

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
Ремонтненский Центр детского творчества

Рассмотрено  
методическим советом  
Протокол № 1  
от «26 » августа 2019 г.



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«МУЛЬТСТУДИЯ «СОВЁНОК»**

возраст учащихся: 7-14 лет  
срок реализации: 3 года

**Автор-составитель:**  
педагог дополнительного образования  
Мирная Ольга Владимировна

Ремонтное  
2019

## **1. Пояснительная записка**

Мультипикационное кино – очень интересный для детей вид искусства. И что немаловажно, это синтетический вид, который включает в себя не только изобразительные средства, такие как, например, рисунок, живопись, скульптура или декоративно-прикладное, но и многие другие виды творчества. Это и музыка, и театр с режиссурой, и литература с искусством выразительного чтения. Именно поэтому процесс создания собственного мультфильма может дать детям множество полезных знаний и многому научить практически.

Так как задача любого искусства – открывать внутренний мир автора широкому зрителю, заставлять его следовать за авторской мыслью, переживая определённые эмоции, мультипликация, как самый насыщенный возможностями вид, может научить детей ясно, подробно и доходчиво само выражаться. Это, пожалуй, самый важный аспект учебно-воспитательного процесса. Кроме того, общение детей на занятиях в мультстудии поможет им в формировании коммуникативной культуры.

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

**Новизна программы** заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом – созданием мультипикационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипикационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и

действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной программы.

Особенности структуры программы заключаются в том, что каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план, содержание курса, ожидаемые результаты.

**Практическая значимость** программы состоит в формировании у обучающихся навыков создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

**Ключевые понятия:** основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

**Цель программы:** создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Обучение основам изобразительного искусства и мультипликации.
- Формирование навыков создания мультфильмов – в планировании общей работы, в разработке и изготовлении марионеток, фонов и декораций, в установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов.
- Обучение основам перекладной и пластилиновой анимации.

**Развивающие:**

- Развитие творческой фантазии, художественного вкуса, глазомера и слуха, чувства времени.

- Всестороннее развитие творческих способностей детей.

**Воспитательные:**

- Воспитание лучших качеств личности – самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи, последовательности и упорства в достижении цели, самокритичности и т.д.

- Содействие профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- теоретический (образовательный);
- практический (творческий, исследовательский). Теоретическая частьдается в форме тематических бесед, викторин, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры. Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество. Обучающиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними

3. Анимационный тайминг. Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Художественное оформление мультипликационного фильма. Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание. Принципы отбора содержания. Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы,

содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавляемых мультфильмов.

**Программа мультстудии «Совёнок» состоит из следующих разделов:**

1. Создание перекладной анимации.
2. Создание объёмной анимации.

Обучение ведётся в традиционной форме с элементами игры, как индивидуально, так и коллективно.

**Формы организации образовательного процесса.**

Форма занятий – фронтальные, индивидуальные, групповые.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков.

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

Организационно-педагогические условия реализации программы заключаются в том, что вопросы гармоничного развития и творческой самореализации личности обучающихся находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими.

Программа мультстудии «Совёнок» рассчитана для работы с детьми от 7 до 14 лет.

Программа рассчитана на 3 года обучения. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

**Прогнозируемые результаты.**

**В результате прохождения программного материала дети:**

1. освоят большинство специальных терминов и понятий в области киноискусства и в частности мультипликации, такие, например, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка,

марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.

2. **будут знать** обо всех видах мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями.

3. **научатся** работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами. Освоят мульт-станок и лайт-станок, научатся устанавливать необходимое освещение, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей, снимать кадры, создавать титры и многое другое.

4. **смогут** разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона.

К концу учебного года учащиеся совместно должны создать несколько короткометражных мультфильмов средствами мультстудии.

