

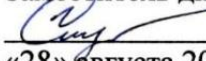
**Частное общеобразовательное учреждение высшего образования  
«Русско-Британский Институт Управления»  
(ЧОУВО РБИУ)**

**Общеобразовательная школа «7 ключей»**

454014, г. Челябинск, ул. Ворошилова, 12, тел.: 8(351)216-10-31

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по ВР

 О.А. Глущенко  
«28» августа 2017 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы

 Н.А. Попова  
«28» августа 2017 г.

**Программа внеурочной деятельности  
(общекультурное направление)  
Студии "Анимация"**

Срок реализации программы 3 года

Возрастная категория обучающихся 7-14 лет

Разработала: Журавлева Д.В., педагог дополнительного образования

Челябинск, 2017 г.

Рабочая учебная программа внеурочной деятельности «Анимация» программа студии анимации является адаптированной и составлена на основе авторской программы «Мультфильм – как средство развития творческих способностей детей», автор - Тихонова Е.Р.

Группы разделены по возрасту: 7-8; 8-9; 10-14 лет. К каждой группе предъявляются различные требования, исходя из возможностей и особенностей возраста ребенка.

На изучение данного курса отводится 4 академических часа в неделю для младшей группы, 4 часа в неделю для средней и 6 часов для старшей группы.

**Цель программы** - формирование у обучающихся художественной культуры, приобщение к миру искусства, общечеловеческим ценностям через личное творчество.

#### **Задачи программы:**

##### **Обучающие:**

- обучить основам драматургии;
- научить придумывать истории и записывать сценарии;
- научить делать раскадровки к фильмам;
- научить пользоваться фотокамерой;
- обучить основам операторского и фотоискусства;
- изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах;
- научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп-моушн, пикселизации и др.;
- познакомить с историей мировой и отечественной анимации;
- развить творческие способности;
- создать условия для эмоционального развития ребенка (фантазии, памяти, внимания, чувства времени и пространства, умения управлять своими чувствами, эмоциями, голосом, телом);
- раскрыть творческий потенциал и индивидуальность обучающегося;
- сформировать потребности в самопознании и саморазвитии.
- воспитать художественный вкус;
- привить навык поэтапной работы;
- воспитать культуру творческой деятельности;
- воспитать усидчивость, трудолюбие.

### **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

#### **Личностные результаты:**

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

#### **Метапредметные результаты:**

- организация самостоятельной деятельности с учётом требований сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- анализ и объективная оценка результатов собственного труда, поиск возможностей и способов их улучшения;
- видение красоты линии, формы, оттенка, композиции;

- управление эмоциями при общении со сверстниками, взрослыми, хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильное выполнение перемещений персонажей и объектов в плоскости фона.

### **1 год обучения**

Обучающиеся должны знать:

- Знать основы технической работы над созданием мультфильма;
- Знать основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «марионетка» и т.д.);
- Знать две основных крупности плана (общий и крупный);
- Знать способы изображения основных эмоций (удивление, грусть, радость, злость);
- Знать элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт).
- Обучающиеся должны уметь:
- Придумывать персонажей;
- Сочинять истории;
- Делать раскадровку с помощью педагога;
- Создавать простую марионетку персонажа;
- Пользоваться основными возможностями программы Dragonframe под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду.

### **2 год обучения**

Обучающиеся должны знать:

- Основы технической работы над созданием мультфильма;
- Основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «экспликация», «фаза движения» и т.д.);
- Четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);
- Способы изображения различных эмоций (удивление, грусть, радость, злость, гнев, испуг, брезгливость, и т.д.);
- Основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
- Различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пикселизация).
- Обучающиеся должны уметь:
- Определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;
- С помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);
- Придумывать интересных, характерных персонажей;
- Сочинять истории с применением законов драматургии;
- Делать раскадровку самостоятельно;
- Создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;
- Самостоятельно пользоваться основными возможностями программы Dragonframe (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.

### **3 год обучения**

Обучающиеся должны знать:

- Обширный материал, который был пройден в предыдущие годы;

- Тонкости технической работы над созданием мультфильма;
  - Специфические термины мультипликации («референс», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.)
  - Законы анимации Уолта Диснея;
  - Принципы написания сценария (экспозиция – завязка – развитие – кульминация – развязка).
  - Обучающиеся должны уметь:
  - Приготовить съёмочное пространство к работе: закрепить фон, выставить свет, настроить крупность кадра, резкость на фотоаппарате (под присмотром педагога);
  - Самостоятельно работать с программой Dragonframe (включать, создавать или находить нужный файл, выставлять настройки качества изображения);
  - Самостоятельно формулировать идею, главную мысль придуманного (или просмотренного) мультфильма;
  - Продумывать характер персонажей, их предыстории, мотивы их действий, причины и следствия поступков;
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 12 кадров в секунду.

