

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр анимационного творчества «Перспектива»»

Принята  
на заседании педагогического совета  
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»  
Протокол № 3  
« 15 » 05 2023 год

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»  
О.В. Кулигина  
« 15 » мая 2023 год  
М.П.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

*художественной направленности*

**«Мультстудия»**

**I уровень обучения**

возраст детей 6 -7 лет, срок реализации 1 год,

**II уровень обучения**

возраст детей 7-12 лет, срок реализации 3 года и творческая группа

**Автор-составитель:** педагоги  
дополнительного образования  
**Кулигина Ольга Валерьевна,**  
**Высоцкая Екатерина Алексеевна**

Ярославль  
2023

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультистудия» приобщает детей к анимации и относится к *художественной направленности*.

В настоящее время искусство анимации все глубже проникает в жизнь людей. Процесс создания анимационных фильмов становится более доступным, а их значимость в жизни людей более обширной (развивающая, обучающая, расширяющая кругозор, развлекательная, рекламная, позволяющая самовыражаться). Анимация – это искусство, объединяющее самые разные виды творчества. В переводе с латинского анимация - «одушевление» и ее задача - вложить душу, оживить, изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Движение осуществляется методомпокадровой съёмкипоследовательных фаз рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов.

Работа над мультфильмом предоставляет большие возможности для развития творческих способностей ребенка, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

### Новизна

В настоящее время в огромном количестве используются мультипликационные заставки, рекламные ролики, компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов, слайд-шоу, презентации, обучающие мультфильмы и многое другое.

Анимационная деятельность достаточно недавно появилась в системе дополнительного образования и весьма успешно работает. Наша программа предусматривает интегрированный подход к процессу обучения анимации. Обучение в студии проводится по следующим курсам:

1. «Теория анимации» (знакомство с различными техниками мультфильмов, просмотр и обсуждение мультфильмов).
2. «Практикум сценариста» (создание сценария, разработка характера персонажа).
3. «Практикум художника» (создание персонажей, фона, атрибутов, декораций).
4. «Практикум аниматора» (съёмка под камерой, монтаж, озвучивание).
5. «Практикум звукорежиссёра» (работа со звуковыми планами, звукозапись).

В процессе обучения дети знакомятся с созданием мультфильмов в различной технике, учатся составлять сценарии, пополняют знания по рисунку и живописи уже с точки зрения анимации, получают практические знания съёмочного процесса. Обучающиеся студии получают возможность увидеть шедевры мировой мультипликации и на их примере получить теоретические знания по анимационным техникам.

Успех в работе обеспечивается за счет взаимодействия каждого курса, что позволяет сосредоточиться на едином продукте - анимационном сюжете. Таким образом, перед рисованием героя, необходимо понять его характер, его действия и процесс изобразительного творчества интегрируется в процесс придумывания истории. Хотя может быть и обратный процесс - выполняя какое-то упражнение в рисунке, ребенок получает яркий образ, который оживает в его сознании и появляется история.

Любой курс внутри программы может взаимодействовать между собой в любых вариантах, это позволяет более полно донести до детей анимационные знания, поскольку анимация - комплексный процесс.

### Актуальность

Данная образовательная программа дает возможность творческой реализации ребенка в сфере анимации, способствующей комплексному эстетическому развитию. Анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности, в каждой из которой ребенок сможет себя попробовать. Детям представляется возможным побывать режиссером, сценаристом, художником, оператором, монтажником, звукорежиссером и аниматором.

Работа над созданием анимационного фильма способствует развитию у детей творческих способностей, фантазии, развитию речи, обучает умению работать в коллективе и возможность увидеть плод своего воображения на экране.

### **Региональный компонент**

На занятиях дети приобщаются к национальному культурному наследию Ярославского края: образцам национального местного фольклора, народным художественным промыслам, национально-культурным традициям, произведениям местных писателей, поэтов, композиторов, художников. В создаваемых мультфильмах отражаются традиции, обычаи и особенности характера русского народа. Также дети знакомятся с анимацией Ярославских мультипликаторов. Одним из наиболее ярких примеров, безусловно, является Александр Петров - режиссер, художник, аниматор. Заслуженный деятель искусств, член Союза кинематографистов, член международной ассоциации аниматоров АСИФА, член Американской киноакадемии, дважды лауреат Государственных премий, обладатель премии Американской киноакадемии «Оскар», уроженец Ярославского края. Для более точного понимания характера и движений героя (животные, человек) или природы, на занятиях выполняются пластические этюды. Двигаясь, дети ощущают радость жизни, красоту и гармонию окружающего мира, заключенную в самом ритме движения. Совместное исполнение движений способствует созданию общего приподнятого настроения в коллективе, единое ритмичное дыхание под музыку регулирует психофизиологические процессы, максимально концентрирует внимание.

**Цель программы:** развитие творческих способностей детей через создание анимационных фильмов.

### **Задачи:**

#### *Метапредметные*

- расширение кругозора обучаемых, приобщение их к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры;
- способствовать самостоятельной работе детей в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;
- способность умению организовать рабочее место, спланировать последовательность работы над созданием мультфильма.

#### *Предметные*

- получение базовых знаний о компьютере, его устройстве и принципах, о программах для съемки и монтажа.
- формирование специальных знаний по предмету (основы жанровой композиции, законы перспективы, компоновка, цветоведение, особенности анимации в рисунке, специальные термины, дать понятие о специфике рисования героев (мимика, фазы движения), фоне (общий, крупный, средний план);

#### *Личностные*

- воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе;
- развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к анимационной деятельности.

Исходя из цели и задач, программа отвечает следующим **педагогическим принципам:**

- Индивидуализация (индивидуальный подход). На занятиях обеспечивается развития ребенка в соответствии со своими склонностями, интересами, возможностями.
- Систематичности и последовательности. Предполагается постепенное усложнение преподаваемого материала.
- Доступности. Программа строится в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся.
- Наглядности. На занятиях используется большое число различного наглядного материала (литературные произведения, режиссерские сценарии (раскадровки), иллюстрации, изображения животных, людей и др., муляжи, куклы и т.д.).

- Демократичности. Дети свободны в выборе своей траектории развития, являются полноправными членами всего педагогического процесса.
- Сознательности. Педагог стимулирует познавательную деятельность обучающихся, способствующие восприятию, запоминанию, сохранению, переработке учебного материала, его самостоятельному анализу и обобщению и последующему применению (использование знаний полученных на занятиях в устной и письменной речи).

### **Адресность программы**

Программа адресована детям от 6 до 12 лет, рассчитана на один год обучения на 1 уровне (дошкольники) и два года обучения и творческую группу на 2 уровне (младшие школьники). По окончании двухлетнего курса обучения дети, желающие дальше продолжать занятия по анимации, переходят либо на обучение по индивидуальному маршруту, либо в творческую группу «Мультстудия».

Дети творческой группы работают над сценарием индивидуально или малыми группами по 2-3 человека.

**Объем программы** – 774 часа.

1-й уровень – 144 часа – 1-й год;

2-й уровень – 144 часа – 1-й год, 162 часа – 2-й год, 162 часа – 3-й год, 162 часа - творческая группа.

**Формы организации образовательного процесса** – групповые занятия, занятия малыми группами (для творческой группы).

**Режим занятий** – дети занимаются 2 раза в неделю по 2 часа в группах первого года обучения, в группах второго, третьего годов обучения и в творческой группе раз в 2 недели добавляется ещё один час.

### **Формы и методы работы**

Для продуктивной работы на занятиях нами используются разнообразные формы и методы: рассказ, беседа, практическое занятие, экскурсии по профилю деятельности, выходы на пленэр, участие в фестивалях, а так же широко используется наглядный материал, ИКТ, мультимедийные технологии, игры и игровые приемы, которые создают непринужденную творческую атмосферу. Частично поисковый метод направлен на развитие познавательной активности и самостоятельности. Он заключается в выполнении небольших заданий, решение которых требует самостоятельной активности.

Большое внимание уделяется работе над творческим проектом. Это позволяет соединить полученные знания и умения с собственной фантазией и образным мышлением, формирует у ребенка творческую и познавательную активность.

## Содержание программы

	1-й уровень	2-й уровень			
	1 год обучения	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	Творческая группа
Теория анимации	36	36	36	36	36
Практикум сценариста	36	36	36	36	36
Практикум художника	36	36	36	36	36
Практикум аниматора	36	36	36	36	36
Практикум звукорежиссёра	-	-	18	18	18
	144	144	162	162	162

### Учебный план

*1 уровень (дошкольники)*

### Курс "Теория анимации"

*Первый год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b><i>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъёмки (2 часа)</i></b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?	2	-	2	Вводный контроль, тест
<b><i>Тема 2. Экскурс в историю анимации (3 часа)</i></b>					
2.1	Создание анимационных игрушек (динамическая игрушка, тауматроп)	1	2	3	Просмотр работ
<b><i>Тема 3. Виды анимации. Процесс «оживления» под камерой (10 часов)</i></b>					
3.1	Виды анимации (рисованная, перекладка, с использованием природных и сыпучих материалов).	2	2	4	Просмотр работ, обсуждение.
3.2	Демонстрация процесса съёмки анимации. Работа над сюжетами в различных техниках.	2	4	6	Анализ выполненной работы
<b><i>Тема 4. Анимация из природных материалов (10 часов)</i></b>					
4.1	Технология работы с природным материалом.	1	1	2	Анализ выполненных работ
4.2	Работа с природным материалом.	2	2	4	Игра
4.3	Съёмка собственного сюжета	1	3	4	Анализ выполненных работ
<b><i>Тема 5. Анимация из сыпучих материалов (10 часов)</i></b>					
5.1	Технология работы с сыпучим материалом.	1	1	2	Анализ выполненных работ
5.2	Работа с сыпучим материалом.	2	2	4	Игра