**2. Учебно-тематический план  
(первый год обучения)**

Наименование разделов и тем		Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Раздел I. «Создание плоской перекладной анимации»</b>		36	14	22
1	Вводное занятие	2	2	-
2	Знакомство с этапами создания мультфильма	2	2	-
3	Создание сценария мультфильма	4	2	2
4	Раскадровка	6	2	4
5	Создание фонов для каждой сцены	2	-	2
6	Создание марионеток персонажей	2	-	2
7	Запись звука	4	2	2
8	Съёмка кадров	8	2	6
9	Создание титров	2	-	2
10	Озвучивание	4	2	2
<b>Раздел II. «Создание объёмной пластилиновой анимации»</b>		108	20	88
1	Создание сценария мультфильма	14	2	12
2	Раскадровка	12	4	8
3	Создание декораций для каждой сцены, выбор освещения	22	2	20
4	Создание марионеток персонажей	22	2	20
5	Запись звука	12	4	8
6	Съёмка кадров	12	4	8
7	Создание титров	6	-	6
8	Озвучивание	6	-	6
9	Итоговое занятие	2	2	-
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>

**2.1.Учебно-тематический план  
(второй год обучения)**

<b>Наименование разделов и тем</b>		<b>Количество часов</b>		
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
<b>Раздел</b> <b>«Создание объёмной пластилиновой анимации»</b>		<b>144</b>	<b>20</b>	<b>124</b>
1	Создание сценария мультфильма	16	2	14
2	Раскадровка	14	2	12
3	Создание декораций для каждой сцены, выбор освещения	24	2	22
4	Создание марионеток персонажей	24	2	22
5	Запись звука	16	4	12
6	Съёмка кадров	24	4	20
7	Создание титров	12	-	12
8	Озвучивание	12	2	10
9	Итоговое занятие	2	2	-
<b>Всего:</b>		<b>144</b>	<b>20</b>	<b>124</b>

**2.2.Учебно-тематический план  
(третий год обучения)**

<b>Наименование разделов и тем</b>		<b>Количество часов</b>		
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
<b>Раздел</b> <b>«Создание объёмной пластилиновой анимации»</b>		<b>144</b>	<b>22</b>	<b>122</b>
1	Создание сценария мультфильма	18	2	16
2	Раскадровка	18	4	14
3	Создание декораций для каждой сцены, выбор освещения	24	2	22
4	Создание марионеток персонажей	24	2	22
5	Запись звука	16	4	12
6	Съёмка кадров	22	4	18
7	Создание титров	8	-	8
8	Озвучивание	12	2	10
9	Итоговое занятие	2	2	-
<b>Всего:</b>		<b>144</b>	<b>22</b>	<b>122</b>

**3. Содержание программы**  
**Первый год обучения**  
**Раздел I.**  
**«Создание перекладной анимации»**

**1. Вводное занятие (1 занятие)**

Задача: Познакомить с анимацией.

Содержание:

- a. Виды и жанры кино.
- b. История мультипликации.
- c. Какие бывают мультфильмы.
  - 1. **по жанру**: сказки, фентези, легенды, басни, поучительные рассказы, учебные (научно-популярные), «ужастики», комедии, презентации...
  - 2. **по метражу**: полнометражные, короткометражные, сериалы...
  - 3. **по варианту исполнения**: рисованные, перекладные, компьютерные (2-d – плоские, 3-d - объёмные), кукольные, пластилиновые, из сыпучих и готовых материалов...
- d. Что нужно для создания м-фильма (знать, уметь, иметь).
- e. Какой м-фильм создать проще.
- f. Проверка способностей учащихся.
  - 1. **Речь** (внятность, забавность, выразительность и т.д.).
  - 2. **Художественные способности**.
  - 3. **Слух и голос** (певческие способности).
  - 4. **Литературные способности** (фантазия, память, разносторонность и т.д.).

**2. Знакомство с этапами создания мультфильма (1 занятие)**

Задача: Познакомить с технологией создания плоского мультфильма.

Содержание:

- a. Разработка **сценария** (рождение идеи мультфильма, сочинение и написание рассказа...).
- b. Поиск **формы** (пластилин, проволока, перекладная анимация, рисованная ...) и **жанра** (учебный, рекламный, сказка, комедия, трагедия, реклама и т.д.).
- c. **Раскадровка** мультфильма, распределение **сцен** (эпизодов).
- d. Создание **фонов и персонажей**.
  - 1.Разработка эскизов и создание **сцен и фонов**.
  - 2.Создание **предметов обстановки** и т.д.

**3. Разработка эскизов и создание персонажей, планирование их действий и диалогов.**

- e. **Запись речи** персонажей, замер времени и определение количества кадров на каждый эпизод.
- f. **Съёмка** кадров на каждую сцену, проверка, пересъёмка.
- g. **Сведение** видеоряда и звука (речи).
- h. Создание начальных и конечных **титров**.
- i. **Соединение** отдельных эпизодов в целый мультфильм, использование переходов между сценами.
- j. **Озвучивание** фильма, сведение и конвертирование.

