

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
детей
Центр технического творчества и информационных технологий Пушкинского
района Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНО
Протокол заседания Педагогического
совета ГБОУ Центра технического
творчества и информационных
технологий Пушкинского района
Санкт-Петербурга
от «___» _____ 2015 № _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ Центр технического
творчества и информационных технологий
Пушкинского района Санкт-Петербурга
_____ Д.С. Ковалев
«___» _____ 2015 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

**«СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
«МУЛЬТСОЗДАЙЧИК»»**

Возраст обучающихся - 7 – 15 лет

Срок реализации – 3 года

Автор-составитель
ИВАНОВ Даниил Юрьевич
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург, г. Пушкин
2015

Пояснительная записка

Студия мультипликации в системе дополнительного образования города Пушкин явление уникальное и программа, созданная по данному направлению, так же уникальна и является программой нового поколения.

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Именно анимация у обучающихся развивает особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и даёт мультипликация.

Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), *анимация* (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация».

Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкий горизонт для развития личности.

Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, развивают культуру общения, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист». Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация даёт особо точное восприятие, чувствование протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы).

Знакомясь с отечественной и мировой анимационной классикой, с самим процессом накопления содержательных, эстетических ценностей, с тем, как технические изобретения давали толчок художественному развитию, а эстетические задачи заставляли порой вести поиск новых технических решений, открывающих более широкие возможности мультипликации, обучаемые постигают сами закономерности развития искусства, его природу.

Исходя из предположения, согласно которому для того, чтобы понять, что такое мультипликация, нужно заглянуть в ее историю и посмотреть, как и откуда она появилась. У этого подхода свои недостатки, но есть и одно большое преимущество – он возвращает нас к первоисточкам и заставляет взглянуть на мультипликацию обновленными, свежими глазами. Мы надеемся, что именно такой взгляд позволит нам обнаружить, выявить какие-то основополагающие черты и особенности этого искусства.

Основной способ по освоению мультипликации учащимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы. Мы попытаемся понять, что двигало человеком, потратившим несколько лет на изобретение «колеса жизни» или «оптического театра» и потом утопившего его в реке Сена вместе со стеклянными пластинами, на которых ручным

способом были нарисованы первые в мире анимационные фильмы (30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации – было запатентовано изобретение Эмиля Рено). Какие задачи ставили перед собой эти люди и как их решали.

Программа имеет **техническую направленность** и создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

Цель данной программы:

Развитие творческой личности обучающегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

1. Образовательные:

- ознакомить с правилами обработки различных материалов;
- ознакомить с видами декоративного творчества в анимации;
- ознакомить с профессиональной терминологией;
- обучить основным приёмам разметки и построением схем;
- научить обращаться с фототехникой, компьютером, звукозаписывающей техникой.
- способствовать расширению знания обучающихся в живописи, графике и прикладном творчестве.

2. Развивающие:

- способствовать развитию художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребёнка;
- способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

3. Воспитательные:

- способствовать формированию партнёрских отношений в группе;
- способствовать развитию эмоциональной сферы ребёнка, в том числе и способность к состраданию, сочувствию;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Направленность программы – техническая.

Срок реализации программы – три года обучения.

Данная программа рассчитана на работу с детьми от 7 до 15 лет.

Режим занятий.

Занятия проходят – 1 раза в неделю по 2 часа.

Первый, второй и третий годы обучения – 2 часа в неделю – 72 часа в год.

Численность обучающихся в группе – 10-15 человек.

Ожидаемые результаты

К концу 1 года обучения обучающиеся должны

Знать

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картона, ткани и др. материалов;
- приемы разметки (на просвет, с помощью шаблона, линейки, угольника, циркуля);
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, щелевым замком);
- способы обращения с фототехникой и звукозаписывающим оборудованием.

Уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определить название детали и материал для ее изготовления. Анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

К концу 2 года обучения обучающиеся должны

Знать:

- значение понятий: живопись, графика, пейзаж, натюрморт, линейная, воздушная перспектива;
- различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и другие материалы);
- особенности материалов техники анимационной деятельности.

Уметь:

- применять различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и др.);
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- передавать выразительные формы реального предмета в лепке с натуры, по памяти и представлению;
- передавать движения фигур человека и животных;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- решать художественно-творческие задачи, пользуясь эскизом, техническим рисунком;
- проявлять творчество в создании своей работы.

