 год обучения до 8 человек.

## **Форма организации занятий** –практические и теоретические занятия.

*Программа 1-го года обучения включает в себя:*

1. Изучение истории анимации
2. Обучение основам сценарного мастерства.
3. Обучение основам режиссуры
4. Обучение актерскому мастерству
5. Обучение технике перекладной анимации.
6. Изучение техники рисованной анимации
7. Обучению разработке кино персонажа
8. Изучению работы с ключевыми кадрами
9. Изучение отрисовки и анимации персонажей между ключевыми точками

*Программа 2-го года обучения включает в себя:*

1. Изучение истории кинематографа
2. Обучение сценарному мастерству.
3. Обучение режиссуре
4. Обучение режиссуре актеров
5. Изучение изобразительного решения фильма в целом

*Программа 3-го года обучения включает в себя:*

1. Изучение современного кинематографа
2. Изучение предлагаемых обстоятельств в режиссуре и сценарном мастерстве
3. Изучение различных техник анимации (предметной, пластилиновой, живописи по стеклу).
4. Изучение процесса съемки и видеомонтажа

Программа состоит из практических и теоретических занятий. Программа позволяет реализовать индивидуальный и дифференцированный подход в обучении. Кроме групповых занятий программа предусматривает индивидуальную работу по созданию творческих авторских проектов. Для этого необходимо выделение дополнительных часов, на которых учащиеся по желанию могли бы реализоваться как сценаристы, режиссёры и постановщики собственных анимационных фильмов и зарисовок. Индивидуальные занятия предусматриваются также для детей, которые по тем или иным причинам не могут заниматься вместе с основной группой (например, для детей-инвалидов).

## **Ожидаемый результат:**

**К концу I года обучения ребенок должен**

### **уметь:**

1. Работать в команде, творчески развивая общие интересы.
2. Писать простые киносценарии на 30-60 секунд фильма.
3. Делать простейшую раскадровку (комикс).
4. Анимировать и фазовать предложенные персонажи.
5. Подбирать музыку для фильма.
6. Самостоятельно по собственному замыслу снять фильм на 30-60 секунд.

### **знать:**

1. Понятия: анимация, сценарий, жанр, раскадровка, экспозиция, кульминация, финал, завязка, основное действие, ключевые точки, отрисовка, этюд, кадр.
2. Этапы работы над анимационным фильмом;

3. Виды и жанры анимационного кино.

**К концу II года обучения ребенок должен**

**уметь:**

1. Руководить коллективом сверстников, уметь распределять задания и хорошо формулировать цель
2. Писать киносценарии на заданную тему, на 1,5-3 минуты фильма
3. Профессионально делать раскадровку фильма.
4. Придумывать, разрабатывать персонажей фильма.
5. Выполнять звуковое решение фильма, расставляя эмоциональные акценты.
6. Организовывать группу первокурсников снять фильм на заданную тему продолжительностью 1,5-3 минуты.

**знать:**

1. Понятия: художественный образ, художественное пространство, время ракурс, перспектива, состояние, режиссура.
2. Законы построения сценария мультипликационного фильма

**К концу III года обучения ребенок должен**

**уметь:**

1. Самостоятельно выражать собственные идеи посредством киносценария
2. Самостоятельно создавать раскадровку, усложняя ее прилагаемыми обстоятельствами
3. Самостоятельно осуществлять режиссерский и технический монтаж.