### **3. Создание сценария конкретного мультфильма (2 занятия)**

**Задача:** Осваивать технологию создания сценария. Пробудить и развить творческую фантазию.

**Содержание:**

- a. Предложение нескольких **идей** будущего мультфильма.
- b. Выбор наилучшего варианта.
- c. **Обсуждение** выбранной **идеи** и предложение способов наилучшего воздействия на зрителя (расстановка акцентов, завязка, развязка, эффекты для усиления, яркость-приглушенность, динамичность-созерцательность и т.д.) для полного и ясного донесения основной мысли.
- d. **Разработка сценария**.
- e. Определение общих **сцен** и конкретных **эпизодов**.
- f. Определение **обстановки** (фонов).
- g. Определение **персонажей**, их **внешности** и **характеров**.
- h. Поиск необходимых **ракурсов** (анфас, профиль, сверху, снизу, в три четверти и др.), **атрибутов** и т.д.
- i. Определение **крупных** и **общих** **планов**.
- j. **Распределение ролей** и заданий между учащимися (кто занимается конкретными персонажами, кто их озвучивает, кто занимается сценами и предметами обстановки, кто занимается титрами, кто снимает кадры, и т.д.).

### **4. Раскадровка (3 занятия)**

**Задача:** Учить планировать эпизоды.

**Содержание:**

- a. Создание ряда небольших зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет будущего мультфильма

- b. Поиск наиболее эффективных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.
- c. Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

## **5.Разработка и изготовление фонов и объектов обстановки (1 занятие)**

Задача: Познакомить с технологией создания плоских декораций.

Содержание:

- a. Определение количества и размеров декораций (фонов), в соответствии с числом сцен и их динамичностью или статичностью, а также отдельных меняющихся предметов обстановки.
- b. Выбор техники исполнения фонов.
- c. Определение и подготовка материалов для создания фонов и объектов обстановки (ватман, картон, гуашь, ткань, обёртки, нитки, пакля и т.д.).
- d. Разработка и создание заднего плана (статичного или динамичного).
- e. Разработка и создание сменных или подвижных частей заднего и среднего плана.

## **6.Разработка и изготовление персонажей для перекладной анимации (1 занятие)**

Задача: Познакомить с технологией создания персонажей мультфильма.

Содержание:

- a. Определение и подготовка материалов для создания м-фильма.
- b. Определение количества и размеров персонажей относительно размера кадра (листа ватмана) в зависимости от того, крупный это план или общий.
- c. Прорисовывание каждого персонажа.
- d. Подбор одежды и атрибутов для каждого персонажа.
- e. Определение составных частей фигуры, лица и предметов одежды.
- f. Вырисовывание, раскрашивание и вырезание частей.
- g. Упражнения на мульт-станке для наглядного изучения фаз движения человека и животных (персонажей) – ходьба по ровной поверхности, ходьба по лестнице вверх и вниз, бег, прыжки, приседание и т.д.
- h. Изучение характерных жестов людей и животных (персонажей).

## **7.Запись речи (2 занятия)**

Задача: Познакомить со звукозаписью, развивать актерские качества, выразительную речь

Содержание:

- a. Изучение устройства комнаты со звукоизоляцией для записи звука и вспомогательное оборудование (пюпитры для чтения текста, стойки с микрофонами, фильтры, стулья, окно для общения со звукооператором, наушники и т.д.).
- b. Знакомство с записывающей аппаратурой и приспособлениями.

- c. Работа у микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки...
- d. Тренировка выразительности речи (чтение стихов, рассказов, пение песен).
- e. Запись монологов к м-фильму (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением).
- f. Запись диалогов к м-фильму.

## 8. Съемка кадров

### 1) Знакомство с мульт-станком для перекладной анимации. Съемка. (1 занятие)

Задача: Осваивать навыки съемки перекладных мультильмов. Знакомство с мульт-станком. Воспитание коллективизма.

Содержание:

- a. Знакомство с мульт-станком с его отдельными частями, их назначением и принципом действия (слои стола, фонари освещения, камера, пульт управления и др.).
- b. Назначение и использование заднего, среднего и переднего планов (слои станка).
- c. Учебные упражнения по съемке нескольких кадров (фаз). Задание определённой скорости движения количеством кадров.
- d. Сохранение в файл на компьютер, отсмотр материала, анализ и исправление недочётов.
- e. Предварительная съёмка отдельных эпизодов м-фильма и их анализ.
- f. Чистовая съёмка.