5.3	Съёмка собственного сюжета	1	3	4	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Итоговое занятие (1 час)</b>					
6.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>16</b>	<b>20</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум сценариста"**  
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)</b>					
2.1	Основные понятия. Структура сценария. Особенности написания сценария	1	2	3	Обсуждение
<b>Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)</b>					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий
<b>Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
4.1	Понятия крупности кадра. Правила создания раскадровки	2	1	3	Опрос, обсуждение
<b>Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненной работы
<b>Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)</b>					
6.1	Создание собственной истории. Характеры персонажей	5	5	10	Анализ выполненных работ
6.2	Правила оформления сценария	0,5	1,5	2	Презентация и обсуждение работ
6.3	Планы в фильме. Работа с комиксами	2,5	3,5	6	Презентация и обсуждение работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>14</b>	<b>22</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум художника"**  
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Персонаж анимационного фильма	0,5	1,5	2	Анализ выполненных работ
1.3.	Комиксы. Отличие фона от рисунка	2	1	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 2. Работа над проектом (18 часов)</b>					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Основы работы с персонажами и фонами (10 часов)</b>					
3.1	Мимика персонажа. Строение тела и пропорции	1	3	4	Игра
3.2	Мультипликационные очеловеченные образы. Хорошие и плохие персонажи	1,5	0,5	2	Обсуждение
3.3	Фон и движущийся объект, фон из подручных материалов	2,5	1,5	4	Обсуждение, игра
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>11,5</b>	<b>24,5</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум аниматора"**  
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)</b>					
2.1	Понятие монтажа, выполнение упражнений на фотографиях	3	6	9	Обсуждение, игра
2.2	Практическая работа в программе AnimaShooter.	2	5	7	Просмотр и обсуждение выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)</b>					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ

<b>Тема 4. Работа над проектом - монтаж и озвучание (6 часов)</b>					
4.1	Монтаж фильма, звуковые планы фильма, запись звука	1	3	4	Игра
4.2	Творческие игры	2	-	2	Игра
<b>Тема 5. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>11</b>	<b>25</b>	<b>36</b>	

*II уровень*

### **Курс "Теория анимации"**

*Первый год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъёмки (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?	2	-	2	Вводный контроль тест
<b>Тема 2. Экскурс в историю анимации (2 часа)</b>					
2.1	Создание анимационных игрушек (флипбук)	1	1	2	Просмотр работ
<b>Тема 3. Предметная анимация (8 часов)</b>					
3.1	Описание техники, работа над простейшим образом	2	1	3	Обсуждение опрос
3.2	Анимация из продуктов питания	1	1	2	Анализ выполненных работ
3.3	Предметная анимация в профессиональных мультфильмах. Создание собственного сюжета	2	1	3	Просмотр и обсуждение
<b>Тема 4. Анимация из природных материалов (11 часов)</b>					
4.1	Описание техники, технология работы	3	1	4	Обсуждение, опрос
4.2	Приёмы работы с природным материалом, создание персонажа	1	3	4	Анализ выполненных работ
4.3	Природные материалы в профессиональных мультфильмах. Создание собственного сюжета	2	1	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Техника перекидка (12 часов)</b>					
5.1	Описание техники, профессиональные фильмы и их авторы	3	1	4	Обсуждение, опрос
5.2	Виды перекидок и их особенности	1,5	4,5	6	Демонстрация и обсуждение работ
5.3	Работа над собственным сюжетом	0,5	1,5	2	Анализ



					выполненных работ
<b>Тема 6. Итоговое занятие (1 час)</b>					
6.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>20</b>	<b>16</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Теория анимации"**

*Второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъемки (1 час)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях.	1	-	1	Вводный контроль, тест
<b>Тема 2. Экскурс в историю анимации (3 часа)</b>					
2.1	Создание анимационных игрушек (тауматроп). Просмотр фильма "Магалайс"	2	1	3	Демонстрация работ. Опрос
<b>Тема 3. Анимация stop-motion (6 часов)</b>					
3.1	Описание техники, просмотр профессиональных мультфильмов	4	-	4	Обсуждение и опрос
3.2	Работа над собственным сюжетом	0,5	1,5	2	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Пластилиновая перекладка (12 часов)</b>					
4.1	Описание техники, технология работы, демонстрация профессиональных работ	3	-	3	Обсуждение и опрос
4.2	Работа над простейшим образом. Возможности пластилиновой перекладки и комбинированная техника съёмки	0,5	2,5	3	Демонстрация и обсуждение выполненных работ
4.3	Аниматоры, работающие в технике пластилиновой анимации	4	-	4	Обсуждение и опрос
4.4	Работа над собственным сюжетом	0,5	1,5	2	Демонстрация и обсуждение выполненных работ
<b>Тема 5. Анимация из сыпучих материалов (13 часов)</b>					
5.1	Описание техники, технология работы. Разнообразие материалов	5	2	7	Обсуждение. анализ выполненных работ
5.2	Профессиональные фильмы с использованием техники сыпучей анимации	2	-	2	Обсуждение и опрос
5.3	Работа над собственным сюжетом	0,5	3,5	4	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Итоговое занятие (1 час)</b>					
6.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>24</b>	<b>12</b>	<b>36</b>	

# Курс "Теория анимации"

Третий год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъемки (2 час)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях.	1	-	1	Вводный контроль, тест
<b>Тема 2. Экскурс в историю анимации (7 часов)</b>					
2.1	История становления анимации	1	1	3	Демонстрация и обсуждение
2.2	Отечественная анимация	1	1	2	Демонстрация и игра
2.3	Зарубежная анимация	1	1	2	Демонстрация и игра
<b>Тема 3. Профессия аниматор (3 часов)</b>					
3.1	История профессии	1	-	1	Обсуждение
3.2	Специализации мультипликаторов	1	1	2	Обсуждение, игра
<b>Тема 4. Комбинирование анимационных техник (16 часов)</b>					
4.1	Особенности работы с различными материалами	1	3	4	Демонстрация, обсуждение, анализ выполненной работы
4.2	Работа с различными материалами	1	3	4	Демонстрация, обсуждение, анализ выполненной работы
4.3	Работа над собственным сюжетом в комбинированной технике	1	7	8	Демонстрация, обсуждение, анализ выполненной работы
<b>Тема 5. Коллажная анимация (8 часов)</b>					
5.1	Описание техники, технология работы. Разнообразие материалов	1	1	2	Демонстрация, обсуждение,
5.2	Работа над собственным сюжетом	1	5	6	Демонстрация, обсуждение, анализ выполненной работы
<b>Тема 6. Итоговое занятие (1 час)</b>					
6.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	<b>ИТОГО:</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>36</b>	

**Курс "Теория анимации"**  
Творческая группа

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъёмки (1 час)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях.	1	-	1	Вводный контроль, тест
<b>Тема 2. Экскурс в историю анимации (4 часа)</b>					
2.1	Современная русская анимация.	2	-	2	Демонстрация. Обсуждения
2.2	Современная зарубежная анимация (Америка, Европа)	1	-	1	Демонстрация. Обсуждения
2.3	Современная зарубежная анимация (Страны Азии)	1	-	1	Демонстрация. Обсуждения
<b>Тема 3. Силуэтная анимация (7 часов)</b>					
3.1	Описание техники, просмотр профессиональных мультфильмов	4	-	4	Обсуждение и опрос
3.2	Особенности работы на просвет. Съёмка собственного сюжета	1	2	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Рисованная классическая анимация (9 часов)</b>					
4.1	Описание техники, просмотр профессиональных мультфильмов	1	-	1	Обсуждение и опрос
4.2	Работа над совместным эпизодом. Метаморфозы.	1	7	8	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Живопись на стекле («Ожившая» живопись») (7 часов)</b>					
5.1	Описание техники, просмотр профессиональных мультфильмов. Знакомство с творчеством А.К. Петрова	4	-	4	Обсуждение и опрос
5.2	Работа над собственным этюдом. Технология рисования пальцами	0,5	2,5	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Объёмная анимация (7 часов)</b>					
6.1	Описание техники, просмотр профессиональных мультфильмов	4	-	4	Обсуждение и опрос
6.2	Особенности работы на просвет. Съёмка собственного сюжета	1	2	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	<b>ИТОГО:</b>	<b>22,5</b>	<b>12,5</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум сценариста"**  
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)</b>					
2.1	Основные понятия. Структура сценария. Особенности написания сценария	1	2	3	Обсуждение
<b>Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)</b>					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий и персонажей
<b>Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
4.1	Понятия крупности кадра. Правила создания раскадровки	2	1	3	Обсуждение и опрос
<b>Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)</b>					
6.1	Драматургия анимационного фильма. Структура фильма	2	2	4	Анализ выполненных работ
6.2	Характер персонажа. Конфликт в сценарии	3	3	6	Анализ выполненных работ
6.1	Правила оформления сценария	0,5	1,5	2	Презентация и обсуждение работ
6.2	Планы в фильме. Работа с раскадровкой	2,5	3,5	6	Презентация и обсуждение работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>14</b>	<b>22</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум сценариста"**  
Второй год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)</b>					
2.1	Основные понятия. Структура сценария.	1	2	3	Обсуждение

	Особенности написания сценария				
<b>Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)</b>					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий и персонажей
<b>Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
4.1	Понятия крупности кадра. Правила создания раскадровки.	2	1	3	Обсуждение и опрос
<b>Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)</b>					
6.1	Драматургия анимационного фильма. Структура фильма. Синописис	5	3	8	Анализ выполненных работ
6.2	Персонаж и его значение	1,5	1,5	3	Анализ выполненных работ
6.1	Правила оформления сценария	0,5	1,5	2	Презентация и обсуждение работ
6.2	Работа с раскадровкой, виды раскадровок	2,5	2,5	5	Презентация и обсуждение работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	<b>ИТОГО:</b>	<b>15,5</b>	<b>20,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум сценариста"**

*Третий год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)</b>					
2.1	Отличие литературного и режиссёрского сценариев. Сценарий как одно из видов драматургических произведений	1	2	3	Обсуждение
<b>Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)</b>					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий и персонажей
<b>Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
4.1	Понятие и законы драматургии	2	1	3	Обсуждение и опрос
<b>Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)</b>					