## **2.Содержание курса внеурочной деятельности**

### **1 год обучения**

#### **1. История анимации**

**1.1** Вводное занятие. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д.  
Теория: Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме.

Практика: не предусмотрена.

**1.2** История студии Дисней. Эволюция Микки Мауса

Теория: Краткая биография Уолта Диснея и Аба Айверкса, создание персонажа кролика Освальда. Трансформация кролика в мышонка Микки. Демонстрация мультфильмов разных лет с персонажем Микки Маус. Обсуждение характера персонажа.

Практика: не предусмотрена.

**1.3** История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».

Теория: Краткая биография братьев Гарри, Альберта, Сэма и Джека Уорнеров, история основания студии Warner's cartoon в 1930-х, персонажи "Веселых мелодий": Бадди, Багз Банни, Даффи Дак, и др. Просмотр мультфильмов, обсуждение характеров персонажей.

Практика: не предусмотрена.

**1.4** Студия Союзмультфильм. Валентина и Зинаида Брумберг. Просмотр м/ф «Федя Зайцев», 1948 г.

Теория: История основания студии Союзмультфильм (1936 г.), ведущие аниматоры: Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Валентина и Зинаида Брумберг, Владимир Сутеев, Дмитрий Бабиченко, Александр Иванов. Просмотр мультфильма сестер Брумберг «Федя Зайцев», 1948 г.

Практика: не предусмотрена.

**1.5** История студии Союзмультфильм. Лев Атаманов. Просмотр м/ф «Снежная королева», 1957 г.

Теория: Период расцвета студии Союзмультфильм. Просмотр м/ф «Когда зажигаются ёлки» М.Пащенко, «Снежная королева» Л. Атаманова, «Петя и Красная Шапочка», Е.Райковского и Б.Степанцева. Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

Практика: не предусмотрена.

**1.6** История студии Hanna-Barbera. Уильям Ханна и Джозеф Барбера. Просмотр м/ф «Том и Джери»

Теория: Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

Практика: не предусмотрена.

**1.7** История студии Союзмультфильм. Вячеслав Котеночкин. Просмотр м/ф «Ну, погоди!»

Теория: Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

Практика: не предусмотрена.

**1.8** Лорен Фауст: "Суперкрошки", "Мой маленький пони".

Теория: Знакомство с работами современного художника-мультипликатора Лорен Фауст.

Просмотр мультфильма "Дружба - это чудо". Обсуждение - поиск темы, идеи, конфликта, главного героя, положительного и отрицательного персонажей.

Практика: не предусмотрена.

**1.9** Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург" - м/с "Смешарики"

Теория: Как снимаются «Смешарики». Просмотр м/ф «Смешарики». Обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

**1.10** Современная отечественная анимация. Студия "Анимаккорд" - м/с "Маша и Медведь"

Теория: Как снимают «Машу и Медведя». Просмотр м/ф «Маша и Медведь». Обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

## **2. Основы драматургии: разработка сценария**

**2.1** «Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.

Теория: Что такое «тема» и что такое «идея». Почему важно уметь сформулировать основную мысль, о чем фильм. Просмотр м/ф «Антошка».

Практика: мозговой штурм - поиск волнующих тем, обсуждение.

**2.2** Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры.

Теория: Что такое "хорошо" и что такое "плохо" - оценочные характеристики героев. Дискуссия. Примеры детей из литературы и личного опыта.

Практика: Рисуем героя доброго и злого. Обсуждаем, благодаря чему становится понятно, кто из них кто.

**2.3** Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя.

Теория: Просмотр 2-3 серий мультфильма "Смешарики", поиск главного героя, формулировка идеи каждой серии.

Практика: не предусмотрена.

**2.4** Понятие «конфликт». Примеры.

Теория: Проблема, конфликт как двигатель сюжета. Виды драматургических конфликтов, примеры.

Практика: мозговой штурм - придумываем для каждой темы свой соответствующий конфликт. И наоборот.

**2.5** Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога.

Теория: Сценарий - основа фильма, в том числе мультипликационного. Внутренняя логика повествования.

Практика: запись "сценария" со слов ребенка. Ответы на вопросы преподавателя "зачем персонаж туда пошел?", "почему он так одет?", "зачем на столе стоит ваза?" и т.д., чтобы ребенок учился вкладывать смысл в каждую деталь.

**2.6** Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.

Теория: не предусмотрена.

Практика: составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

**2.7** Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Схематическое графическое отображение последовательности сюжетных действий. Так называемый "комикс", который является планом для съемок, изображающий сцены в их последовательности.