### 2) Изучение мимики (1 занятие)

Задача: Изучение эмоций, мимики. Развитие эмпатии.

Содержание:

- a. Части лица, пропорции нормального лица (анфас и профиль) и мультипликационного (карикатурного). Примеры из известных м-фильмов.
- b. Подвижные и статичные части лица.
- c. Характерные движения частей лица в разных ситуациях.
- d. **Положительные эмоции** (радость, удовольствие, любовь, смех, восторг, удивление, задумчивость, сонливость и т.д.).
- e. **Отрицательные эмоции** (страх, ужас, отвращение, презрительность, гнев, тоска, страдание, плач и т.д.).
- f. Учебные упражнения на лайт-станке (рисование на заготовке) или составление из перекладных деталей.
- g. Эмоции на лицах в профиль (вид сбоку).

- h. Эмоции у животных и у других персонажей.

### **3) Киноведение. Эмоциональные жесты (1 занятие)**

Задача: Учить распознавать эмоции.

Содержание:

- a. Просмотр эпизодов из мультфильмов с ярко выраженными эмоциями.
- b. Упражнение с марионетками на мульт-станке по изображению определённых эмоциональных жестов и поз (хот, ужас, радость, плач, уныние, боль в определённом месте, гнев, назидательность, гордыня и т.д.).
- c. Сочинение небольшого сценария с чередованием эмоций по ходу развития событий.
- d. Съёмка марионеток на мульт-станке по сценарию на компьютер.
- e. Воспроизведение на экране и анализ.

### **4) Изучение движений губ при произношении слов (1 занятие)**

Задача: Изучение гласных звуков, изучение мимики

- a. Просмотр (нормально и замедленно) и анализ эпизодов мультфильмов, содержащих речь.
- b. Произношение слов и отдельных звуков перед зеркалом.
- c. Упрощённое рисование губ на каждую букву.
- d. Создание череды кадров на лайт-станке (на заготовке) в соответствии с расположением звуков в небольшой заданной фразе.
- e. Съёмка кадров речи на компьютер, совмещение со звуком, воспроизведение, анализ, доработка.

### **9. Создание титров (1 занятие)**

Задача: Выполнение титров к мультфильму.

Содержание:

- a. Знакомство с особенностями написания шрифтов.
- b. Копирование одного из простых шрифтов.
- c. Создание букв для мультфильма.
- d. Подбор информации для начальных и конечных титров (название фильма, информация об авторах и создателях, дата, использованные материалы и т.д.).
- e. Создание титров.
- f. Съёмка титров, сборка, проверка.

### **10. Озвучивание мультфильма (2 занятия)**

Задача: Знакомство со звуковыми эффектами. Знакомство с музыкой.

Содержание:

- a. **Поиск** в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных **звуков** и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров и т.д.).
- b. При отсутствии нужных звуков, **запись** их своими силами и средствами.
- c. **Запись** или **поиск** в библиотеках мелодий **музыкального сопровождения** мультифильма.

#### **Сборка мультифильма (производится педагогом)**

- a. **Соединение** накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (например, **Nero** или **Vegas**) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.
- b. **Добавление** музыки.
- c. **Наложение звуков (шумов) на видеоряд**, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.
- d. **Отладка** мультифильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.
- e. **Запись на диски**.

**Раздел II.**  
**«Создание объёмной анимации»**

**1. Создание сценария нового мультфильма (7 занятий)**

**Задача:** Познакомить с этапами написания сценария для мультфильма. Развитие творческой фантазии

**Содержание:**

- a. Предложение нескольких **идей** будущего мультфильма.
- b. Выбор наилучшего варианта.
- c. **Обсуждение** выбранной **идеи** и предложение способов наилучшего воздействия на зрителя (расстановка акцентов, завязка, кульминация, развязка, эффекты для усиления, яркость-приглушенность, динамичность-созерцательность и т.д.) для полного и ясного донесения основной мысли.
- d. **Написание сценария.**
- e. Определение общих **сцен** и конкретных **эпизодов**.
- f. Определение **обстановки** (фонов).
- g. Определение **персонажей**, их **внешности** и **характеров**.
- h. Поиск необходимых **ракурсов** (анфас, профиль, сверху, снизу, в три четверти и др.), **атрибутов** и т.д.
- i. Определение **крупных** и **общих** **планов**.
- j. **Распределение ролей** и **заданий** между учащимися