5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)</b>					
6.1	Драматургия анимационного фильма. Структура фильма. Разбор фильмов.	5	3	8	Анализ выполненных работ
6.2	Композиционное построение сценария. Жанры в кино	1,5	1,5	5	Анализ выполненных работ
6.1	Правила оформления сценария. Афиша анимационного фильма	0,5	1,5	5	Презентация и обсуждение работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>15,5</b>	<b>20,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум сценариста"**

*Творческая группа*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)</b>					
2.1	Основные понятия. Структура сценария. Особенности написания сценария	1	2	3	Обсуждение
<b>Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)</b>					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий и персонажей
<b>Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
4.1	Понятия крупности кадра. Правила создания раскадровки	2	1	3	Обсуждение и опрос
<b>Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)</b>					
5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненных работ
<b>Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)</b>					
6.1	Драматургия анимационного фильма. Классификации сценариев	4	2	6	Анализ выполненных работ
6.2	Правила оформления сценария	1,5	3,5	5	Презентация и обсуждение работ
6.1	Гэг в сценарии анимационного фильма	0,5	2,5	3	Презентация и обсуждение работ
6.2	Работа с раскадровкой	0,5	3,5	4	Презентация и обсуждение работ
<b>Тема 7. Итоговое занятие (1 час)</b>					

7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>12,5</b>	<b>23,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум художника"**

*Первый год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Персонаж анимационного фильма	0,5	1,5	2	Анализ выполненных работ
1.3.	Виды фонов. Отличие фона от рисунка	2	1	3	Обсуждение
<b>Тема 2. Работа над проектом (18 часов)</b>					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Основы работы с персонажами и фонами (10 часов)</b>					
3.1	Мимика персонажа. Строение тела и пропорции	1	3	4	Игра
3.2	Мультипликационные образы. Хорошие и плохие персонажи	1,5	0,5	2	Обсуждение
3.3	Передача настроения через цвет. Цвет и фактура при изготовлении фона	2,5	1,5	4	Обсуждение. Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>11,5</b>	<b>24,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум художника"**

*Второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему, повторение	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Эмоции персонажа мультфильма. Аниматор - актёр	1	3	4	Игра
1.3.	Цвет и фактура при создании фона	0,5	0,5	1	Анализ выполненных работ
<b>Тема 2. Работа над проектом (18 часов)</b>					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ

					выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. основы работы с персонажами и фонами (10 часов)</b>					
3.1	Мультипликационные образы. Передача характера через внешность	1	1	2	Демонстрация и обсуждение работ
3.2	Язык телодвижений в рисунке. Ракурсы. Использование референсов	2	3	5	Демонстрация выполненных работ
3.3	Законы перспективы. Искажённая перспектива	0,5	2,5	3	Демонстрация выполненных работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9</b>	<b>27</b>	<b>36</b>	

**Курс "Практикум художника"**  
Третий год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему, повторение	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Теоретические основы разработки анимационного персонажа. Разработка образа	1	3	4	Игра
1.3.	Особенности разработки фона с смешанным стилем	0,5	0,5	1	Анализ выполненных работ
<b>Тема 2. Работа над проектом (18 часов)</b>					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Основы работы с персонажами и фонами (10 часов)</b>					
3.1	Мультипликационные образы. Передача характера	1	1	2	Демонстрация и обсуждение работ
3.2	Анимационная анатомия	2	3	5	Демонстрация выполненных работ
3.3	Движение анимационного героя	0,5	2,5	3	Игра
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9</b>	<b>27</b>	<b>36</b>	



## Курс "Практикум художника"

Творческая группа

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему, повторение	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Работа с референсами. Часто встречающиеся жесты в анимации	2	2	4	Анализ выполненных работ
1.3.	Нетрадиционные материалы при работе с фоном	0,5	0,5	1	Выставка
<b>Тема 2. Работа над проектом (18 часов)</b>					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Обсуждение, демонстрация работ
<b>Тема 3. основы работы с персонажами и фонами (10 часов)</b>					
3.1	Фоны и декорации для разных по крупности планов	1	1	2	Демонстрация и обсуждение работ
3.2	Спецэффекты в анимации	0,5	1,5	2	Демонстрация и обсуждение работ
3.3	Спидлайн. Взаимодействие персонажа с предметом. Действие в мультфильме. Артикуляция	2	4	6	Демонстрация и обсуждение работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	

## Курс "Практикум аниматора"

Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)</b>					
2.1	Понятие монтажа	2	2	4	Обсуждение, игра
2.2	Программа AnimaShooter. Настройки и функции программы	3	9	12	Обсуждение
<b>Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)</b>					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Работа над проектом - монтаж и озвучание (6 часов)</b>					

4.1	Звуковые планы фильма, запись звука	1	1	2	Игра
4.2	Монтаж фильма	0,5	3,5	4	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Итоговое занятие (1 час)</b>					
5.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9,5</b>	<b>26,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум аниматора"**

*Второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)</b>					
2.1	Классификации монтажа	2	-	2	Обсуждение
2.2	Программа Movavi Video. Настройки и функции программы. Наложение титров.	3	11	14	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)</b>					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Работа над проектом - монтаж (6 часов)</b>					
4.1	Монтаж фильма	1,5	4,5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Итоговое занятие (1 час)</b>					
5.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9,5</b>	<b>26,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум аниматора"**

*Третий год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)</b>					
2.1	Классификации монтажа	2	-	2	Обсуждение
2.2	Программа AdobePremierePro. Настройки и	3	11	14	Анализ

	функции программы. Наложение титров.				выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)</b>					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Работа над проектом - монтаж (6 часов)</b>					
4.1	Монтаж фильма	1,5	4,5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Итоговое занятие (1 час)</b>					
5.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9,5</b>	<b>26,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум аниматора"**

*Творческая группа*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
<b>Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)</b>					
2.1	Правила монтажа	3	5	8	Обсуждение
2.2	Работа в программе AdobePremierePro. Видеоэффекты и переходы	2	6	8	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)</b>					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Работа над проектом - монтаж (6 часов)</b>					
4.1	Монтаж фильма	1,5	4,5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 5. Итоговое занятие (1 час)</b>					
5.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>9,5</b>	<b>26,5</b>	<b>36</b>	

### **Курс "Практикум звукорежиссёра"**

*Второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (1 час)</b>					

1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	-	1	Вводный контроль
<b>Тема 2. Роль звука в фильме (10 часов)</b>					
2.1	Мастерская звукозаписи	3	2	5	Обсуждение
2.2	Звуковые планы фильма. Фонотека.	2	3	5	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - озвучание фильма (6 часов)</b>					
3.1	Работа со звуковыми дорожками. Запись звука	1	5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	

### **Курс "Практикум звукорежиссёра"**

*Третий год обучения*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (1 час)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	-	1	Вводный контроль
<b>Тема 2. История звука в кино и анимации (10 часов)</b>					
2.1	Что такое звук и как он появился в кино и анимации	1	1	2	Обсуждение
2.2	Функции звука	1	1	3	Обсуждение
2.3	Как озвучить мультфильм в домашних условиях и в студии	1	1	2	Обсуждение
2.4	Звуковые эффекты в анимационном кино	1	1	3	Обсуждение. Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - озвучание фильма (6 часов)</b>					
3.1	Работа со звуковыми дорожками. Запись звука	1	5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	

## Курс "Практикум звукорежиссёра"

*Творческая группа*

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<b>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (1 часа)</b>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	-	1	Вводный контроль
<b>Тема 2. Роль звука в фильме (10 часов)</b>					
2.1	Музыка и персонаж. Музыкальные жанры	3	2	5	Обсуждение
2.2	Корректировка голосовой фонограммы. Компьютерная обработка звука	2	3	5	Анализ выполненных работ
<b>Тема 3. Работа над проектом - озвучание фильма (6 часов)</b>					
3.1	Работа со звуковыми дорожками. Запись звука	1	5	6	Анализ выполненных работ
<b>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</b>					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
<b>ИТОГО:</b>		<b>8</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	

### Содержание учебно-тематического плана

#### I уровень (дошкольники)

#### Курс «Теория анимации»

Тема	Содержание
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство со съемочной мастерской. Основные понятия: Анимация- это последовательность сменяющих друг друга кадров; Аниматор- художник оживляющий персонаж;
Экскурс в историю анимации	Первые шаги в мультипликации были сделаны задолго до изобретения кинематографа. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Динамическая игрушка - игрушка, передающие виды движения живых существ и механизмов.
Знакомство с различными техниками	Создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи, было модно среди режиссеров уже на заре анимации. В разные времена аниматоры одушевляли обувь, веревочки, спички, пуговицы, куски мяса и кухонную посуду, разыгрывая между ними истории.
Анимация из природных и сыпучих	Природный материал - это самый доступный и интересный материал для детского творчества. Персонажей и декорации для мультфильма можно смастерить из шишек, листьев, желудей, палочек, веточек, коры, цветов, плодов и семян и т.д. Хотя и более распространенное название данной техники — песочная анимация, оно не

материалов	совсем верно, так как в качестве материала может выступать любой легкий порошок – песок, соль, кофе и т.д. Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное сзади или спереди стекло. С помощью диапроектора или световой доски изображение передают на экран. Между кадрами аниматоры видеоизменяют очертания порошка.
Перекладка	Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными.