**знать:**

1. Понятия: перекладная анимация, фотоанимация, предметная анимация, рисованная анимация, живопись по стеклу, пластилиновая анимация, компьютерная анимация.
2. Правила монтажа, озвучивания.
3. Сквозное действие, основное действие

**Контроль и оценка результатов обучения:**

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения на всех годах обучения программы имеет три основных составляющих в соответствии с диагностическими материалами к данной образовательной программе:

- Определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся;
- Текущий мониторинг;
- Итоговый контроль.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№ П/П	Наименование разделов программы	ТЕОРИЯ	ПРАКТИКА	ВСЕГО ЧАСОВ
<b>1 год обучения</b>				

1.	Собеседование, набор учащихся.	0	9	<b>9</b>
2.	Сценарий	12	30	<b>42</b>
3.	Режиссура	15	30	<b>45</b>
4.	Актерское мастерство	13	26	<b>39</b>
5.	Создание фильма	10	53	<b>63</b>
6.	Культурно-досуговые мероприятия	0	18	<b>18</b>
	<b>Итого</b>	<b>50</b>	<b>166</b>	<b>216</b>
<b>2 год обучения</b>				
1.	Сценарий	11	40	<b>51</b>
2.	Режиссура	15	30	<b>45</b>
3.	Актерское мастерство	13	26	<b>39</b>
4.	Видеомонтаж	10	53	<b>63</b>
5.	Культурно-досуговые мероприятия	0	18	<b>18</b>
	<b>Итого</b>	<b>49</b>	<b>167</b>	<b>216</b>
<b>3 год обучения</b>				
1.	Сценарий	19	53	<b>72</b>
2.	Режиссура	19	44	<b>63</b>
3.	Видеомонтаж	12	51	<b>63</b>
4.	Культурно-досуговые мероприятия	0	18	<b>18</b>
	<b>Итого</b>	<b>50</b>	<b>166</b>	<b>216</b>

## **Содержание образовательной программы**

### **1 год обучения**

Тема 1. «Режиссура и сценарное мастерство»

#### **1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Тестирование**

Теория: Беседа на тему техники безопасности, правила поведения на занятии. Знакомство с содержанием 1-го курса

Тест: «Умеешь ли ты фантазировать».

### **1.2. Этапы работы над мультфильмом .**

Теория: Этапы работы над мультфильмом. Понятия: сюжет, сценарий, кадр, раскадровка перекладная анимация .

Практика: Придумываем историю на заданную тему, рисуем серию картинок объединенных общей идеей (раскадровка). Съёмка фильма в технике перекладной анимации ( работа по подгруппам)( 6 часов)

### **1. 3 Основы сценарного мастерства .**

Теория: Знакомство с понятиями: жанр, сценарный план, киносценарий. Лекция о драматургии. Законы драматургии различных жанров: комедия, драма, триллер, вестерн. Анализ предложенных сценариев. Значение описания в киносценарии (3 часа).

Практика: Составление сценарного плана. Выбор жанра для будущего фильма.

Упражнения на описание (на заданную тему).

Тема 2. «Изобразительное решение фильма»

### **2.1. Вводное занятие. Техника безопасности Тестирование. Просмотр ролика.**

1. Беседа на тему техники безопасности. Несложные правила обращения с ножницами, карандашами и красками, пластилином и т.д.

2. Тест: Рисование картинки на заданную тему.

### **2.2.Изготовления анимационной аппликации для перекладной анимации (по раскадровке).**

Теория: Понятие « перекладная анимация».

Практика : Создание героев фильма согласно готовой раскадровке.

Тонирование бумаги в цвета нарисованных ранее героев. Из тонированной бумаги вырезаем детали героев, согласно нарисованному ранее образу.

ЦЕЛЬ: Как можно ярче показать характер героя, возможно для большей яркости сделать несколько вариантов голов и рук, если это четче отразит сюжет, описанный в раскадровке.

### **2.3.Задний план. Техники передачи воды, леса, здания.**

Теория: Знакомство с разнообразными техниками живописи и графики. Понятия: «линейная перспектива», « воздушная перспектива».

Практика: Создание эскиза заднего плана (фона) по готовой раскадровке .

(бурное или спокойное море, замок вампиров в горах, или замок глупого короля и веселой принцессы)

### **2.4.Разработка персонажа в движении .**

Беседа об образах героев анимационного кино. Обсуждение образа героев собственного фильма, по описанию в сценарии (необходимо найти образ как можно точно попадающий под описание в сценарии. Попробовать утрировать эту похожесть, доведя ее до абсурда.) Выполнение рисунка персонажа в самых характерных для него позах.