## **2.8 Структура фильма. Начальные и финальные титры.**

Теория: Для чего нужны титры. Виды титров, примеры оформления титров в различных мультфильмах.

Практика: не предусмотрена.

## **3. Художественное творчество**

### **3.1 Разработка эскизов персонажей**

Теория: не предусмотрена.

Практика: черновые наброски персонажей.

### **3.2 Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с отдельно нарисованными руками, головой, и, по возможности, ногами.

### **3.3 Разработка декораций, работа над фоном.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

### **3.4 Работа над объектами.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Рисование и вырезание дополнительных объектов, которые будут двигаться в кадре.

### **3.5 Работа над второстепенными персонажами.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Рисование и вырезание второстепенных персонажей мультфильма. Допустима ограниченная функциональность (монолитные, либо только с движущейся рукой, головой).

### **3.6 Работа над титрами к своим мультфильмам.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: создание титров к мультфильмам в выбранной технике.

### **3.7 Создание реквизита для новогоднего мультфильма.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: коллективная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением обязанностей в группе.

### **3.8 Создание марионетки для упражнения на жестикуляцию.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки с подробно проработанным плечевым поясом - отдельно рисуются и вырезаются плечо, предплечье и ладонь.

### **3.9 Создание реквизита для упражнения на мимику.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Необходимо нарисовать лицо, на котором изображен только нос - единственная неподвижная часть лица. Отдельно рисуются брови; глаза открытые и закрытые; рот улыбающийся, широко открытый испуганный, грустный.

### **3.10 Создание реквизита для упражнения лодка на волнах.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Рисуются фон - волны. Отдельно рисуется и вырезается лодка.

### **3.11 Создание реквизита для мульт-открытки к 8 марта**

Теория: не предусмотрена.

Практика: коллективная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением обязанностей в группе.

### **3.12 Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий (сначала подготовка всего необходимого к первой сцене, только затем ко второй и т.д.)

#### **4. Съёмки основного мультфильма**

##### **4.1 Первый пробный мультфильм**

Теория: Правила работы на съёмочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой Dragonframe, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону.

Практика: съёмки пробного мультфильма на свободную тему.

##### **4.2 Новогодний групповой мультфильм**

Теория: не предусмотрена.

Практика: коллективная работа на съёмочной площадке. Съёмки общего мультфильма к Новому Году.

##### **4.3 Мульт-открытка к 8 марта**

Теория: не предусмотрена.

Практика: коллективная работа на съёмочной площадке. Съёмки мульт-открытки к 8 марта.

##### **4.4 Мультфильм по своему сценарию**

Теория: не предусмотрена.

Практика: самостоятельная работа на съёмочной площадке. Съёмки мультфильма по своему сценарию.

##### **4.5 Съёмки титров**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка начального и финальных титров.

#### **5. Съёмки этюдов, упражнений**

##### **5.1 Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.**

Теория: Любое движение, даже самое маленькое, снимается не менее, чем за три кадра. Точно так же даже самое быстрое движение должно содержать в себе не менее трех фаз, иначе зритель его просто не увидит. Демонстрация обучающих видеоматериалов.

Практика: не предусмотрена.

##### **5.2 Жесты.**

Теория: Демонстрация обучающего материала по позам и жестам, их смыслу. Работа с зеркалом, актерский тренинг, игра в пантомимы.

Практика: Съёмка жестов - приветствие, удивление, недовольство, замах и удар.

##### **5.3 Мимика.**

Теория: Демонстрация обучающего материала по мимике. Работа с зеркалом, актерский тренинг.

Практика: Съёмки эмоций - радость, удивление, злость, грусть.

##### **5.4 Маятник. Понятие «тайминг».**

Теория: В зависимости от того, за сколько кадров качнется маятник, зависит его скорость. От этого зависит восприятие зрителем характера действия, веса качающегося объекта, его инерции.

Практика: Снимаем два вида маятника - на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения, но с обязательным "зависанием" в высшей точке и с "пролетом" в нижней фазе.

##### **5.5 Лодка на волнах.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: съёмка покачивающейся на волнах лодки, последовательный плавный подъем то носа, то кормы.

##### **5.6 Живой фон.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съемка последовательного нанесения мазков на чистый лист до получения живописной абстракции или заранее обговоренной композиции.

## **6. Обсуждение и анализ мультфильмов**

**6.1** Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

Практика: не предусмотрена.

**6.2** Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Теория: поиск идей, разбор сюжетов, формулировка тем, нахождение недостатков.

Практика: не предусмотрена.

## **7. Контрольные занятия**

**7.1** Словарь аниматора.

Теория: Что такое "мульти" и "анима". Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое "конфликт" и зачем он нужен.