### *Курс «Практикум сценариста»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением
Теоретические основы написания литературного сценария	<p>Основы разработки сценария (понятие сценария, его значение, структура, особенности сценария анимационного фильма).</p> <p><b>Сценарий</b> - это детальное описание сюжета будущей картины с указанием места действия, действующих лиц, происходящих событий и диалогов.</p> <p><b>Литературный сценарий</b> - законченное произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев.</p> <p>Любой литературный сценарий мультфильма можно условно разделить на части:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- завязку — первое событие, где герой или герои попадают в ту или иную ситуацию, которую ему предстоит решить, здесь возникает конфликт;</li> <li>- основную часть — это испытания, т.е. события, которые происходят с героем;</li> <li>- кульминацию — самая высокая точка развития сценария;</li> <li>- развязку — разрешение драматической ситуации.</li> </ul>
Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки	<p><b>Деление по крупности кадров:</b> дальний план (главный персонаж занимает около 1/3 кадра и меньше. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей), общий (объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое), средний (это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми), крупный (кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки)) и детальный (это детали. В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю) план.</p> <p>Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре.</p> <p><b>Раскадровка</b> — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов.</p>
Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма	<p><b>Персонаж</b> — действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры и т. п. Персонажем является любое лицо, персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства.</p> <p>Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. Персонажами могут быть люди, животные, сверхъестественное, мифическое.</p> <p><b>Комикс</b> - это история в картинках.</p> <p>Существует много определений комикса, однако все они, в целом, сводятся к тому, что комикс представляет собой серию изображений, в которой рассказывается какая-либо история. Согласно большинству исследователей, комикс — это единство повествования и визуального действия. Скотт МакКлауд, автор книги «Суть комикса», предлагает</p>

	<p>краткое определение «последовательные изображения», и более полное — «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности». Жорж Садуль определяет комиксы, как «рассказы в картинках».</p> <p>В комиксах не обязательно присутствует текст, существуют и «немые» комиксы с интуитивно понятным сюжетом. Но чаще всего, прямая речь в комиксе передается при помощи филактера — «словесного пузыря», который, как правило, изображается в виде облачка, исходящего из уст, или, в случае изображения мыслей, из головы персонажа. Слова автора обычно помещают над или под кадрами комикса.</p> <p>Комиксы могут быть любыми и по литературному жанру, и по стилю рисования. В виде комиксов адаптируются даже произведения классиков литературы.</p> <p>Рисунок в комиксе имеет некоторую долю условности. Он упрощается для скорости рисования и удобства восприятия и идентификации читателя с персонажем.</p> <p>Комикс тесно связан с кино, и особенно с мультипликацией. Как отмечает всё тот же МакКлауд, «Фильм на плёнке — это очень медленный комикс. Пространство для комикса значит то же, что время для фильма». В английском языке, слово «cartoon» — «карикатура» может обозначать и комикс, и мультфильм.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### *Курс «Практикум художника»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением.
Введение в тему. Выполнение творческого задания.	<p><b>Отличие фона в анимационном фильме от рисунка.</b> Фон - это основа сцены, без нее никуда, на этой основе двигаются и живут герои. Герои всегда должны быть хорошо видны на фонах, поэтому герои всегда рисуются ярче и даже делается им контур, т.к. если герой будет сливаться с фоном, теряться на нем, если фон будет слишком много внимания забирать на себя, то зритель не поймет, что происходит на экране, потеряет нить рассказываемой истории. фоны имеют важное свойство быть статичными, то есть крепко закрепленными и никуда не двигаться. Поэтому на рабочем съемочном столе фон крепится на скотч. Если фон будет подвижен, то в мультфильме будет ощущение, что камера болтается и это будет отвлекать.</p> <p><b>Комикс</b>рисованные истории, рассказы в картинках. Комикс сочетает чертытаких видов искусства, как литература и изобразительное искусство.</p> <p>Среди других названий этого вида искусства и отдельных его разновидностей — рисованные истории, длямасштабных комиксов — графические романы (они же графические новеллы), для коротких — стрипы. Внекоторых странах с развитой индустрией рисованных историй для них есть своё название. Так, вофранкоязычном мире комикс называют фр. <i>bande dessinee</i> (рисованная лента) или ВД, японские комиксы называются манга.</p>
Работа над проектом	<p>Наброски персонажей. Наброски фонов.</p> <p><b>Работа над персонажами.</b> Персонаж должен быть: -простым;-таким, который можно легко и просто нарисовать, то есть легко запомнить, как он выглядит;-симметричным;-ярким;-реалистичным.</p> <p><b>Работа над крупным планом.</b></p> <p><b>Работа над фоном и декорациями. Создание дополнительных деталей для декораций. Особенности работы с фоном-панорамой.</b></p>
Работа с персонажам и и фоном	<p><b>Эмоции и мимика персонажа. Рисуем голову.</b> Любой персонаж должен уметь выражать свои эмоции на происходящие события. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие.</p> <p><b>Строение тела и пропорции.</b> Пропорции – это самый важный фактор. Художник должен учитывать относительные размеры частей тела, потому что, основываясь на них, мы определяем строение тела персонажей.</p>

	<p><b>Мультипликационные образы и характер персонажей.</b> В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма.</p> <p><b>Хорошие и плохие персонажи.</b> Добрых героев, согласно традициям, рисуют полноватыми. У него нос нос картошкой, большие щеки, движения плавные. Кучерявые или волнистые волосы. Линии, для его создания плавные. Нет острых углов. Злой персонаж, наоборот, худой, угловатый, с острыми локтями. Нос длинный, движения резкие, волосы зализаны. Линии для рисования злодеев резкие, рваные.</p> <p><b>Раскрашивание фонов.</b> Фон не должен быть ярче персонажа.</p> <p><b>Материалы для изготовления фонов.</b> Зависит от техники исполнения мультфильма. Используется бумага, природные материалы, текстиль и т.д.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### *Курс «Практикум аниматора»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением
Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	Выполнение творческих заданий предложенных педагогом.
Программа для видеомонтажа	<b>Знакомство с программой AnimaShooter.</b> Интерфейс, настройки, функции (увеличение-уменьшение кадра). Практические упражнения в программе. <b>Понятие монтажа. Монтаж</b> — творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение. Монтаж является важнейшей частью кинематографического языка, способной придать повествованию выразительность и выразительность минимальными средствами.
Работа над проектом (съемка)	Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу AnimaShooter.
Работа над проектом (монтаж и озвучивание)	Черновой монтаж фильма. Разбор звуковых планов фильмов. Запись звука, подбор шумов и музыки. Итоговый монтаж. Просмотр фильма.



## II уровень

### Курс «Теория анимации»

Тема	Содержание			Творческая группа
	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	
Вводное занятие	<p>Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство со съемочной мастерской.</p> <p>Основные понятия:</p> <p>Анимация- это последовательность сменяющих друг друга кадров;</p> <p>Аниматор- художник оживляющий персонаж.</p>	<p>Правила поведения и техника безопасности на занятиях.</p> <p>Знакомство с объединением</p>	<p>Правила поведения и техника безопасности на занятиях.</p> <p>Обсуждение планов на учебный год</p>	<p>Правила поведения и техника безопасности на занятиях.</p> <p>Обсуждение планов на учебный год</p>
Экскурс в историю анимации	<p>Первые шаги в мультипликации были сделаны задолго до изобретения братьями Люмьер кинематографа. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века.</p> <p>Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор Симон фон Штампфер и другие учёные и изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся</p>	<p>Тауматрóp— игрушка, основанная на оптической иллюзии: при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, они воспринимаются как один.</p> <p>Надо нарисовать два различных предмета на двух сторонах картонного диска таким образом, что, если начать вращать этот диск с большой скоростью вокруг его диаметра как вокруг оси, слияние восприятий двух рисунков создаст третий. Если с одной стороны нарисовать птицу, а с другой — клетку, то птица будет казаться помещенной в клетку и т.д</p>	<p>Впервые реальный способ создания анимации был применен на практике после изобретения Томом Эдисоном фотокамеры и проектора.</p> <p>Уже в 1906 году Стюардом Блактоном был создан короткий фильм "Забавные выражения веселых лиц". Автор выполнял на доске рисунок, фотографировал, стирал, а затем вновь рисовал, фотографировал и стирал. Настоящую революцию в мире анимации произвел Уолт Дисней, американский режиссер, художник и продюсер. В 1923 году он выпускает серию "Алиса в стране мультипликации", в</p>	<p>Новая эра индустрии наступила с появлением современных компьютерных технологий. Процесс максимально ускорился и упростился, и теперь большинство мультфильмов создаются при помощи электронных технологий. Сегодня, скорее, исключением становится появление на экране произведений в «старой технике»: прорисованные на пленке или вылепленные из пластилина герои. Одной из последних тенденций мира мультипликации является стремление к предельной степени натурализации. Если раньше зритель максимально</p>

	<p>изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света (фонарь) — фенакистископ и стробоскоп. Дальнейшее развитие этой технологии в сочетании с фотографией привело к изобретению киноаппарата, и в свою очередь создало технологическую основу для изобретения братьями Люмьеркинематографа. Динамическая игрушка - игрушка, передающие виды движения живых существ и механизмов. Флипбук — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения. Флипбук в переводе с английского дословно «книга для перелистывания». Впервые запатентованные в США 16 мая 1882 года Генри Ван Говенбергом из Нью-Джерси, флипбуки состояли из простых рисунков последовательных фаз движения, соединенных одной скрепкой. При перелистывании страниц создавалась оптическая иллюзия движения.</p>		<p>1928 – звуковой мультфильм "Пароходик Вилли" с героем Микки Маусом.</p> <p>В Японии первые анимационные фильмы (длинной 1-5 мин.) появились в 1917 году. В 1932 году была создана первая японская анимационная студия, а в 1933 году – снят первый звуковой анимационный фильм.</p> <p>Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А. Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съёмки объёмной кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы первые в мире объёмно-мультипликационные фильмы.</p> <p>Советская графическая мультипликация возникла в 1924-1925 годах. Первые фильмы были сделаны художником А. Бушкиным. Художники-мультипликаторы А. Бушкин и А.Г. Иванов для создания некоторых фильмов пользовались весьма несложной, но выразительной техникой плоских марионеток. Из плотной бумаги или картона вырезали плоские марионетки, в местах</p>	<p>задействовал свое воображение для оживления персонажей, то современные технологии делают эту работу за него. Отвечая на этот тренд, сегодня активно развиваются трехмерные технологии. 3D графика является одной из последних и самых популярных тенденций в мире мультипликации. Ни один кассовый мультфильм больше не обходится без эффектов трехмерного изображения. 3D оживляет рисованных персонажей и погружает зрителя в мир фантазии и иллюзий. В связи с появлением новых технологий современному мультипликатору уже не достаточно уметь только хорошо рисовать. Ему нужно быть уверенным пользователем компьютера и ряда графических программ, с помощью которых и создается современный мультфильм.</p> <p>Современные мастера анимации очень часто стремятся намеренно стилизовать трехмерную графику под рисованную. Это можно объяснить противоборством двух тенденций, одна из которых представляет старую школу мультипликации, а вторая выражает требования завтрашнего дня, к восприятию</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			сочленений их скрепляли шарнирами. Марионетка накладывалась либо на стекло съёмочного стола, за которым находился рисованный фон или панорама, либо непосредственно на рисованную декорацию – место действия для персонажей фильма. В 1936 году в Москве по решению правительства была создана специальная студия рисованных фильмов "Союзмультфильм". В этот период художники-мультипликаторы в своих работах постепенно начинают осваивать цвет (выходят первые цветные детские фильмы.	которых зрительская аудитория пока не готова.
Предметная анимация	Предметная анимация-это анимация из всего. Героев такой анимации можно делать из спичек, из ниток, мелких деталей: бус, пуговиц, собственных фото, гвоздей, молотка и т.д. В анимации из всего, сцена - это обычные, бытовые условия: полка, стол уставленный тарелками, цветочный горшок и т.д. Гарри Бардин «Банкет», «Брак», «Конфликт».	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала
Анимация из природных материалов	Природный материал - это самый доступный и интересный материал для детского творчества. Персонажей и декорации для мультфильма можно смастерить из шишек,	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала

	листьев, желудей, палочек, веточек, коры, цветов, плодов и семян и т.д.			
Перекладка	<p>Перекладки, это давно испытанный способ покадровой анимации. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Смысл его заключается в перекладывании, передвижении какого-нибудь сегмента или группы сегментов на каждом следующем кадре. На плотной бумаге рисуется персонаж. Но разобранный, так сказать расчлененный. Ручки - ножки отдельно, голова тоже.</p>	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала
Анимация stopmotion		<p>StopMotion - это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео. Самый привычный для всех образец stop-motion - это кукольные и пластилиновые мультфильмы. Первый мультфильм в этой технике был снят в 1896 году во Франции. StopMotion может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или не свойственным для них. Примеры анимации StopMotion: «Ночь перед</p>	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала

		Рождеством», «Груп невесты» и «Уоллес и Громмит».		
Сыпучая анимация		<p>Изобретателем сыпучей (песочной) мультипликации принято считать канадско-американского режиссёра-мультипликатора Кэролин Лиф. В 1969 году она продемонстрировала публике песочный сюжет «Песок, или Питер и Волк». Изображение, полученное путём работы с сыпучим материалом на светящейся поверхности, обладает высокой драматической выразительностью даже при минимуме деталей, допускает быстрое воспроизведение и легко трансформируется.</p> <p>А поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания.</p>	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала
Объёмная анимация				Классическая пластилиновая анимация, принцип которой схож с кукольной анимацией, при которой объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации
Силуэтная анимация				Силуэтная анимация (её ещё называют "теневая") - плоскостной вид анимации,

				<p>такой же как и перекладки, когда у персонажа, все части тела рисуются на листе отдельно, он становится, как бы, расчлененным, потом части вырезаются, и при необходимости скрепляются проволокой или ниткой.</p> <p>Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные, как бы теньевые. Это отличие крайне сближает силуэтную анимацию теньевым театром.</p> <p>Изысканность в мультфильме может быть достигнута, если использовать в фонах и одежде персонажей, дополнительные материалы, такие как: кружева, прозрачные ткани, калька, ветки, нитки, крупы, песок, чай и т.д. Одним из первых авторов делавших фильмы в стиле силуэтной анимации, была немецкая художница и режиссёр Лотте Райнигер. Свои фильмы она делала на специальномстоле, похожем на многоуровневую стеклянную этажерку, которая подсвечивалась. Из за света бьющего снизу, все, что было положено на стеклянный стол, выглядело, как силуэт.</p>
Рисованная анимация				В технологию традиционной рисованной мультипликации

				<p>входит наложение и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами; при необходимости изобразить движение одного персонажа рисуется он сам и кадр собирается с заменённой деталью, вместо того, чтобы рисовать всю картину с изменением целиком..</p> <p>Фильмы Уолта Диснея: Первый цветной анимационный фильм «Цветы и деревья» (1932 г.). Первый полнометражный анимационный фильм — «Белоснежка и семь гномов» (1937 г.).</p>
Ожившая живопись				<p>Живопись по стеклу — технология создания мультипликационных фильмов, которая позволяет мазок за мазком менять изображение таким образом, что появляется ощущение, что живопись оживает. Суть метода в использовании медленно сохнущей масляной краски на стеклянной поверхности. Иногда используется гуашь, смешанная с глицерином.</p> <p>Особенности и возможности на примерах фильмов: Александр Петров: «Корова», «Сон смешного человека», «Старик и море».</p>

<p>Коллажная анимация</p>			<p>Для создания коллажной анимации используются старые вырезки из журналов, создавая при этом необычные образы.</p> <p>Коллаж (фр. collage - приклеивание) — 1) технический метод в анимации, заключающийся в создании аудиовизуального произведения вследствие совмещения разнородных по характеру, стилю, манере исполнения, технологии, цвету и фактуре объектов, <i>сцен и эпизодов</i>.</p> <p>Коллаж как принцип творчества в анимации широко используют такие <i>режиссёры</i>, как В. Боровчик, Ян Ленинца, К. Земан, Ян Шванкмайер, А. Хржановский, Т. Гиллиам, Зб. Рыбчинский; 2) технический прием в изобразительном искусстве, заключающийся в создании художественного произведения путём наклеивания на какую-либо основу фрагментов <i>изображений</i>, бумаг, тканей, материалов, предметов, имеющих разную фактуру и отличающийся по цвету. Коллаж в анимации используется для создания оригинального изобразительного образа и <i>эскизов художника-постановщика</i>. Он может применяться при изготовлении фонов и декораций в фильме.</p>	<p>Повторение изученного материала</p>
---------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------



Комбинирование техник в анимации			Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.	Повторение изученного материала
----------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

### *Курс «Практикум сценариста»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>			<i>Творческая группа</i>
	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>	<i>3 год обучения</i>	
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.
Теоретические основы написания литературного сценария	<p>Основы разработки сценария (понятие сценарий, его значение, структура, особенности сценария анимационного фильма).</p> <p><b>Сценарий</b> - это детальное описание сюжета будущей картины с указанием места действия, действующих лиц, происходящих событий и диалогов.</p>	<p>Повторение пройденного.</p> <p><b>Структура сценария (трехактная):</b></p> <p>1 акт: экспозиция, побуждающее происшествие.</p> <p>2 акт: борьба, разгон активности (препятствие, катастрофа, кризис)</p> <p>3 акт: развязка, спад активности (кульминация, развязка, конец).</p>	<p>Повторение пройденного.</p> <p><b>Экспозиция</b> знакомит зрителей с действующими лицами, помогает им составить представление о характере героев. В ней намечается характер развития действия; с помощью особенностей костюма и декорационного оформления, стиля и манеры исполнения</p>	<p>Повторение пройденного.</p> <p><b>Синопис к фильму</b> - это текст, в котором описаны основные сюжетные ходы фильма, задача которого передать основной сюжет, синопис дает более полное представление о героях фильма, структуре повествования и ключевых перипетиях.</p> <p>Выполнение творческого задания.</p>

	<p><b>Литературный сценарий</b> - законченное кинодраматургическое произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев.</p> <p>Любой литературный сценарий мультфильма можно условно разделить на части:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-экспозицию — где зритель знакомится с главным героем или героями, миром в котором живут герои, местом и временем;</li> <li>-завязку — первое событие, где герой или герои попадают в ту самую драматическую ситуацию, которая приведет к усложнению;</li> <li>-усложнение — событие, после которого герой или герои уже вынуждены делать какие-либо действия;</li> <li>-перипетии — самая большая часть фильма, когда герои сталкиваются с препятствиями, которые преодолевают;</li> <li>-кульминацию — самая высокая точка кипения, когда кажется что «дальше уже некуда»;</li> </ul>		<p>выявляются приметы времени, воссоздается образ эпохи, определяется место действия.</p> <p>Действие здесь может развиваться неторопливо, постепенно, а может динамично, активно.</p> <p><b>Завязка.</b> Само название этой части говорит о том, что здесь завязывается - начинается действие: здесь герои знакомятся друг с другом, между ними либо между ними и какой-то третьей силой возникают конфликты. Сценаристом сделаны в развитии сюжета первые шаги, которые впоследствии приведут к кульминации.</p> <p><b>Ступени перед кульминацией</b> - это та часть произведения, где разворачивается действие. Конфликт, черты которого определились в завязке, обретает напряженность. Они могут быть выстроены из нескольких эпизодов. Количество и длительность, как правило, определяются динамикой разворачивания сюжета. От ступени к ступени она должна нарастать, подводя действие к кульминации. Некоторые произведения требуют стремительно развивающейся драматургии, другие, наоборот, плавного,</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>-развязка — разрешение драматической ситуации;  -финал («happyend»);  философские рассуждения героев; событие, выводящее на новый круг; и др.).</p>		<p>замедленного хода событий. В этой же части раскрываются разные стороны личности героев, выявляются основные направления развития их характеров, определяются линии их поведения.</p> <p><b>Кульминация</b>- наивысшая точка развития драматургии произведения. Здесь достигает наивысшего эмоционального накала динамика развития сюжета, взаимоотношения героев.<b>Развязка</b> завершает действие. Развязка может быть либо мгновенной, резко обрывающей действие и становящейся финалом произведения, либо, наоборот, постепенной. Та или иная форма развязки зависит от задачи, которую ставят перед произведением его авторы.</p>	
<p>Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки</p>	<p><b>Деление по крупности кадров</b>  <b>Дальний план</b>- главный персонаж занимает около 1/3 кадра и меньше. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей).<b>Общий</b>- объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать</p>	<p><b>Драматургия анимационного фильма.</b>  <b>Синопсис</b> – это текст, в котором описаны основные сюжетные ходы вашего фильма. Синопсис дает более полное представление о героях фильма, структуре повествования и ключевых перипетиях.  <b>Кадр</b> - изображение части пространства, заключенное в рамку экрана, видимое в каждый данный момент. Кадром называют также часть фильма (или</p>	<p>Повторение пройденного</p>	<p><b>Виды планов:</b>  1.Сверхкрупный план или Деталь - кадр, в котором помещается только часть лица (глаза и нос или нос и рот, например), какой-нибудь небольшой предмет или его фрагмент (зажигалка, несколько кнопок на клавиатуре);  2. Крупный план - кадр, в котором голова человека занимает почти все место;  3. 1-й средний план - человек по пояс;  4. 2-й средний план - человек по колени;</p>