### **2.5.Ключевые (.) по раскадровке.**

Теория: Беседа о ключевых точках.

Практика: Выполнение рисунков героев в ключевых точках (по раскадровке).

Тема 3 «Актерское мастерство»

### **3.1. Вводное занятие. Техника безопасности.Тестирование.**



Теория: Знакомство с содержанием курса. Правила поведения на занятии.

Практика: Тест: « Умеешь ли ты играть».

### **3.2. Этюд с воображаемым предметом.**

Практика: Объяснение, показ примеров этюдов с воображаемым предметом ( отвинтить крышку, вдеть нитку в иголку). Показ примеров этюдов с воображаемым предметом, с прилагаемыми обстоятельствами (крышку заело, нитка пушится...)

Упражнение: Сесть на трон, в лужу... Придумать и подготовить свой этюд с воображаемым предметом.

### **3.3. Этюды на взаимодействие с партнером .**

Практика: Упражнение: по заготовкам - сценариям проиграть сценку: Отличница и уличный мальчишка, дворник и профессор, царь и холоп.

Единство противоположностей в жестах и позах": "иди сюда" - "уйди, совсем уйди" ("отцепись от меня!"), "ну, пожалуйста, сделай" - "прекрати немедленно, ...!"

Этюды на темы : «я просто больше не могу" - "терплю, терплю..." "какой я несчастный!" - "какой чудесный день!" "ненавижу!!!" - "ах, ты, моя умница!!!"

"меня нет дома" - "а вот и я!" "не ждали" - "очень ждали"

"ха-ха-ха!!!" - "жуткие рыдания"

### **3.4. Антропоморфные существа .**

Практика: Объяснение, показ примеров этюдов, о жизни роботов, манекенов, марионеток, памятников.

Упражнение: Придумать и сыграть этюд сольный и коллективный на эту тему.

### **3.5. Практика «Художник аниматор» .**

Практика: Участие в совместной работе всей студии над проектами, в роле художника аниматора

Тема 4 «Создание собственного фильма»

## **4. Создание собственного мультфильма.**

Практика: Выбор темы. Написание сценария. Обсуждение и корректировка. Режиссерское решения написанного сценария в раскадровке. Съёмка (по подгруппам, по сценам).

Озвучивание (просчет диалогов и монологов, репетиция с актерами, подбор музыки, озвучивание фильма с помощью ребят старшей группы).

### **1.5. Практика художник-аниматор.**

Практика: Работа над коллективным фильмом в качестве художника аниматора.

## **2 год обучения**

Тема 1. «Режиссура и сценарное мастерство»

### **1.1. Вводное занятие. Техника безопасности .Тестирование.**

#### **Просмотр ролика .Сценарное мастерство. Переживание перевоплощения.**

Теория: Знакомство с содержанием деятельности на втором курсе. Правила поведения во время занятий. Беседа на тему техники безопасности. Понятия: литературный (тема, идея, сюжет, фабула, конфликт, характеры героев) и режиссерский ( сцена, эпизод, мизансцена, способ съёмки, оптика, свет, музыка, речь, шумы) сценарии; композиция ( экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, развязка, финал).

Практика: Тест: «Как ты хорошо знаешь историю кинематографа».

### **1.2. Конкурс сценариев на предложенные темы .**

Теория: Выбор темы. Подведение результатов конкурса (обсуждение, анализ).

Практика: Создание собственных литературных и режиссёрских сценариев .

### **1.3. Режиссура .Выразительные средства кинематографа.**

Теория: Профессия «режиссёр». Выразительные средства а в кинематографе (мультипликации) (план, ракурс, звук, композиция, цвет, контраст).

Практика: создание мини-мультфильмов с использованием разнообразных выразительных средств .