**2. Раскадровка (6 занятий)**

**Задача:** Учить планировать эпизоды.

**Содержание:**

- a. Создание ряда небольших зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет будущего мультфильма.
- b. Поиск наиболее эффективных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.
- c. Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

**3. Создание персонажей (11 занятий)**

**Задача:** Познакомить с технологией создания персонажа для объемного мультфильма.

**Содержание:**

- a. **Создание персонажей** из пластилина, определение их размеров и пропорций.
  1. Определение **статичных**, **подвижных** и **сменных** частей тела и лица.
  2. Выбор **вариантов соединения** частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)
  3. **Лепка головы**, создание глаз, рта (**подвижных** или **сменных**)

4. Лепка кистей рук с пальцами и обуви (ступней)
  - b. Подбор вспомогательных **материалов** для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.
  - c. Понятие о **центре тяжести**, о **точках опоры** и вариантах **закрепления** определённых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).
  - d. Понятие о **вариантах освещения** (прямое, боковые, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, рефлексная подсветка отражённым светом, использование мятой фольги и т.д.).

#### **4. Создание декораций (11 занятий)**

Задача: Познакомить с технологией создания декораций для объемного мультифиляма.

Воспитание коллективизма.

Содержание:

- a. Разработка декораций.
- b. Определение необходимых объектов **обстановки** (пол, стены, поверхность земли, воды, снег, здания, заборы, деревья, мебель и т.д.).
- c. Определение **статичных** объектов, **динамичных** и **сменных**.
- d. Подбор **материалов** для каждого объекта.
- e. **Изготовление** объектов.
- f. **Сборка** декораций.
- g. Подбор вариантов **подсветки** для каждой декорации и для каждого эпизода (дневная подсветка, ночная, вечерняя и т.д.).

#### **5. Запись речи (6 занятий)**

Задача: Развитие актерских качеств, выразительности речи.

Содержание:

- a. Настройка микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки...
- b. Тренировка выразительности речи (предварительное чтение материала).
- c. **Запись монологов** к м-фильму (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением).
- d. **Запись диалогов** к м-фильму (отдельно или вместе).
- e. Определение количества времени и подсчёт числа кадров на каждый эпизод с речью.

#### **6. Съёмка отдельных эпизодов мультифиляма (6 занятий)**

Задача: Познакомить с процессом съемки объемного мультифиляма. Воспитание коллективизма.

**Содержание:**

- a. Поочерёдная **съёмка** каждой сцены.
- b. **Добавление** кадров на компьютер.

## **7. Пластилиновые титры (3 занятия)**

**Задача:** Познакомить с рельефной перекладкой.

**Содержание:**

- a. Знакомство с рельефной пластилиновой анимацией на стекле.
- b. Теоретическая часть, **подбор информации** к титрам, выбор шрифтовых стилей и подбор фона и элементов декорирования.
- c. **Разработка эскиза** титров с динамичными элементами (шевелящимися, уменьшающимися или вырастающими).
- d. **Вылепливание** каждого из титров на стекле по подложенным под него эскизам.
- e. **Съёмка** кадров с динамичными титрами.
- f. Работа на компьютере (обработка кадров, сборка, пересортировка в обратном порядке, анализ результата).

## **8. Озвучивание мультфильма (3 занятия)**

**Задача:** Знакомство со звуковыми эффектами. Знакомство с музыкой.

**Содержание:**

- a. **Поиск** в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных звуков и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров и т.д.).
- b. При отсутствии нужных звуков, запись их своими силами и средствами.
- c. Запись или поиск в библиотеках мелодий **музыкального сопровождения** мультфильма.
- d. При необходимости создание и запись песен.

## **Сборка мультфильма**

**Соединение** накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (например Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.

- a. Применение необходимых **переходов** между кадрами и наложение определённых **фильтров** и **эффектов** (например, дымки, дождя, снега и т.д.). Пакетная **обработка** кадров (например, освещение, добавление яркости и контраста и т.д.).
- b. Создание **видеоряда** в программе Nero.
- c. Вставка звуковых файлов речи, шумов, музыки и т.д. **Наложение звуков на видеоряд**, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.