Практика: не предусмотрена.

**7.2** Викторина по истории анимации

Теория: Назвать анимационные студии (Союзмультфильм, Дисней, Уорнер бразерс, Ханна-Барбера), мультфильмы, которые на них снимались, самых известных персонажей, имена художников-мультипликаторов Союзмультфильма (сестры Брумберг, Лев Атаманов, Вячеслав Котеночкин и др.), современные российские студии и их мультфильмы ("Смешарики" на студии "Петербург", "Маша и Медведь" на студии "Анимаккорд"), как зовут художницу, придумавшую "Моих маленьких пони" (Лорен Фауст).

Практика: не предусмотрена.

## **2 год обучения**

### **1. История анимации**

**1.1** История студии Дисней.

Теория: Просмотр первых мультфильмов Уолта Диснея: "Параходик Вилли" и др."

Практика: не предусмотрена.

**1.2** История студии Союзмультфильм. Роман Давыдов.

Теория: Просмотр м/с «Маугли», 1967-71 гг.

Практика: не предусмотрена.

**1.3** История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.

Теория: Просмотр м/ф «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969 г.

Практика: не предусмотрена.

**1.4** История студии Экран. Александр Татарский.

Теория: Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986 г.

Практика: не предусмотрена.

**1.5** История студии Пилот. Александр Татарский.

Теория: Просмотр м/ф «Следствие ведут Колобки», 1986 г.

Практика: не предусмотрена.

**1.6** История студии Пилот. Эдуард Назаров.

Теория: Просмотр м/ф «Жил-был пёс», 1982 г.

Практика: не предусмотрена.

**1.7** История студии "Аэроплан". Александр Татарский, Сергей Меринов.

Теория: Просмотр м/ф «Фиксики».

Практика: не предусмотрена.

**1.8** Эволюция персонажа: кот Феликс. Отто Месмер, Пэт Салливан, Джо Ориоло.



Теория: Просмотр м/ф "Кот Феликс" в исполнении трех художников, "Каспер - маленькое приведение".

Практика: не предусмотрена.

1.9 История студии Universal. Уолтер Ланц.

Теория: Просмотр м/ф «Дятел Вуди», "Энди Панда", "Чилли Вилли"

Практика: не предусмотрена.

1.10 Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш

Теория: Просмотр м/ф "Симпсоны", "Время приключений", "Гравити Фолз".

Практика: не предусмотрена.

## **2. Основы драматургии**

2.1 Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения.

Разбор примеров.

Теория: Понятия "Тема", "идея", "главная мысль". Просмотр коротких мультфильмов ("Милый дом Чи"), поиск темы каждой из серий, мультфильма в целом.

Практика: не предусмотрена.

2.2 Главный герой. Раскрытие характера персонажа.

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

2.3 Понятие «конфликт». Примеры.

Теория: Виды драматургических конфликтов. Повтор пройденного материала.

Практика: не предусмотрена.

2.4 Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка

Теория: Понятия "завязка", "развитие действия", "кульминация", "развязка".

Практика: Разбор русских народных сказок (Курочка ряба, Колобок, Теремок и т.п.), поиск составных драматических элементов.

2.5 Написание сценария собственного мультфильма

Теория: Выстраивание логичного повествования, внимание к характерам персонажей, мотивировкам действий. В истории обязательно должна быть идея и проблема (драматургический конфликт).

Практика: Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога.

2.6 Составление экспликации к своему м/ф.

Теория: не предусмотрена.

Практика: составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов.

2.7 Создание раскадровки по своему сценарию.

Теория: составные части элементарной раскадровки - номер сцены, схематичная зарисовка кадра (ракурс и крупность плана), описание действия в кадре.

Практика: Создание раскадровки по своему сценарию.

## **3. Художественное творчество**

3.1 Создание реквизита к упражнениям.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание реквизита к упражнениям.

3.2 Создание реквизита к мультфильму.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен.

3.3 Приемы и техники работы с пластилином.

Теория: Особенности материала - пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета. Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура.

Практика: Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации.

### 3.4 Приемы и техники работы с сыпучим материалом.

Теория: техника безопасности при работе с сыпучим материалом. Основные приемы: насыпание и рисование по насыпанному. Просмотр мультфильмов для образца.

Практика: Знакомство с материалом "на ощупь", репетиция этюда без съемки.

### 3.5 Приемы и техники анимации на меловой или маркерной доске.

Теория: Просмотр мультфильмов для образца, поиск идей, вдохновения.

Практика: не предусмотрена.

### 3.6 Работа над титрами к своим мультфильмам.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание начальных и финальных титров.