#### **1.4. Значение планов в киноискусстве.**

Теория: Понятия: план, крупный план, средний, общий. Значение планов в мультипликации.

Практика: упражнения (работа по подгруппам): съёмка миниатюр, используя разнообразные планы.

#### **1.5.Эпизод .**

Теория: Понятия «эпизод» и «кадр». Отличие эпизода и кадра. Раскадровка.

Практика: Деление предложенных сценариев на эпизоды.

#### **1.6.Раскадровка по лучшим сценариям.**

Практика: Выбор темы. Написание сценария. Выбор лучшего сценария. Раскадровка лучших сценариев.

#### **1.7.Снимаем фильм по эпизодам (по подгруппам).**

Теория: Правила съёмки мультфильма. Этапы работы над мультфильмом .

Практика: Съёмка мультфильмов по подгруппам.

#### **1.8.Практика «помощник режиссера» .**

практическое занятие

Тема 2. Изобразительное решение фильма»

#### **2.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Тестирование. Просмотр ролика.**

Беседа на тему техники безопасности. Несложные правила обращения с ножницами, карандашами и красками. Пластином и т.д. Тест: Анимация по стихотворению Эдварда Лира.

#### **2.2 . 12 принципов диснеевской анимации .**

##### **2.2.1Сжатее и растяжение (мячик).**

Появился в 30х годах XX века. Способность живых существ и тел сжиматься и растягиваться при движении.

1. Упражнение прыгающий мячик.

2. Самостоятельно выполнить этот принцип с любым персонажем.

##### **2.2.2 Упреждения движения.**

1. Беседа на тему движения. Этапы движения:

1. Подготовка к действию

2. Само действие

3. Завершение действия (после действия)

1. Выполнить упражнения на разные действия. Удар по мячу, прыжок в воду, колка дров и т.д.

##### **2.2.3. От позы к позе.**

1. Беседа о фазах движения.

2. Выполнить два упражнения:

1. «Вперед и с песней»

2. «От позы к позе»

ПРИМЕР: Бросок мяча (в 5-ти картинках).

1. Рисуем первую картинку. Далее от нее 4-е других от развития до завершения действия
2. Рисуем первую и последнюю картинку, затем одну посередине (3-юю), и в завершении 2-ю и 4-ую.
- 3.Сравним результат

#### **2.2.4 Сквозное движение и за хлест.**

1. Беседа о том, чем отличается анимационный фильм от картины. В фильме всегда что-то происходит, и даже если герой закончил действие оно продолжается. Развиваются полы плаща, волосы, летят руки и ноги.
2. Просмотр и анализ фильмов.

#### **2.2.5 Медленный вдох и выдох.**

1. Беседа о том, что в средней фазе движения предмет или объект двигается быстрее, чем в начальной, или конечной. Следовательно, в средней фазе движения необходимо рисовать меньшее количество картинок для анимации, чем в начальной, или конечной.
2. Упражнение: Нарисовать гоночную машину, отснять, как она разгоняется, несется, тормозит.

#### **2.2.6 Движение по дугам.**

1. Беседа о том, что жизни движение всегда идет по дугам, в анимации использования этого закона природы, делает фильм боле выразительным, ярким. Дуги зависят от скорости движения персонажа. Чем выше скорость, тем меньше дуги, но они не исчезают не когда, соответственно, чем скорость ниже, тем дуги больше. Иногда даже кажется, что это через, чур, но при просмотре оказывается то, что надо.
2. Упражнение: Отснять персонаж,двигающийся не по дугам, а по прямой. То же персонаж отрисовать по дугам и снять. Сравнить результат.

#### **2.2.7 Второстепенные действия.**

1. Все в анимации должно быть преувеличено, доведено до абсурда. ПРИМЕР: Рисунки Битструпа.
2. Упражнение: Попробовать придать физиономии персонажа крайние степени: Удивления, радости, ужаса.