К концу 3 года обучения обучающиеся должны

Знать:

- виды современного декоративно-прикладного искусства;

- закономерности конструктивного строения изображаемых предметов, основные закономерности наблюдательной, линейной, воздушной перспективы, светотени, элементы
- цветоведения, композиции;
- основы анимации, технологии мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- компьютерные технологии и современные компьютерные программы в анимации.

УМЕТЬ:

- выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- использовать средства художественной изобразительности (формат, свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, тон, силуэт, контур, пятно, линия, штрих, фактура, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие, гармония, композиция);
- видеть закономерности линейной и воздушной перспективы (линия горизонта, точки схода и т.д.). Светотени (свет, тень, блик, полутень, рефлекс, падающая и собственная тень). Основные средства композиции: высота, горизонт, точка зрения, контрасты света и тени, цветовое отношения, выделение главного центра, ритм, силуэт и т.д.;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Кол- во часов	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Знакомство со студией анимации. Анкетирование. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1
2	Рисунок-основа анимационного творчества.	2	1	1
3	Линия и её выразительные возможности.	2		2
4	Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.	2	1	1
5	Цвет. Основы цветоведения.	2	1	1
6	Цвет в мультипликационных произведениях.	2	1	1
7	Анималистика. Объёмные изображения в скульптуре.	2	1	1
8	Реальность и фантазия в творчестве мультипликатора.	2	1	1
9	Изображения натюрмортного мира. Натюрморт – аппликация.	2	1	1
10	Понятие формы. Многообразие форм окружающего мира.	2	1	1
11	Изображение объёма на плоскости. Линейная перспектива.	2	0	2
12	Освещение. Свет и тень.	2	0	2
13	Натюрморт. Цвет в натюрморте. Создание настроения.	2	1	1
14	Образ человека - главная тема искусства.	2	1	1
15	Конструкция головы человека и ее пропорции.	2	0	2
16	Сатирические образы человека.	2	1	1
17	Изображение пространства.	2	1	1
18	Правила линейной и воздушной перспективы.	2	0	2
19	Пейзаж – большой мир. Организация изображаемого пространства.	2	0	2
20	«Пластилиновая история». Работа с пластилином.	2	1	1
21	«Смешанный пластилин». Работа с пластилином. Барельеф.	2	0	2
22	«Деревянное зодчество». Работа с бумажными материалами.	2	1	1
23	«Театральные гримёры и костюмеры». Комбинированные работы из различных материалов.	2	0	2
24	Краткосрочный проект «Настольный театр». Мастерим сцену.	2	0	2
25	Краткосрочный проект «Куклы-артисты». Работа с разными материалами.	2	1	1
26	Художественное моделирование. Работа с бумагой и картоном. Схемы. Условные обозначения.	2	1	1
27	«Бумажный конструктор». Оригами. Конструирование из модулей.	2	0	2
28	«Весёлая аппликация». Работа с бумагой и картоном. Симметрия.	2	1	1
29	«Веселый человечек». Шаблон с подвижными деталями для анимации человека в движении.	2	1	1
30	«Мир сказок». Выпуск анимационного фильма.	12	0	12
31	Заключительное занятие.	2	2	0
	Итого:	72	21	51

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 год обучения

№	Наименование тем	Кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Вводное Тема. Повторение и закрепление пройденного материала. Условия безопасной работы. Анкетирование. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1
2.	«Цветовой круг». Изобразительные свойства акварели. Основные цвета. Смешение красок. Спектральный анализ цвета, цветовая гамма.	2	1	1
3.	«Анимационная радуга». Живописные и графические упражнения в анимации.	2	1	1
4.	«Придумаем героя сами». Образ мультяшных персонажей.	2	1	1
5.	«Основы художественного изображения». Рисование натюрморта в анимации.	2	1	1
6.	«Живописные просторы». Пейзаж. Пространство и цвет.	2	1	1
7.	«Художественное изображения животных». Анатомия и строение. Наброски и зарисовки.	2	1	1
8.	«Подводное царство». Техника рисования по «мокрому» и по «сухому».	2	1	1
9.	«Красота народно-декоративного творчества». Аппликация и конструирование.	2	1	1
10.	«Невиданный зверь». Рисунок-фантазия. Анималистика.	2	1	1
11.	История анимации. Карикатура и комиксы. Различия кинофильма от мультфильма.	2	1	1
12.	«Фигура человека». Основные пропорции, анатомия, поза, одежда, дополнения.	2	1	1
13.	Наброски фигуры человека, сидящего в профиль, в фаз. Живопись и графика.	2	1	1
14.	Фигура человека в движении. Спорт. Аппликация, декоративная работа; составление фигуры человека из заготовок (элементов фигуры) на основе пропорции.	2	1	1
15.	«Два контраста». Контраст в изобразительном и анимационном искусстве, его разновидности: реалистические и мультипликационные художественные образы.	2	1	1
16.	Анатомическая конструкция детской и взрослой части головы.	2	1	1