	<p>впечатление о самом герое. <b>Средний</b>- это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми. <b>Крупный</b>– в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки). <b>Детальный</b>– в таких кадрах раскрываются детали объекта, например: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю.</p> <p>Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре.</p>	<p>телепередачи), снятую «одним взглядом» камеры, т. е. во время непрерывной работы камеры.</p> <p><b>Кадрик</b>- одно отдельное неподвижное изображение на киноплёнке.</p>		<p>5. Общий - человек в полный рост; 6. Дальний план - человек занимает очень маленькую площадь кадра.</p> <p><b>Склейки</b> <b>Склейка на действии</b> - одна из техник монтажа, когда монтажер удачно сопоставляет два кадра, сохраняя целостность действия.</p> <p><b>Перебивка</b> - это разрыв последовательно снятого действия путем вставки кадра с чем-то иным. Обычно, чуть ли не всегда, перебивка используется во избежание скачка.</p> <p><b>Скачок</b> - это тип склейки в монтаже, при котором два последовательных кадра одного объекта имеют лишь незначительные отличия. При этом наблюдается скачкообразность позиции объекта. По этой причине скачки считаются нарушением классического подхода последовательного монтажа, задачей которого является визуальное скрытие склеек и сохранение временной и пространственной целостности видеоряда.</p>
<p>Теоретические основы по работе над сценарием</p>	<p>Разработка характеров персонажей при работе над сценарием мультфильма. <b>Персонаж</b> - вымышленное</p>	<p>Повторение пройденного Виды раскадровок</p>	<p>Повторение пройденного</p>	<p><b>Драматургия анимационного фильма «7 базовых сюжетов» К. Букера:</b></p>

<p>анимационног о фильма</p>	<p>одушевленное лицо, обладающее определенным характером и уникальными внешними данными. В изобразительном искусстве персонажи делятся на две основные категории: анимационные и статичные. Принципиальное отличие анимационного персонажа от статичного, заключается в особом построении персонажа, благодаря которому работа аниматоров с героем будет значительно облегчена. Любой персонаж должен уметь выражать свои эмоции на происходящие события. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие. Стилистика персонажа задает рамки, в которых создаются эмоции в преувеличенном виде, степень которых зависит от "мультичности" героя/ <b>Раскадровка</b> помогает понять еще до начала создания анимации, как примерно будет выглядеть мультфильм. Суть раскадровки - это отрисовка основных сцен мультфильма в статике. Из раскадровки можно понять, как будут</p>			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Из грязи в князи» - название говорит само за себя, самый яркий пример, знакомый всем с детства - Золушка. Герои - обыкновенные люди, открывающие в себе что-то необычное, благодаря собственным усилиям или по стечению обстоятельств оказывающиеся «на вершине».</li> <li>2. «Приключение» - трудное путешествие в поисках труднодостижимой цели. По мнению Букера, сюда попадают и Одиссей, и Ясон, кроме того, в эту категорию попадают и «Копи царя Соломона», и «Вокруг света за восемьдесят дней».</li> <li>3. «Туда и обратно». В основе сюжета попытки героя, вырванного из привычного мира, вернуться домой. Это и «Робинзон Крузо», и «Алиса в зазеркалье», и многие другие.</li> <li>4. «Комедия» - Это не просто общий термин, это определенный вид сюжета, который развивается по собственным правилам. В эту категорию попадают все романы Джейн Остин.</li> <li>5. «Трагедия» - кульминацией является гибель главного героя из-за каких либо недостатков характера, обычно любовной страсти или жадности власти. Это, прежде всего, «Макбет», «Король Лир» и «Фауст».</li> </ol>
----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>выглядеть сцены в мультфильме, их последовательность, продолжительность (если раскадровка с таймкодом), расположение основных предметов на фоне и, также, расположение персонажей относительно фона.</p> <p>Раскадровка может быть черно-белой в виде скетча карандашом, может быть и цветной. Детализация и прорисовка тоже может быть разной.</p>			<p>6. «Воскресение» - герой находится под властью проклятия или темных сил, и из этого состояния его выводит чудо. Яркий пример этого сюжета также знаком всем с детства - Спящая красавица, пробужденная поцелуем принца.</p> <p>7. «Победа над чудовищем» - из названия ясно, в чем заключается сюжет - герой сражается с монстром, побеждает его и получает «приз» - сокровища или любовь. Примеры: Дракула, Давид и Голиаф.</p> <p>Гэг (от англ. gag — шутка, комический эпизод) — комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость. Например, когда во время пожара человек носит воду решетом — это нелепость, но она может рассмешить.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### *Курс «Практикум художника»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>			
	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>	<i>3 год обучения</i>	<i>Творческая группа</i>
Вводное занятие.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.
Введение в тему. Выполнение творческого задания.	<p><b>Отличие фона в анимационном фильме от рисунка.</b></p> <p>Фон - это основа сцены, без нее никуда, на этой</p>	Повторение пройденного.		Повторение пройденного.

<p>основе двигаются и живут герои. Герои всегда должны быть хорошо видны на фонах, поэтому герои всегда рисуются ярче и даже делается им контур, т.к. если герой будет сливаться с фоном, теряться на нем, если фон будет слишком много внимания забирать на себя, то зритель не поймет, что происходит на экране, потеряет нить рассказываемой истории.</p> <p>Фоны имеют важное свойство быть статичными, то есть крепко закрепленными и никуда не двигаться. Поэтому на рабочем съемочном столе фон крепится на скотч. Если фон будет подвижен, то в мультфильме будет ощущение, что камера болтается и это будет отвлекать.</p> <p><b>Виды фонов.</b></p> <p>В зависимости от крупности фоны бывают:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Общими;</li><li>-Фонами-фрагментами.</li></ul> <p>(такой фон укрупняет одну из частей общего фона).</p> <p>Фоны бывают простые и составные.</p> <p>Составные фоны комбинируются из набора</p>			
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

	<p>отдельных специально подготовленных элементов фона. Например, фон леса может быть составлен из деревьев, кустов, холмов, пней и так далее. Из одних и тех же элементов составного фона можно создавать разные места действия, что облегчает задачу производства. Рассказывая про место действия, фоны делятся еще на два вида: интерьерный и экстерьерный. Интерьерный фон - это внутренний вид помещения, а экстерьерный фон - внешний вид. Часто в истории нам надо рассказать и о том, как место действия выглядит снаружи, и о том, как выглядит внутри.</p>			
Работа над проектом	<p>Наброски персонажей. Наброски фонов. <b>Работа над персонажами.</b> Персонаж должен быть: -простым; -таким, который можно легко и просто нарисовать, то есть легко запомнить, как он выглядит; -симметричным; -ярким; -реалистичным. <b>Работа над крупным</b></p>	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала	Повторение изученного материала



	<p><b>планом.</b>  <b>Работа над фоном и декорациями. Создание дополнительных деталей для декораций.</b>  <b>Особенности работы с фоном-панорамой.</b></p>			
<p>Работа с персонажами и фоном</p>	<p><b>Эмоции и мимика персонажа. Рисуем голову.</b>  Любой персонаж должен уметь выражать свои эмоции на происходящие события. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие.</p> <p><b>Строение тела и пропорции.</b>  Пропорции – это самый важный фактор. Художник должен учитывать относительные размеры частей тела, потому что, основываясь на них, мы определяем строение тела персонажей.</p> <p><b>Мультипликационные образы и характер персонажей.</b>  В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен</p>	<p>Повторение изученного материала.</p> <p><b>Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа. Язык телодвижений в рисунке.</b>  Все персонажи мультфильма постоянно двигаются (ходят, бегают, прыгают, плавают, догоняют, убегают и т.д.). У каждого персонажа своя собственная походка. Ноги передвигаются поочередно.</p> <p><b>Видео-референсы</b>  Это вспомогательное изображение, то есть рисунок либо фотография, изучаемые художником перед началом работы для того, чтобы более точно передать детали произведения. Референсы персонажей – это иллюстрации конкретных героев, которые показывают их личные данные, внешний вид и различные особенности.</p> <p><b>Законы перспективы при создании фона.</b>  - чем дальше предмет, тем он кажется меньше.  - приближаясь к горизонту, предметы должны практически</p>	<p><b>Походка персонажа</b> – одна из сложнейших задач для аниматора.  Ведь всего лишь один цикл может содержать в себе почти все принципы анимации и раскрывать характер героя. Если мы анимируем цикл (в случае с походкой — последовательность из двух шагов), то нужно избегать любых движений, которые будут выделяться на фоне всего остального, будь то более быстрые перекачивания с пятки на мысок для одной из ног или моргание глаз. За это может цепляться взгляд, потому что движение будет каждую секунду ритмично мелькать в одном и том же месте. Походка — это серия контролируемых падений Мы наклоняемся вперед и начинаем падать, но не падаем. С каждым шагом мы выбрасываем ногу перед телом так, чтобы поймать себя и предотвратить падение. Затем нога принимает наш вес и выталкивает тело вперед и вверх, начиная новое падение.  Начнем с положения ног и бедер. Не зря в большинстве школ</p>	<p>Повторение изученного материала.</p> <p><b>Передача спецэффектов в анимации: огонь, дым, взрыв.</b>  Взрыв – то короткая яркая вспышка, а потом долгое рассеивание дыма.  Мелкие взрывы, пистолетные выстрелы – это несколько дымовых шариков, быстро тающих в воздухе. Большой взрыв – это целая серия взрывов. Осколки будут медленно оседать, а над местом взрыва остается дымовой столб.  Дым не стоит столбом. Поднимаясь, он движется по расширяющемуся зигзагу. Остывая, дым дробится на мелкие облачка, которые постепенно растворяются в воздухе.  Огонь. Пламя движется из-за воздуха. Разгоняясь, он устремляется вверх и гонит за собой потоки пламени. На его место приходят новые струи холодного воздуха и тоже устремляются вместе с искрами вверх. Пламя дробится, разрывается на языки, сыпется искрами. Оно состоит из</p>