#### **2.2.8 Преувеличения.**

1. Беседа о том, что в средней фазе движения предмет или объект двигается быстрее, чем в начальной, или конечной. Следовательно, в средней фазе движения необходимо рисовать меньшее количество картинок, для анимации, чем в начальной, или конечной.
2. Упражнение: Нарисовать гоночную машину, отснять, как она разгоняется, несется, тормозит.

#### **2.2.9 Расчет времени.**

1. От количества промежуточных кадров между ключевыми (.), зависит скорость движения персонажа.
2. Упражнение: Нарисовать персонаж, поднимающий и опускающий руки. Три ключевые (.):

1. Руки внизу.
2. руки вверху
3. руки внизу

1. Нарисовать по 1-му промежуточному кадру
2. Нарисовать по 3-и промежуточных кадра.
3. Нарисовать по 5-ть промежуточных кадра
4. Отснять
- 5.Сравнить результат.

#### **2.2.10 Сценичность.**

Лекция:

1. Чтобы не происходило оно происходит лицом к зрителю.
2. Не должно быть одновременно двух главных действий.
3. Действие должно быть узнаваемо. (Испуг как испуг, а не что-нибудь другое)
4. Обстановка и декорации должны создавать настроение (Страх и ужас нельзя передать на солнечной лесной полянке)

### **2.2.11 Привлекательность.**

1. Каждый персонаж должен быть привлекательным.
2. Упражнение: Нарисовать привлекательными: (на выбор) Бабу Ягу, Дракулу, Кошечку Бессмертного

### **2.2.12 Профессиональный рисунок.**

1. Лекция об академическом рисунке.
2. Упражнение: Нарисовать Натюрморт

### **2.3.Разработка персонажа.**

Теория : Образы героев анимационного кино. Обсуждение образов героев их фильма, по описанию в сценарии.

Практика : Попытка найти образ как можно точно попадающий под описание в сценарии. Попробовать утрировать эту похожесть, доведя ее до абсурда. Выполнение рисунка персонажа в самых характерных для него позах.

### **2.4. Ключевые (.) по раскадровке.**

Теория: Беседа о ключевых точках.

Практика: Выполнение рисунков героев в ключевых точках (по раскадровке).

### **2.5.Отрисовка по ключевым (.)**

Теория: Беседа о движении.

Практика: Выполнение анимации по ключевым (.) из расчета 5 кадров в секунду.

### **2.6. Практика «Помощник режиссера».**

Участие в совместной работе всей студии над проектами, в роле помощника режиссера.

Тема 3 «Актерское мастерство»

### **3.1 Вводное занятие.Тестирование. Техника безопасности.**

Теория: Цели и задачи курса. Беседа на тему техники безопасности. Правила поведения на занятии.

Практика: Тест: На включение в игру, незнакомого этюда.

### **3.2.Коллективный антропоморфный этюд.**

Практика: Этюд: Автоматизированный завод, каждый играет станочного робота, выполняющего свою задачу в общем процессе. Тоже, но с предлагаемыми обстоятельствами.

### **3.3.Этюды «животные».**

Практика: Этюд: Изобразить животное. Коллективный этюд: Изобразить конфликт между 2-мя и более животными.

### **3.4.Этюды «немое кино».**

Практика: Этюд: Придумать и разыграть сценку в стиле немого кино (все эмоции преувеличены)

Приложить «Обстоятельства» к этому этюду.

### **3.5 Постановка и режиссура пластического этюда по хлопкам.**

Практика:Создание застывших картин. Картина дается ученику и он должен раскрутить ее назад и вперед.

### **3.6 Практика «Помощник режиссера».**

Практика: Участие в совместной работе всей студии над проектами, в качестве помощника режиссера.

Тема 4. «Видеомонтаж и звукозапись»

### **4.1.Тестирование, техника безопасности.**

Теория: Цели и задачи изучения раздела. Техника безопасности.  
Практика: Проверка учащихся на знание и навыков обращения с компьютером и элементарными графическими редакторами.