## 4. Съёмки основного мультфильма

### 4.1 Съёмки мультфильма в технике пластилиновой анимации

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки мультфильма в технике пластилиновой анимации

### 4.2 Съёмки группового новогоднего мультфильма в технике перекладной анимации

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки группового новогоднего мультфильма в технике перекладной анимации.

### 4.3 Съёмки индивидуальных проектов

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки мультфильмов по своему сценарию.

### 4.4 Съёмки титров

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмки начальных и финальных титров.

## 5. Съёмки этюдов, упражнений

### 5.1 Упражнение на эмоции.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка расширенного спектра эмоций (удивление, грусть, радость, злость, гнев, испуг, безгливость, и т.д.).

### 5.2 Упражнение на крупность планов

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка мини-сюжета, включающего дальний, общий, средний и крупный план (опционально план "деталь").

### 5.3 Этюд в технике предметной анимации.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка этюда в технике предметной анимации.

### 5.4 Этюд в технике сыпучей анимации.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка этюда в технике сыпучей анимации.

### 5.5 Этюд в технике меловой анимации.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка этюда в технике меловой анимации.

### 5.6 Этюд в технике пиксиляция.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка этюда в технике пиксиляция.

## 6. Обсуждение и анализ мультфильмов

### 6.1 Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.

Практика: не предусмотрена.

### 6.2 Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение

Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

6.3 Просмотр примеров мультфильмов, выполненных в разных техниках

Теория: Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных в разных техниках. Поиск идей, вдохновения. Поиск темы, идеи, характеров героев.

Практика: не предусмотрена.

## **7. Озвучка**

7.1 Озвучка новогоднего мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Озвучка новогоднего мультфильма.

## **8. Контрольные занятия**

8.1 Словарь аниматора.

Теория: Знание понятий «сценарий», «раскадровка», «экспликация», «фаза движения»; основ драматургии, понятий "положительный и отрицательный герой", "конфликт", "завязка", "кульминация", "развязка"; различных техник стоп-моушн анимации: перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксиляция.

Практика: не предусмотрена.

8.2 Викторина по истории анимации

Теория: Знание анимационных студий ("Союзмультфильм", "Экран", "Пилот", "Дисней", "Юниверсал" и т.д.) и их ведущих мультипликаторов (Роман Качанов, Александр Татарский, Эдуард Назаров, Отто Месмер, Уолтер Ланц, и т.д.), ключевых мультфильмов («Маугли», «Крокодил Гена и Чебурашка», «Падал прошлогодний снег», «Следствие ведут Колобки», «Жил-был пёс» и мн. др.), а так же имена современных мультипликаторов, таких как Мэтт Грейнинг ("Симпсоны"), Пендлтон Уорд ("Время приключений") и Алекс Хирш "Гравити Фолз").

Практика: не предусмотрена.

## **3 год обучения**

### **1. История анимации**

1.1 История зарубежных студий.

Теория: История студий и ведущих мультипликаторов.

Макс Флейшер, изобретение ротоскопа. Бетти Буп и Попай. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Студия "Лайка", современная кукольная анимация. Мастер - Генри Селик. "Кошмар перед Рождеством", "Коралина в стране кошмаров", "Семейка монстров". Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съемки.

История студии "Пиксар". Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работе над "Головоломкой", "Хорошим динозавром".

Хаяо Миядзаки. Сказки между Европой и Азией. Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами.

Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций. Просмотр отрывков сериалов "Наруто", "Покемон", "Сейлор Мун". Обсуждение, поиск идеи, характеристика героев.

Современная фестивальная мультипликация: скандинавская школа, французская школа, американская школа анимации.

Практика: не предусмотрена.

1.2 История отечественной мультипликации.

Теория: Пионеры кукольной мультипликации - Владислав Старевич и Александр Ширяев.

Просмотр м/ф "Прекрасная Люконида".

Юрий Норштейн, "Ёжик в тумане". Особенности создания шедевра.

Александр Петров. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар "Старик и море".

Арменфильм, Гергий Саакянц, просмотр м/ф "В синем море в белой пене".

Современная фестивальная мультипликация: Константин Бронзит, номинация на Оскар, фильм "Мы не можем жить без космоса". Иван Максимов, "Ветер вдоль берега", Анна Романова "Несуразь" и другие ученики Максимова (Леонид Шмельков, Соня Кендль, Катерина Бим и т.д.)

Современная стоп-моушн мультипликация: Евгения Жиркова, "Летающий мальчик", Наталья Гропфель. "Сказка", альманах "Гора самоцветов".

Практика: не предусмотрена.

## **2. Основы драматургии**

### **2.1 Мозговой штурм: разработка идеи**

Теория: не предусмотрена.