	<p>быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма.</p> <p><b>Хорошие и плохие персонажи.</b></p> <p>Добрых героев, согласно традициям, рисуют полноватыми. У него нос нос картошкой, большие щеки, движения плавные. Кучерявые или волнистые волосы. Линии, для его создания плавные. Нет острых углов. Злой персонаж, наоборот, худой, угловатый, с острыми локтями. Нос длинный, движения резкие, волосы зализаны.</p> <p>Линии для рисования злодеев резкие, рваные.</p> <p><b>Раскрашивание фонов.</b></p> <p>Фон не должен быть ярче персонажа.</p> <p><b>Материалы для изготовления фонов.</b></p> <p>Зависит от техники исполнения мультфильма.</p> <p>Используется бумага, природные материалы, текстиль и т.д.</p>	<p>исчезать.</p> <p>- предметы, находящиеся ближе, должны перекрывать предметы, находящиеся позади.</p> <p><b>Искаженная перспектива в мультфильме.</b></p>	<p>анимации походки изучаются на примере «шарика с ножками». Именно этот треугольник (две ноги и бедра) — основа любой походки.</p> <p><b>Анатомия анимационного героя</b></p>	<p>разныхцветов. Самое яркое пламя – в середине белое. У основания – темнее и отдает синевой. В верхней части ярко-желтое. На темном фоне смотрится ярче.</p> <p><b>Правила спидлайна.</b></p> <p>Иногда движение бывает настолько быстрым и резким, что прорисовывать его подробно ненужно, т.к. человеческий глаз не сможет уследить за ним. Для этого движения используются линии скорости Speedlines. Спидлайн рисуется вслед за быстро движущимся персонажем (предметом) на близком расстоянии. Чем дальше от персонажа или объекта, тем тоньше и менее заметенспидлайн. Спидлайн можно рисовать и вместо персонажа или предмета.</p> <p><b>Особенности взаимодействия персонажа с предметом.</b></p> <p>Предметы имеют вес. Герой должен чувствовать его тяжесть.</p> <p><b>Действие в мультфильме.</b></p> <p>-предвосхищение (персонаж что-то только собирается сделать, а зритель ждет это действие. Например: прежде чем уронить предмет, какое-то время держит предмет в руках); действие (схватить, стукнуть, побежать);</p> <p>-реакция (то, что произошло в</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>результате действия с персонажем, окружающем миром, предметами, другими персонажами. Чаще всего реакция преувеличена, эмоциональна, неожиданна, смешная).</p> <p><b>Артикуляция персонажа.</b> Артикуляция утрирована. Произносятся гласные звуки рот открывается по-разному, половина согласных нейтральна, другая половина чуть-чуть заставляет рот открываться</p>
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Курс «Практикум аниматора»**

<b>Тема</b>	<b>Содержание</b>			
	<i>1 год обучения</i>	<i>2 год обучения</i>	<i>3 год обучения</i>	<i>Творческая группа</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Обсуждение планов на учебный год.
Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	Выполнение творческих заданий предложенных педагогом.	Повторение изученного материала. Выполнение творческих заданий по выбору ребенка.	Повторение изученного материала. Выполнение творческих заданий по выбору ребенка.	Повторение изученного материала. Выполнение творческих заданий по выбору ребенка.
Программа для видеомонтажа	<p><b>Знакомство с программой AnimaShooter.</b></p> <p>Интерфейс, настройки, функции (увеличение-уменьшение кадра). Практические упражнения в программе.</p> <p><b>Понятие монтажа.</b></p> <p>Монтаж (фр. montage) —</p>	<p><b>Знакомство с программой MovaviVideo.</b></p> <p>- создание проекта, краткий обзор форматов монтажа; - интерфейс программы MovaviVideo, принципы организации работы, переключение режимов интерфейса, восстановление интерфейса в стандартное</p>	<p>Повторение работы в программе <b>AdobePremierePro.</b></p>	<p>Повторение работы в программе <b>AdobePremierePro.</b></p> <p><b>Правила монтажа. Основные монтажные соединения.</b></p> <p>-на движении камеры - когда в двух планах камера движется в одну и ту же сторону. При таком монтажном стыке будет казаться, что один план продолжает другой;</p>

	<p>творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей (монтажных кадров) получить единое, композиционно целое произведение. Приступая к монтажу эпизодов фильма, надо в первую очередь уметь оценить снятый материал, увязать один монтажный кадр с другим, чтобы зритель мог понять содержание. При этом как бы ни был мал монтируемый кусок (кадр), зритель должен увидеть в нем то, основное, ради чего данный кадр показывают в ходе монтажных сопоставлений. Важно показать непрерывность действия и привлечь внимание зрителя к содержанию эпизода или сцены.</p>	<p>состояние.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-работа с окном проекта: импорт исходных материалов, их просмотр и организация;</li> <li>-работа с окном рабочего монитора: различные варианты просмотр исходных материалов, способы перемотки и поиска необходимых фрагментов видео, установка точек начала и конца клипа;</li> <li>- работа с окном таймлайна: установка клипов из рабочего монитора, изменение их очередности, подгонка длины, удаление ненужных клипов;</li> <li>-установка эффектов перехода между клипами (транзишенов), управление их длиной и положением;</li> <li>- окно управления эффектами: точное управление переходами, настройка их параметров. Изучение окна титровальщика.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-на движении актера внутри кадра - если человек в кадре выходит из него вправо, то следующий план должен быть таким, чтобы он входил в него слева. Тогда создается ощущение перемещения героя в пространстве;</li> <li>- уход в затемнение - обычно этот прием используется для создания ощущения простиновения значительного отрезка времени.</li> <li>-Уход в белое, особенно с монтажной вспышкой;</li> <li>-с использованием компьютерной графики;</li> <li>-с учетом взгляда героя - если герой смотрит куда-то, а следующим планом вы поставите, например, замок, то создается ощущение, что герой смотрит на замок. Этот эффект носит название эффекта Кулешова.</li> </ul>
<p>Работа над проектом (съемка)</p>	<p>Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу AnimaShooter.</p>	<p>Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу MovaviVideo. Создание различно оформленных титров через окно титровальщика MovaviVideo. Установка</p>	<p>Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу AdobePremierePro. Создание различно оформленных титров через окно титровальщика AdobePremierePro. * Установка</p>	<p>Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу AdobePremierePro. Создание различно оформленных титров через окно титровальщика AdobePremierePro. * Установка</p>

		видеоматериалов в таймлайн со звуком и без него. Импорт в проект звука в различных форматах.	видеоматериалов в таймлайн со звуком и без него. Импорт в проект звука в различных форматах. Знакомство с программой для домашних съемок на <b>смартфоне StopMotionStudio</b> Программа PC Remote. Настройки и функции программы.	видеоматериалов в таймлайн со звуком и без него. Импорт в проект звука в различных форматах.
Работа над проектом (монтаж и озвучивание)	Черновой монтаж фильма. Добавление и удаление кадров. Удаление кадров. Итоговый монтаж. Просмотр фильма.	Черновой монтаж фильма. Итоговый монтаж. Просмотр фильма.	Черновой монтаж фильма. Итоговый монтаж. Добавление эффектов. Просмотр фильма.	Черновой монтаж фильма. Добавление эффектов. Итоговый монтаж. Просмотр фильма.

### *Курс «Практикум звукорежиссера»*

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>		
	<i>2 год обучения</i>	<i>3 год обучения</i>	<i>Творческая группа</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением. Выполнение творческих заданий предложенных педагогом.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Повторение пройденного. Выполнение творческих заданий предложенных педагогом.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением. Повторение изученного материала. Выполнение творческих заданий по выбору ребенка.
Роль звука в фильме	Пробы шумо-речевой импровизации (изображение голоса необычных животных, фантастических звуков или просто любимых животных, используя собственные вокально-речевые возможности). Понятия «синхронные» и «несинхронные» (или «асинхронные») звуки. Звуки «в кадре» и «за кадром». Исследование звуковой палитры в помещениях и на улице.	История появления звука в кино и анимационном фильме. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли»). Для качественного результата актеру дубляжа нужно «чувствовать» персонажа, а также обладать хорошо поставленной речью и иметь правильное произношение. Но ещё важнее — уметь вживаться в роль и передавать с помощью интонаций настроение и характер персонажа.). Попробовать свои силы в озвучке может любой человек вне зависимости от	Шумо-речевые импровизации. Наиболее характерные черты классики, джаза, рока, эстрады, фольклора. Современные и традиционные обработки классической и народной музыки. Прослушивание примеров. Принципы построения звуковой партитуры анимационного фильма. Звуковые планы: шумовой, речевой, музыкальный. Поиск средств, способов и приёмов звукоизвлечения. Запись шумовых звуков. Понятие эмоция, смысловые ударения, начало и окончание фразы и приемы их

		<p>возраста и профессии. Оборудования потребуется совсем немного — компьютер и микрофон или можно воспользоваться диктофоном или телефоном. Непосредственно перед началом озвучки надо убедиться в том, что в помещении, в котором планируется проведение записи, отсутствуют какие-либо посторонние шумы. Это важно, так как даже самые незначительные помехи могут испортить аудиодорожку.</p>	<p>записи.</p>
<p>Работа над проектом (озвучание)</p>	<p>Просмотр видеоматериала и определение общей концепции построения звуковой партитуры анимационного фильма. Покадровая расстановка звуков и музыки в раскадровке фильма. Работа над речевым планом звуковой партитуры фильма. Поиск интонации, произношения, подачи голоса. Передача образа персонажа. Подбор музыкального сопровождения. Прослушивание и обсуждение фонограмм (аудиозаписей).</p>	<p>Просмотр видеоматериала и определение общей концепции построения звуковой партитуры анимационного фильма. Покадровая расстановка звуков и музыки в раскадровке фильма. Работа над речевым планом звуковой партитуры фильма. Поиск интонации, произношения, подачи голоса. Передача образа персонажа. Подбор музыкального сопровождения. Прослушивание и обсуждение фонограмм (аудиозаписей).</p>	<p>Просмотр видеоматериала и определение общей концепции построения звуковой партитуры анимационного фильма. Покадровая расстановка звуков и музыки в раскадровке фильма. Работа над речевым планом звуковой партитуры фильма. Поиск интонации, произношения, подачи голоса. Передача образа персонажа. Подбор музыкального сопровождения. Прослушивание и обсуждение фонограмм (аудиозаписей).</p>

## Планируемые результаты

### I уровень (дошкольники)

#### *Курс «Теория анимации»*

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные термины анимации, особенности двумерной и трехмерной анимации;
- основы предметной анимации, из природных и сыпучих материалов, перекладки;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (динамическая игрушка);
- отличать некоторые виды анимационных техник (предметная, из природных материалов, перекладка).