#### **4.2. Введение. Видео и его форматы.**

Теория: Что такое видео? Системы цветного телевидения.  
Практика: Виды видеозаписи. Формат хранения видеозаписей и работа с ними.

#### **4.3. Кадр. Покадровая съемка.**

Теория: Понятие кадр. Количество кадров в единицу времени. Понятие раскадровка. Видеодорожка.  
Создание видеодорожки, ее емкость (количество кадров).  
Практика: Покадровая съемка фрагментов мультфильмов по написанным сценариям с различным количеством кадров в единицу времени. Изменение скорости проигрывания видеодорожки с помощью увеличения и уменьшения количества кадров в единицу времени.

#### **4.4. Видеосъемка.**

Теория: Понятие камера. Работа со светом (увеличение, уменьшение контрастности).  
Практика: Увеличение, приближение объектов с помощью видеокамеры. Виды съемок.

#### **4.5. Виды анимации.**

Теория: Трехмерная и двухмерная анимация (сходства и различия).  
Практика: Съемка объемных фигур и объектов. Создание фрагментов мультфильма с помощью трехмерной анимации. Съемка фрагментов с несколькими действующими лицами (не пересекаемая линии при съемке).

#### **4.6. Звук. Звукозапись.**

Теория: Звук. Применение звука в кино. Первичная запись. Запись аудиодорожки отдельно от видеодорожки.  
Скорость проигрывания звуковой дорожки. Громкость звука. Шумы.  
Практика: Работа над звуковым оформлением своих мультфильмов.

#### **4.7. Речь.**

Теория: Понятие речь. Использование речи в мультфильмах.  
Диалог. Передача эмоций героя с помощью интонации. Обработка речи.  
Практика: Озвучивание своих работ. Запись разговора, его обработка и наложение на видеодорожку.

#### **4.8. Музыка.**

Теория: Понятие музыка и её виды. Фоновая музыка. Её обработка. Фонограмма. Её запись. Скорость проигрывание музыки и её громкость.  
Практика: Создание нарезки из различных фрагментов фонограмм. Сопоставление звуковой и видеодорожек. Подбор и обработка музыкальных фрагментов для мультфильмов.

#### **4.9. Монтаж и его виды.**

Теория: Понятие монтаж (исторические сведения). Виды монтажа: последовательный, параллельный, строящийся, сравнительный, ассоциативный, интеллектуальный, психологический. Монтажный кадр. Переходы при стыковки кадров. Последовательность расстановки планов в мультфильме.  
Практика: Монтаж фрагментов различных эпизодов. Работа над собственным мультфильмом.

#### **4.10. Собираем мультфильм.**

Практика: Применение навыков работы с видео и аудиоданными, полученными в период обучения.  
Работают над монтажом мультфильмов(эпизодов) учащихся первого года обучения.  
Зачетная работа по пройденному материалу (создание мультфильма по собственному сценарию).

### 3 год обучения

Тема 1 «Режиссура и сценарное мастерство»

#### **1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Тестирование. Просмотр роликов. Звукорежиссура. Основы мастерства. Состояния. Акценты.**

Знакомство с содержанием деятельности на третьем курсе. Правила поведения во время

занятий. Беседа на тему техники безопасности. Тест. Профессия «звукорежиссёр».

Звуковые эффекты. Озвучивание.

#### **1.2. Разнообразие анимационного искусства.**

Теория: Виды анимационного кино. Понятия: «графическая анимация», «объёмная анимация», «перекладная анимация», «кукольная анимация», «живопись по стеклу», «пластилиновая анимация», «тенева анимация», «компьютерная анимация». Сходство и отличия. (6 часов).

Практика: Съёмка мини-мультфильмов с использованием разнообразных видов анимации ( практика по подгруппам)..

#### **1.3. Сценарий.**

Чтение худ. произведения-основы для фильма. Повторение законов создания сценария.