- d. **Отладка** мультфильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.
- e. **Сборка** в программе и **конвертация** в формат MPEG 2.
- f. **Запись на диски.**

**Второй год обучения**  
**«Создание объёмной анимации»**

**1. Создание сценария нового мультфильма (7 занятий)**

Задача: Познакомить с этапами написания сценария для мультфильма. Развитие творческой фантазии

Содержание:

- k. Предложение нескольких **идей** будущего мультфильма.
- l. Выбор наилучшего варианта.
- m. **Обсуждение** выбранной **идеи** и предложение способов наилучшего воздействия на зрителя (расстановка акцентов, завязка, кульминация, развязка, эффекты для усиления, яркость-приглушённость, динамичность-созерцательность и т.д.) для полного и ясного донесения основной мысли.
- n. **Написание сценария.**
- o. Определение общих **сцен** и конкретных **эпизодов**.
- p. Определение **обстановки** (фонов).
- q. Определение **персонажей**, их **внешности и характеров**.
- r. Поиск необходимых **ракурсов** (анфас, профиль, сверху, снизу, в три четверти и др.), **атрибутов** и т.д.
- s. Определение **крупных и общих планов**.
- t. **Распределение ролей** и **заданий** между учащимися

**2. Раскадровка (6 занятий)**

Задача: Учить планировать эпизоды.

Содержание:

- d. Создание ряда небольших зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет будущего мультфильма.
- e. Поиск наиболее эффективных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.
- f. Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

**3. Создание персонажей (11 занятий)**

Задача: Познакомить с технологией создания персонажа для объемного мультфильма.

Содержание:

- e. Создание **персонажей** из пластилина, определение их размеров и пропорций.
- 5. Определение **статичных, подвижных и сменных** частей тела и лица.
- 6. Выбор **вариантов соединения** частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)
- 7. **Лепка головы**, создание глаз, рта (подвижных или сменных)

## **8. Лепка кистей рук с пальцами и обуви (ступней)**

- f. Подбор вспомогательных **материалов** для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.
- g. Понятие о **центре тяжести**, о **точках опоры** и вариантах **закрепления** определённых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).
- h. Понятие о **вариантах освещения** (прямое, боковые, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, рефлексная подсветка отражённым светом, использование мятой фольги и т.д.).

## **4. Создание декораций (11 занятий)**

Задача: Познакомить с технологией создания декораций для объемного мультильма.

Воспитание коллективизма.

Содержание:

- h. Разработка декораций.
- i. Определение необходимых объектов **обстановки** (пол, стены, поверхность земли, воды, снег, здания, заборы, деревья, мебель и т.д.).
- j. Определение **статичных** объектов, **динамичных** и **сменных**.
- k. Подбор **материалов** для каждого объекта.
- l. **Изготовление** объектов.
- m. **Сборка** декораций.
- n. Подбор вариантов **подсветки** для каждой декорации и для каждого эпизода (дневная подсветка, ночная, вечерняя и т.д.).

## **5. Запись речи (6 занятий)**

Задача: Развитие актерских качеств, выразительности речи.

Содержание:

- f. Настройка микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки...
- g. Тренировка выразительности речи (предварительное чтение материала).
- h. **Запись монологов** к м-фильму (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением).
- i. **Запись диалогов** к м-фильму (отдельно или вместе).
- j. Определение количества времени и подсчёт числа кадров на каждый эпизод с речью.

## **6. Съёмка отдельных эпизодов мультильма (6 занятий)**

Задача: Познакомить с процессом съемки объемного мультильма. Воспитание коллективизма.

Содержание:

- c. Поочерёдная съёмка каждой сцены.
- d. Добавление кадров на компьютер.

## 7. Пластилиновые титры (3 занятия)

Задача: Познакомить с рельефной перекладкой.

Содержание:

- g. Знакомство с рельефной пластилиновой анимацией на стекле.
- h. Теоретическая часть, подбор информации к титрам, выбор шрифтовых стилей и подбор фона и элементов декорирования.
- i. Разработка эскиза титров с динамичными элементами (шевелящимися, уменьшающимися или вырастающими).
- j. Вылепливание каждого из титров на стекле по подложенным под него эскизам.
- k. Съёмка кадров с динамичными титрами.
- l. Работа на компьютере (обработка кадров, сборка, пересортировка в обратном порядке, анализ результата).

## 8. Озвучивание мультфильма (3 занятия)

Задача: Знакомство со звуковыми эффектами. Знакомство с музыкой.

Содержание:

- e. Поиск в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных звуков и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров и т.д.).
- f. При отсутствии нужных звуков, запись их своими силами и средствами.
- g. Запись или поиск в библиотеках мелодий музыкального сопровождения мультфильма.
- h. При необходимости создание и запись песен.