Практика: наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.

### **2.2 Разработка сценария**

Теория: Изучение принципов написания сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка). Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Повторение пройденного материала.

Практика: Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками.

### **2.3 Разработка характера персонажа.**

Теория: Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели, мотивировки действий. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера.

Практика: Упражнение СТАНЦИЯ. Составление "паспорта" персонажа.

### **2.4 Создание раскадровки по своему сценарию**

Теория: расширенная раскадровка. Повтор пройденного материала. Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки).

Практика: составление подробной раскадровки.

### **2.5 Составление экспликации к своему м/ф**

Теория: не предусмотрена.

Практика: составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.

## **3. Художественное творчество**

### **3.1 Разработка эскизов персонажей**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Разработка эскизов персонажей

### **3.2 Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей.

### **3.3 Разработка декораций, работа над фоном.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.)

### **3.4 Работа над объектами.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание.

### **3.5 Работа над второстепенными персонажами.**

Теория: не предусмотрена.

Практика:

### **3.6 Работа над титрами к своим мультфильмам.**

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа над марионетками второстепенных персонажей.

#### **4. Съёмки основного мультфильма**

##### 4.1 Съёмки мультфильма.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка мультфильма по собственному сценарию.

##### 4.2 Новогодняя мульт-открытка.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка новогодней мульт-открытки в любой технике.

##### 4.3 Мульт-открытка к 8 марта

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка мульт-открытки к 8 марта в любой технике.

#### **5. Съёмки этюдов, упражнений**

##### 5.1 Законы анимации Уолта Диснея

Теория: 12 законов анимации Уолта Диснея:

1. Сжатие и растяжение.
2. Подготовка, или упреждение (отказное движение).
3. Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель).
4. Использование компонок и фазованного движения.
5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия.
6. Смягчение начала и завершения движения.
7. Дуги.
8. Дополнительное действие (выразительная деталь).
9. Расчет времени.
10. Преувеличение, утрирование.
11. "Крепкий" (профессиональный) рисунок.
12. Привлекательность.

Практика: упражнения "маятник", "мяч", "моргание" и др.

##### 5.2 Липсинк

Теория: Как синхронизировать движение губ с речью. Просмотр обучающего материала. Работа с зеркалом.

Практика: Отрисовка форм губ при произнесении различных звуков. Съёмка этюда - персонаж произносит имя.

##### 5.3 Пиксиляция

Теория: Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пиксиляции. Повторение правила трех фаз. Просмотр примеров пиксиляции для вдохновения.

Практика: Съёмка мульт-этюда в технике пиксиляция.

##### 5.4 Фризлайт

Теория: Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте. Просмотр примеров.

Практика: Мульт-этиюд в технике фризлайт.

##### 5.5 White-board animation

Теория: Приемы и техники анимации на маркерной доске. Просмотр вдохновляющих примеров.

Практика: Съёмка мульт-этюда в технике White-board animation.

##### 5.6 Предметная анимация

Теория: не предусмотрена.

Практика: Съёмка мульт-этюда в технике предметная анимация.

#### **6. Обсуждение и анализ мультфильмов**

##### 6.1 Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок.

Теория: Обсуждение результатов проделанной работы - что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее.

Практика: не предусмотрена.

6.2 Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

Теория: Просмотр мультфильмов студий "ВидимоНевидимо", "Печка", "Поиск", "Мультистория" и др. Поиск идей, плюсов и минусов, обсуждение.

Практика: не предусмотрена.

6.3 Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.

Теория: Просмотр и обсуждение мультфильмов, выполненных в разных техниках. Поиск идей, вдохновения. Поиск темы, идеи, характеров героев.

Практика: не предусмотрена.

## **7. Озвучка**

7.1 Озвучка своего мультфильма.

Теория: техника безопасности, правила работы с микрофоном.

Практика: Озвучка своего мультфильма.

## **8. Основы монтажа**

8.1 Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов.

Теория: не предусмотрена.

Практика: Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов.

## **9. Контрольные занятия**

9.1 Словарь аниматора

Теория: Знание специфических терминов мультипликации («референс», «ротоскоп», «липсинк», «фризлайт», «аниматик», «секвенция», «тайминг», «плейсинг» и т.д.), знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария (экспозиция-завязка-развитие-кульминация-развязка), названия различных мультипликационных техник.

Практика: не предусмотрена.

9.2 Викторина по истории анимации.

Теория: Знание истории отечественной и зарубежной мультипликации, имен ключевых режиссеров и художников-мультипликаторов, их основных произведений, техник, в которых эти произведения выполнены.

Практика: не предусмотрена.