Совершенствование навыков написания сценария собственного мультфильма (самостоятельная работа).

#### **1.4. Раскадровка .**

Совершенствование навыков делать раскадровку мультфильма (самостоятельная работа)

#### **1.5. Снимаем мультфильм .**

Совершенствование навыков съёмки мультфильма ( самостоятельная работа).

Просмотр и коррекция фильма.

#### **1.6. Практика «режиссёр».**

Форма подведения итогов – итоговое задание.

Тема 2 «Изобразительное решение фильма»

#### **2.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Тестирование.**

1. Беседа на тему техники безопасности. Несложные правила обращения с ножницами, карандашами и красками, пластилином и т.д.

2. Тест: Анимация по стихотворению Эдварда Лира.

#### **2.2. Виды анимации.**

Теория (3 часа): Знакомство с техникой живописи по стеклу, с пластилиновой техникой, с техникой изготовления кукол для кино.

Практика (10 часов): Съёмка этюдов в различной технике. Изготовление кукол.

#### **2.3. Создание мультфильма (техника по выбору).**

Изготовление фона, персонажей в выбранной технике (по сценарию и раскадровке).

#### **2.4. Практика «режиссер».**

Участие в совместной работе всей студии над проектами, в роле режиссера.

Тема 3. «Видеомонтаж и звукозапись»

#### **3.1. Тестирование. Техника безопасности.**

Теория: Цели, задачи, содержание работы на 3 году обучения. Техника безопасности

Практика: Проверка учащихся на знание и навыков обращения с компьютером и элементарными графическими редакторами.

#### **3.2. Титры.**

Теория: Понятие титры. Создание стоячих титров в Power Point и GG. Создание подвижных титров с помощью Power Point и GG. Создание титров поверх кадра.

Практика: Работа по созданию титров к мультфильмам 1-ого года обучения.

#### **3.3. Обработка изображения.**

Теория: мультфильма с помощью Adobe Photoshop и paint. Изучаем программу Adobe Photoshop, paint. Покадровая регулировка цветовой гаммы. Работа с освещением.  
 Практика: Съемки мультфильма по написанному сценарию.

### **3.4.Обработка звука.**

Теория: Изучение программы Sound forge, обработка звука в программе DPS Velocity.  
 Практика: Создание музыкальных нарезок. Запись звука..

### **3.5. Возможности DPS Velocity, Reality.**

Теория: Сопоставление 2-х программ, перевод мультфильма в различные форматы.  
 Монтаж мультфильмов в этих программах. Переход из одной программы в другую во время монтажа. Практика: Монтаж фрагментов мультфильмов 1-го и 2-го года обучения.

### **3.6.Эффекты.**

Практика: Применение звуковых и видео эффектов в мультипликации. Создание и наложение видео эффектов на видео дорожку. Покадровое создание эффектов.  
 Наложение эффекта на эффект.  
 Применение полученных навыков при создании и монтаже мультфильмов.

### **3.7. Собираем мультфильмы.**

Практика: Применение навыков работы с видео и аудиоданными, полученными в период обучения.  
 Работают над монтажом мультфильмов(эпизодов) учащихся первого, второго года обучения.  
 Зачетная работа по пройденному материалу (создание мультфильма по собственному сценарию).

## **Культурно-досуговая деятельность**

Культурно-досуговая деятельность при реализации программы представлена экскурсиями в соответствии с планом, соревнованиями, участием в конкурсах, праздничных мероприятиях , посвященных , Дню победы, Дню защитника отечества, Дню прорыва блокады Ленинграда, Дню снятия блокады Ленинграда, Дню всенародного единства, Празднику весны и труда, Международному женскому дню, новогодним праздникам и др. В блок культурно – досуговой деятельности также включена система работы с родителями, в которую входит: план родительских собраний на год, совместные мероприятия с родителями, мастер- классы, выезды, консультации, мероприятия в рамках культурно-досуговых программ отдела.