## Сборка мультфильма

- g. Соединение накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (например Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.
- h. Применение необходимых переходов между кадрами и наложение определённых фильтров и эффектов (например, дымки, дождя, снега и т.д.). Пакетная обработка кадров (например, освещение, добавление яркости и контраста и т.д.).
- i. Создание видеоряда в программе Nero.

- j. Вставка звуковых файлов речи, шумов, музыки и т.д. **Наложение звуков на видеоряд**, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.
- k. **Отладка** мультфильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.
- l. **Сборка** в программе и **конвертация** в формат MPEG 2.
- m. **Запись на диски**.

**Третий год обучения  
«Создание объёмной анимации»**

**1. Создание сценария нового мультфильма (7 занятий)**

Задача: Познакомить с этапами написания сценария для мультфильма. Развитие творческой фантазии

Содержание:

- и. Предложение нескольких **идей** будущего мультфильма.
- v. Выбор наилучшего варианта.
- w. **Обсуждение** выбранной **идеи** и предложение способов наилучшего воздействия на зрителя (расстановка акцентов, завязка, кульминация, развязка, эффекты для усиления, яркость-приглушённость, динаминость-созерцательность и т.д.) для полного и ясного донесения основной мысли.
- x. **Написание сценария.**
- y. Определение общих **сцен** и конкретных **эпизодов**.
- z. Определение **обстановки** (фонов).
- aa. Определение **персонажей**, их **внешности и характеров**.
- bb. Поиск необходимых **ракурсов** (анфас, профиль, сверху, снизу, в три четверти и др.), **атрибутов** и т.д.
- cc. Определение **крупных и общих планов**.
- dd. **Распределение ролей и заданий** между учащимися

**2. Раскадровка (6 занятий)**

Задача: Учить планировать эпизоды.

Содержание:

- g. Создание ряда небольших зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет будущего мультфильма.
- h. Поиск наиболее эффектных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.
- i. Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

**3. Создание персонажей (11 занятий)**

Задача: Познакомить с технологией создания персонажа для объемного мультфильма.

Содержание:

- i. Создание **персонажей** из пластилина, определение их размеров и пропорций.
- 9. Определение **статичных, подвижных и сменных** частей тела и лица.
- 10. Выбор **вариантов соединения** частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)
- 11. **Лепка головы**, создание глаз, рта (подвижных или сменных)

## **12. Лепка кистей рук с пальцами и обуви (ступней)**

- j. Подбор вспомогательных **материалов** для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.
- k. Понятие о **центре тяжести**, о **точках опоры** и вариантах **закрепления** определённых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).
- l. Понятие о **вариантах освещения** (прямое, боковые, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, рефлексная подсветка отражённым светом, использование мятой фольги и т.д.).

## **4. Создание декораций (11 занятий)**

Задача: Познакомить с технологией создания декораций для объемного мультфильма.

Воспитание коллективизма.

Содержание:

- o. Разработка декораций.
- p. Определение необходимых объектов **обстановки** (пол, стены, поверхность земли, воды, снег, здания, заборы, деревья, мебель и т.д.).
- q. Определение **статичных** объектов, **динамичных** и **сменных**.
- r. Подбор **материалов** для каждого объекта.
- s. **Изготовление** объектов.
- t. **Сборка** декораций.
- u. Подбор вариантов **подсветки** для каждой декорации и для каждого эпизода (дневная подсветка, ночная, вечерняя и т.д.).

## **5. Запись речи (6 занятий)**

Задача: Развитие актерских качеств, выразительности речи.

Содержание:

- k. Настройка микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки...
- l. Тренировка выразительности речи (предварительное чтение материала).
- m. **Запись монологов** к м-фильму (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением).
- n. **Запись диалогов** к м-фильму (отдельно или вместе).
- o. Определение количества времени и подсчёт числа кадров на каждый эпизод с речью.

## **6. Съёмка отдельных эпизодов мультфильма (6 занятий)**

Задача: Познакомить с процессом съемки объемного мультфильма. Воспитание коллективизма.

Содержание:

- e. Поочерёдная **съёмка** каждой сцены.
- f. **Добавление** кадров на компьютер.

## 7. Пластилиновые титры (3 занятия)

Задача: Познакомить с рельефной перекладкой.