	Графическое изображение лица на базовой форме. Растяжение, сужение, варьирование, наклоны.			
17.	«Глаза и эмоции». Передача эмоционального состояния персонажа с помощью художественных средств (глаз).	2	1	1
18.	«От ушей до кончика носа». Особенности изображения ушей, носа, ротовой полости, губ.	2	1	1
19.	Основная конструкция рисования тела анимационных персонажей. Виды, пропорции, схемы, пластика.	2	1	1
20.	Конструкция рук. Классификация и тип кисти руки. Классические и мультипликационные руки; кисти.	2	1	1
21.	Графические наброски конструкций ног. Анимационные и реалистичные изображения обуви и ступней.	2	1	1
22.	«Анимационная перспектива». Рисование мультипликационных объектов в перспективе.	2	1	1
23.	Антураж. Шкала выражений лица. Разработка персонажей.	2	1	1
24.	Линия действия. Мультипликационная походка. Виды ходьбы и бега.	2	1	1
25.	Десять распространенных ошибок. Способы их предотвращения.	2	1	1
26.	Разновидность современной книжной графики-комиксы. Общие корни с основами книжной литературой; покадровое составление сюжета по рассказу.	2	1	1
27.	Монтаж, съемка, озвучивание.	8	4	4
28.	Составление анимационного фильма	10	5	5
29.	Заключительное занятие	2	2	0
	Итого:	72	36	34

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 3 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Кол- во часов	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное Тема. Введение в курс образовательной программы третьего года обучения. Анкетирование. Инструктаж.	2	1	1
2	Тайны рисованного мира. Как делается мультипликационный фильм.	2	1	1
3	Выдвижение «плодотворной» идеи, замысла будущего фильма.	2	1	1
4	Экспозиционный лист. Работа режиссерской группы.	2	1	1
5	«Одушевление» сцена режиссерского сценария.	2	1	1
6	Черновая фазовка. Черновая проба.	2	1	1
7	Прорисовка рисунков.	2	1	1
8	Чистовая фазовка. Планировка сцены.	2	1	1
9	Основные принципы анимации.	2	1	1
10	Timing или грамотный расчет движения во времени и пространстве.	2	1	1
11	Преувеличение. Привлекательность.	2	1	1
12	Профессиональный рисунок.	2	1	1
13	Компьютерная анимация персонажей.	2	1	1
14	Сценарий мультипликационного фильма и его особенности.	2	1	1
15	Подготовительный период.			
16	Секреты анимации персонажей.	2	1	1
17	Изготовление мультипликационных кукол	2	0	2
20	Скелетные линии.	2	1	1
21	Пропорции фигуры.	2	1	1
22	Действие и детали.	2	1	1
23	Движение. Ходьба - бег.	2	0	2
24	Диалог. Основные положения рта при разговоре.	2	0	2
25	Перевод литературного сценария в режиссерский, разбивка на сцены, разработка изобразительной стилистики.	2	1	1
26	Раскадровка. Эскиз фильма.	2	1	1
27	Визуализация персонажей.	2	1	1
28	Эскизы фонов и декораций.	2	0	2
29	Озвучивание ролей.	2	0	2
30	Написание музыки.	2	0	2
31	Планировка сцены. Циклически повторяющиеся движения персонажа и персонажи без движения.	2	0	2
32	Покадровая съемка.	2	0	2
33	Монтаж фильма.	2	0	2
34	Добавление шумов. Сведение всех пленок.	2	0	2
35	Составление анимационного фильма.	10	0	10
	Итого:	72	21	51