### **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

При реализации дополнительной образовательной программы используется следующие приемы обучения:

- формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения, способствующих созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников;
- активизирующие переживания, чувства воспитанников;
- контроля, самоконтроля, самообучения воспитанников;
- управления коллективными и личными взаимоотношениями воспитанников.

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактически й материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
Тема 1. «Режиссура и сценарное мастерство»	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция практическое, комбинированные	Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частичный, поисковый	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3 карандаши, краски, ножницы.	Асенин С.В. Уолт Дисней: Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995.	Итоговое задание.
«Изобразительное решение фильма»	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция практическое, комбинированные	Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частичный, поисковый.	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3 карандаши, краски, ножницы.	Самоучитель для З.Эрикссон Э. Оживляйка поживей! UR,2003.	Итоговое задание.



Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
«Актерское мастерство»	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция Диагностическое, практическое, теоретическое, комбинированные	Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частичный, поисковый		Самоучитель для З.Эриксона Э. Оживляйка поживей! UR,2003.	Итоговое задание.
«Создание собственного фильма»	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция Диагностическое, комбинированное, практическое, теоретическое, комбинированные	Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частичный, поисковый	Тетрадь, ручка, музыкальные CD – диски, анимационное оборудование, бумага А4, А3 карандаши, краски, ножницы.		Участие в конкурсе

Тема	Виды занятий	Формы занятий	Методы	Дидактический материал	Учебные пособия	Формы подведения итогов
«Видеомонтаж и звукозапись»	Групповые Индивидуальные	Теоретическое, лекция Диагностическое, практическое, театральное, комбинированные	Словесный (рассказ, беседа), практический, наглядный, частичный, поисковый	Компьютер. наушники, колонки	Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере.	Итоговое задание.

### МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы необходимо:

камера, компьютер, монитор, видеомаягнитофон, микшерский пульт, микрофон, звуковые колонки, планшет для съемки, осветительные приборы и др.)

- чистое, проветренное помещение;
- листы формата А1, А3, А4 для создания декораций;
- цветная и белая бумага, картон, калька;
- цветные карандаши, простые карандаши, фломастеры, мелки, краски – наборы 15 штук;
- ножницы- 15 штук;
- пластическая масса для скрепления деталей;
- пластилин – 15 штук,
- проволока для изготовления кукол,
- баночка для воды – 15 штук,
- тетрадь для записи – 15 штук,
- стирательная резинка – 15 штук,
- палитра – 15 штук

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

(для педагога)

1. Асенин С.В. Уолт Дисней: Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995.
2. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 1974.
3. Баранов Г.С., Пелль В.Г., Сахаров А.А. Справочник по технике киносъемки. М., 1959.
4. Белова И. Художественное творчество. Взрослые и дети. Ленинград, 1990.
5. Голдовский Е.М. От немого кино к панорамному. М.. 1961.
6. Голдовский Е.М. Введение в кинотехнику. М., 1974.
7. Зайцева Л. А. Выразительные средства кино. М.,1971.

8. Кинословарь. Т.1-2, М., 1966-70.
9. Кравчунас Б. Программа изостудии Государственного эрмитажа.
10. Кудряшов Н.Н. Справочник кинолюбителя. 3 изд. М., 1977.
11. Кулагин Б.Ю. 3D Studio Max 3.0: от объекта до анимации. СПб.: БХВ, 2000.
12. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своём искусстве. М.: Искусство. 1983.
13. Нечай О.Ф. Основы киноискусства. – М.: Просвещение. 1989.
14. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М., ЛБЗ, 2002.
15. Эрикссон Э. Оживляй-ка поживей! UR,2003.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

(для учащихся)

- 1.Асенин С.В. Уолт Дисней: Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995.
- 2.Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере.
- 3.Самоучитель для 3.Эрикссон Э. Оживляй-ка поживей! UR,2003.