## **Формы организации и виды деятельности**

- Монтаж отснятых мультипликационных сюжетов;
- Съёмка мульт-этюда в различных техниках;
- Отрисовка форм;
- Отрисовка фонов в выбранной технике;
- Озвучивание сюжетов;
- Разработка сценария;
- Мозговой штурм;
- Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок;
- Индивидуальными и групповыми просмотрами снятых работ;
- Анализом эскизов, рисунков, творческих работ.

**Формой подведения итогов** реализации программы внеурочной деятельности является участие в фестивалях, смотрах, конкурсах таких как:

- Международный фестиваль «Кино – детям», г. Самара;
- Всероссийский фестиваль «Мульт-Горой», г. Красноярск;
- Всероссийский фестиваль детско-юношеских фильмов «Зеркало будущего», г. Сургут;
- Межрегиональный кинофестиваль детско-юношеских и молодежных видеоработ «И сказала КРОХА»;
- Конкурс рисунков персонажей «Мультенки» в рамках Открытого российского фестиваля анимационного кино, г. Суздаль;

- Всероссийский фестиваль детского кино и телевидения «Веселая ларга», г. Владивосток;
- Конкурс анимации «Мир в ладошке» в рамках дальневосточного Медиафестиваля «Открытие»;
- Конкурс Национального детского фонда совместно с Ассоциацией анимационного кино «Это интересно. Мой родной край»;
- Международный молодежный фестиваль короткометражного кино и анимации «Новый горизонт», г. Воронеж;
- Открытый всероссийский мастер-класс фестиваль детского мультипликационного кино «Жар-птица», г. Новосибирск.

### 3. Тематическое планирование

#### 1 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
1.	<b>История анимации</b>	10		
1.1	Вводное занятие. Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д		1	
1.2	История студии Дисней. Эволюция Микки Мауса		1	
1.3	История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».		1	
1.4	Студия Союзмультфильм. Валентина и Зинаида Брумберг. Просмотр м/ф «Федя Зайцев», 1948 г.		1	
1.5	История студии Союзмультфильм. Лев Атаманов. Просмотр м/ф «Снежная королева», 1957 г.		1	
1.6	История студии Hanna-Barbera. Уильям Ханна и Джозеф Барбера. Просмотр м/ф «Том и Джери».		1	
1.7	История студии Союзмультфильм. Вячеслав Котеночкин. Просмотр м/ф «Ну, погоди!»		1	
1.8	Лорен Фауст: "Суперкрошки", "Мой маленький пони".		1	
1.9	Современная отечественная анимация. Студия компьютерной анимации "Петербург" - м/с "Смешарики"		1	
1.10	Современная отечественная анимация. Студия "Анимаккорд" - м/с "Маша и Медведь"		1	
2.	<b>Основы драматургии: разработка сценария</b>	19		
2.1	«Тема» и «идея» - основы сценария. Разбор примеров.		1	1
2.2	Главный герой. Герой положительный и отрицательный. Примеры		1	1
2.3	Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя		2	
2.4	Понятие «конфликт». Примеры.		1	
2.5	Понятие «сценарий». Написание сценария		1	3

	собственного м/ф с помощью педагога			
2.6	Понятие «экспликация». Составление экспликации к своему м/ф.			4
2.7	Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.			3
2.8	Структура фильма. Начальные и финальные титры.		1	
3.	<b>Художественное творчество</b>	47		
3.1	Разработка эскизов персонажей			4
3.2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.			4
3.3	Разработка декораций, работа над фоном.			8
3.4	Работа над объектами.			4
3.5	Работа над второстепенными персонажами.			4
3.6	Работа над титрами к своим мультфильмам.			4
3.7	Создание реквизита для новогоднего мультфильма			6
3.8	Создание марионетки для упражнения на жестикуляцию			1
3.9	Создание реквизита для упражнения на мимику			1
3.10	Создание реквизита для упражнения лодка на волнах			1
3.11	Создание реквизита для мульт-открытки к 8 марта			8
3.12	Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию.			2
4.	<b>Съемки основного мультфильма</b>	36		
4.1	Первый пробный мультфильм		1	5
4.2	Новогодний групповой мультфильм			6
4.3	Мульт-открытка к 8 марта			8
4.4	Мультфильм по своему сценарию			12
4.6	Съемки титров			4
5.	<b>Съемки этюдов, упражнений</b>	10		
5.1	Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.		1	
5.2	Жесты		1	1
5.3	Мимика		1	1
5.4	Маятник. Понятие «тайминг»		1	1
5.5	Лодка на волнах			1
5.6	Живой фон			2
6.	<b>Обсуждение и анализ мультфильмов</b>	8		
6.1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		4	
6.2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение		4	
7.	<b>Контрольные занятия</b>	2		
7.1	Словарь аниматора		1	
7.2	Викторина по истории анимации		1	
	Всего часов:	132	32	100