Содержание:

- m. Знакомство с рельефной пластилиновой анимацией на стекле.
- n. Теоретическая часть, **подбор информации** к титрам, выбор шрифтовых стилей и подбор фона и элементов декорирования.
- o. **Разработка эскиза** титров с динамичными элементами (шевелящимися, уменьшающимися или вырастающими).
- p. **Вылепливание** каждого из титров на стекле по подложенным под него эскизам.
- q. **Съёмка** кадров с динамичными титрами.
- r. Работа на компьютере (обработка кадров, сборка, пересортировка в обратном порядке, анализ результата).

## 8. Озвучивание мультфильма (3 занятия)

Задача: Знакомство со звуковыми эффектами. Знакомство с музыкой.

Содержание:

- i. **Поиск** в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных звуков и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров и т.д.).
- j. При отсутствии нужных звуков, запись их своими силами и средствами.
- k. Запись или поиск в библиотеках мелодий **музыкального сопровождения** мультфильма.
- l. При необходимости создание и запись песен.

## Сборка мультфильма

- n. **Соединение** накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (например Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.
- o. Применение необходимых **переходов** между кадрами и наложение определённых **фильтров и эффектов** (например, дымки, дождя, снега и т.д.). Пакетная **обработка** кадров (например, освещение, добавление яркости и контраста и т.д.).
- p. Создание **видеоряда** в программе Nero.

- q. Вставка звуковых файлов речи, шумов, музыки и т.д. **Наложение звуков на видеоряд**, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.
- г. **Отладка** мультильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.
- с. **Сборка** в программе и **конвертация** в формат MPEG 2.
- т. **Запись на диски**.

#### 4. Методическое обеспечение программы

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

- **Литературное творчество:** создают свой сюжет мультильма, делают литературный сценарий и др.
- **Изобразительная деятельность:** выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.
- ✓ **Азбука звука:** развиваются речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др
- ✓ **Киноведение:** учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.
- ✓ **Азбука актерского мастерства:** учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.
- ✓ **Анимация:** работают в программах позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскладовку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.
- ✓ **Основы режиссуры:** знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультильмы и т.д.
- ✓ **Видеомонтаж:** делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных

материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основные формы и методы обучения, используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, киновикторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- ✓ Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
- ✓ Занятие-осмысление;
- ✓ Серия занятий, связанных одной темой.

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) - ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т.д.

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- ✓ объяснительно-иллюстративный;
- ✓ метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- ✓ поисковый метод как основа создания творческой среды;
- ✓ метод творческих заданий;
- ✓ метод реализации творческих проектов;
- ✓ поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

#### **Перечень учебно-методического и программного обеспечения:**

1. Операционная система Windows;
2. Полный пакет офисных приложений MicrosoftOffice;
3. Антивирусная программа;
4. Графические редакторы;
5. Видео редакторы.

#### **Условия реализации образовательной программы**

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие специального учебного кабинета, а также:

- ноутбук;
- локальной сети;

- интерактивной доски;
- принтера;
- цифрового фотоаппарата;
- штатива для цифрового фотоаппарата;
- диктофона или микрофона, подключенного к компьютеру для записи голоса;
- флеш-накопителей для записи и хранения материалов;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- художественных и иные материалы для создания героев и декораций.

## **5. Список литературы**

### **Нормативно – правовое обеспечение программы**

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

### **Список литературы для педагога:**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008–20 с.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971 – 80 с.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д.В. Велинский. - Новосибирск, 2004 – 34 с.
4. Иткин В. Карманная книга мульт-юриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 -20 с.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 1990 – 175 с.
6. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: 2012.
7. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
8. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
9. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.

10. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / -М.: Палас, 2010.
11. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. -М.: ВГИК, 2005.
12. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)

#### **Список литературы для детей:**

1. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006.
3. Т.Е.Лаптева. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011.
4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002.
5. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012.
6. С.В. Асенин. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012.
7. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова.Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013.
8. Е.Мартинкевич. Как нарисовать все, что вы узнали о мультишках.- М: Попурри, 2001.

#### **Интернет-ресурсы:**

- 1.<http://www.toondra.ru/>
- 2.<http://www.progimp.ru/>
- 3.[http://www.lostmarble.ru/help/art\\_cartoon/](http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/)
- 4.<http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
- 5.[MuFilm.ru](http://MuFilm.ru)
- 6.[Animashky.ru](http://Animashky.ru)