**2 год обучения**

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
1.	<b>История анимации</b>	10		
1.1	История студии Дисней.		1	
1.2	История студии Союзмультфильм. Роман Давыдов.		1	
1.3	История студии Союзмультфильм. Роман Качанов.		1	
1.4	История студии Экран. Александр Татарский.		1	
1.5	История студии Пилот. Александр Татарский.		1	
1.6	История студии Пилот. Эдуард Назаров.		1	
1.7	История студии Аэроплан. Александр Татарский, Сергей Меринов.		1	
1.8	Эволюция персонажа: кот Феликс. Отто Месмер, Пэт Салливан, Джо Ориоло.		1	
1.9	История студии Universal. Уолтер Ланц.		1	
1.10	Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш		1	
2.	<b>Основы драматургии</b>	20		
2.1	Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров.		1	
2.2	Главный герой. Раскрытие характера персонажа.		1	1
2.3	Понятие «конфликт». Примеры.		1	
2.4	Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка		1	2
2.5	Написание сценария собственного мультфильма		1	5
2.6	Составление экспликации к своему м/ф.			3
2.7	Создание раскадровки по своему сценарию.		1	3
3.	<b>Художественное творчество</b>	37		
3.1	Создание реквизита к упражнению			3
3.2	Создание реквизита к мультфильму			22
3.3	Приемы и техники работы с пластилином		1	1
3.4	Приемы и техники работы с сыпучим материалом		1	1
3.5	Приемы и техники анимации на меловой или маркерной доске		2	
3.6	Работа над титрами к своим мультфильмам.			6
4.	<b>Съемки основного мультфильма</b>	41		
4.1	Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации			9
4.2	Съемки группового новогоднего мультфильма в технике перекладной анимации			8
4.3	Съемки индивидуальных проектов			18

4,4	Съемки титров			6
5.	<b>Съемки этюдов, упражнений</b>	16		
5.1	Упражнение на эмоции			1
5.2	Упражнение на крупность планов			1
5.3	Этюд в технике предметной анимации			4
5.4	Этюд в технике сыпучей анимации			2
5.5	Этюд в технике меловой анимации			6
5.6	Этюд в технике пикселизация			2
6.	<b>Обсуждение и анализ мультфильмов</b>	8		
6.1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		3	
6.2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение		3	
6.3	Просмотр примеров мультфильмов, выполненных в разных техниках		2	
7.	<b>Озвучка</b>	2		
7.1	Озвучка новогоднего мультфильма			2
8.	<b>Контрольные занятия</b>	2		
8.1	Словарь аниматора		1	
8.2	Викторина по истории анимации		1	
	Всего часов:	136	30	106

### 3 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Всего часов	в том числе	
			теория	практика
1.	<b>История анимации</b>	12		
1.1	История зарубежных студий		6	
1.2	История отечественной мультипликации		6	
2.	<b>Основы драматургии</b>	25		
2.1	Мозговой штурм: разработка идеи			4
2.2	Разработка сценария		2	6
2.3	Разработка характера персонажа		1	2
2.4	Создание раскадровки по своему сценарию		1	6
2.5	Составление экспликации к своему м/ф			3
3.	<b>Художественное творчество</b>	50		
3.1	Разработка эскизов персонажей			3
3.2	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.			4
3.3	Разработка декораций, работа над фоном.			13
3.4	Работа над объектами.			18
3.5	Работа над второстепенными персонажами.			6
3.6	Работа над титрами к своим мультфильмам.			6
4.	<b>Съемки основного мультфильма</b>	62		
4.1	Съемки мультфильма			46
4.2	Новогодняя мульт-открытка			8
4.3	Мульт-открытка к 8 марта			8
5.	<b>Съемки этюдов, упражнений</b>	36		
5.1	Законы анимации Уолта Диснея		8	8

5.2	Липсинк		1	3
5.3	Пиксиляция		1	5
5.4	Фризлайт		1	3
5.5	White-board animation		1	3
5.6	Предметная анимация			2
6.	<b>Обсуждение и анализ мультфильмов</b>	11		
6.1	Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок		3	
6.2	Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение		3	
6.3	Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках		5	
7.	<b>Озвучка</b>	10		
7.1	Озвучка своего мультфильма		1	9
8.	<b>Основы монтажа</b>	32		
8.1	Работа в программе Adobe Premiere Pro, монтаж снятых мультфильмов			32
9.	<b>Контрольные занятия</b>	2		
9.1	Словарь аниматора		1	
9.2	Викторина по истории анимации		1	
	Всего часов:	240	42	198