#### *Курс «Практикум сценариста»*

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы создания литературного сценария;

Дети должны уметь:

- выделять основные части сюжета;
- самостоятельно разрабатывать образ героя;
- создавать комикс.

#### *Курс «Практикум художника»*

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- особенности создания анимационного персонажа и декораций в техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала и др.);
- основы работы с персонажами и фонами;

Должны уметь:

- создавать простейших анимационных персонажей и декорации в анимационных техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала);
- работать над мультфильмом сообща, придерживаясь одного стиля создания материалов для мультфильма.

#### *Курс «Практикум сценариста»*

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- основные анимационные понятия;
- устройство анимационного станка;
- особенности работы на съемочном оборудовании;
- функции программы Anima Shooter;

Должны уметь:

- под руководством педагога работать на съемочном оборудовании;
- осуществлять помощь при подготовке рабочего станка к съемке;
- работать в программе AnimaShooter;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

## II уровень

### **Курс «Теория анимации»**

В результате изучения курса **на первом году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные термины анимации, особенности двумерной и трехмерной анимации;
- основы техники анимации из природных материалов, перекладки, аниматоров, работающих в данных техниках;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (динамическая игрушка);
- отличать некоторые виды анимационных техник (предметная, из природных материалов, перекладка).

В результате изучения курса **на втором году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы работы в анимации stop-motion, пластилиновой перекладки и сыпучей анимации;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (тауматроп);
- отличать некоторые виды анимационных техник (stop-motion, пластилиновая перекладка и сыпучая анимация).

В результате изучения курса **на третьем году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- знать основные этапы становления мировой анимации;
- знать основные компетенции профессии аниматора;
- основы работы в технике коллажной анимации;

Дети должны уметь:

- работать с различными материалами и комбинировать их между собой.

В результате изучения курса **в творческой группе** дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы работы в объемной, силуэтной, рисованной анимации и «ожившей живописи»;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (зоотроп);
- отличать некоторые виды анимационных техник (объемная, силуэтная, рисованная, «ожившая живопись»).

### **Курс «Практикум сценариста»**

В результате изучения курса **на первом году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы создания литературного сценария;
- теоретические основы создания сценария анимационного фильма;
- некоторые литературоведческие термины;

Дети должны уметь:

- выделять основные части сюжета;
- создавать на основе предложенного образца и по предложенному плану законченные литературные произведения;
- самостоятельно разрабатывать образ героя;
- создавать режиссерский сценарий (раскадровку), комикс.

В результате изучения курса **на втором году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе над созданием сценария мультфильма;



- теоретические основы создания литературного и режиссерского сценария;
- основы драматургии;
- теоретические основы создания режиссерского сценария – раскадровки;
- некоторые литературоведческие термины;

Дети должны уметь:

- работать по готовому сценарию и придумывать свой мультфильм;
- рисовать раскадровку для мультфильма по собственному сценарию;
- создавать законченный сюжет по заданной теме;
- использовать различные материалы для создания образа, композиции мультфильма.

В результате изучения курса **на третьем году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе над созданием сценария мультфильма;
- теоретические основы создания литературного и режиссерского сценария;
- основные теоретические сведения о мультипликации и драматургии;
- некоторые законы драматургии;
- некоторые литературоведческие термины;

Дети должны уметь:

- работать по готовому сценарию и придумывать свой мультфильм;
- рисовать раскадровку для мультфильма по собственному сценарию;
- создавать законченный сюжет по заданной теме;
- использовать различные материалы для создания образа, композиции мультфильма.

В результате изучения курса **в творческой группе** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе над созданием сценария мультфильма;
- основные теоретические сведения о мультипликации и драматургии;
- жанровую принадлежность сценариев;

Дети должны уметь:

- разрабатывать характеры персонажей при работе над сценарием мультфильма;
- разрабатывать конфликт в сюжете при работе над сценарием мультфильма;
- разрабатывать сюжет и сюжетный ход сценария мультфильма;
- создавать сценарии мультфильмов на литературное и авторское произведение.

### ***Курс «Практикум художника»***

В результате изучения курса **на первом году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- особенности создания анимационного персонажа и декораций в техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала и др.);
- основы работы с персонажами и фонами;

Должны уметь:

- создавать анимационных персонажей и декорации в анимационных техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала);
- работать над мультфильмом сообща, придерживаясь одного стиля создания материалов для мультфильма.

В результате изучения курса **на втором году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- особенности создания анимационного персонажа и декораций в техниках (stopmotion, плоскостная перекладка, сыпучие материалы и др.);
- отличительные особенности основных видов и жанров изобразительного искусства;
- основы работы с персонажами и фонами;
- основы линейной и воздушной перспективы;

Должны уметь:

- создавать анимационных персонажей и декорации в анимационных техниках (stopmotion, плоскостная перекладка, сыпучие материалы);
- применять референсы при создании персонажа;
- применять основы линейной и воздушной перспективы.

В результате изучения курса **на третьем году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- теоретические основы разработки анимационного персонажа и образа;
- основы работы с персонажами и фонами;

Должны уметь:

- создавать анимационных персонажей и декорации в анимационных техниках (stopmotion, плоскостная перекладка, сыпучие материалы).

В результате изучения курса **в творческой группе** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- особенности создания анимационного персонажа и декораций в техниках (объемная, силуэтная, рисованная «ожившая живопись» и др.);

Должны уметь:

- правильно определять размер, форму, конструкцию и пропорции предметов, героев и грамотно изображать их;
- создавать анимационного персонажа и декорации в техниках (объемная, силуэтная, рисованная «ожившая живопись и др.).

### ***Курс «Практикум аниматора»***

В результате изучения курса **на первом году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- основные анимационные понятия;
- устройство анимационного станка;
- особенности работы на съемочном оборудовании;
- функции программы Anima Shooter;

Должны уметь:

- под руководством педагога работать на съемочном оборудовании;
- осуществлять помощь при подготовке рабочего станка к съемке;
- работать в программе AnimaShooter;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

В результате изучения курса **на втором году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- устройство анимационного станка, его составляющие;
- снимать в анимационных техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала);
- основы монтажа в программе MovaviVideo;
- особенности подготовки рабочего материала для съемки анимационного фильма;

Должны уметь:

- свободно работать на съемочном оборудовании, под руководством педагога;
- предлагать варианты музыкального сопровождения к своим сюжетам;
- готовить рабочее место к съёмкам;
- снимать в анимационных техниках (предметная, бумажная и пластилиновая перекладка, из природного и сыпучего материала и др.).

В результате изучения курса **на третьем году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- устройство анимационного станка, его составляющие;

- снимать в анимационных техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала);
- основы монтажа в программе AdobePremierePro;
- особенности подготовки рабочего материала для съемки анимационного фильма;

Должны уметь:

- свободно работать на съемочном оборудовании, под руководством педагога;
- предлагать варианты музыкального сопровождения к своим сюжетам;
- готовить рабочее место к съёмкам;
- снимать в анимационных техниках (предметная, бумажная и пластилиновая перекладка, из природного и сыпучего материала и др.).

В результате изучения курса **в творческой группе** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- составляющие анимационного станка, его варианты;
- особенности осуществления простейшего монтажа анимационного фильма в программе AdobePremierePro;

Должны уметь:

- работать на съемочном оборудовании, как под руководством педагога, так и самостоятельно;
- самостоятельно готовить рабочее место к съемкам;
- самостоятельно готовить съемочный станок к съемкам крупного и общего плана;
- осуществлять простейший монтаж анимационного фильма.

### ***Курс «Практикум звукорежиссёра»***

В результате изучения курса на **втором году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- оборудование, необходимое для озвучания анимационного фильма;
- технологию озвучания фильма;

Должны уметь:

- подбирать музыкальное сопровождение к фильмам;
- использовать подручные материалы и предметы для создания оригинальных звуков.

В результате изучения курса на **третьем году обучения** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- основы становления звука в кино;
- технологию озвучания фильма;

Должны уметь:

- подбирать музыкальное сопровождение к фильмам;
- пользоваться микрофоном;
- использовать подручные материалы и предметы для создания оригинальных звуков.

В результате изучения курса **в творческой группе** дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- основные музыкальные жанры и понятия;
- оборудование, необходимое для озвучания анимационного фильма;

Должны уметь:

- составлять звуковую партитуру фильма с помощью раскадровки;
- осуществлять работу в программе.

## Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

### Календарный учебный график

#### I уровень (дошкольники)

##### Курс "Теория анимации" Первый год обучения

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Опрос
2		Что такое анимация. Двумерная и трехмерная анимация. Знакомство с основными терминами	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
<b>Экскурс в историю анимации</b>					
3		Создание простейшей анимационной игрушки – тауматропа.	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
4		Создание простейшей анимационной игрушки (динамическая игрушка). Разнообразные движения под камерой	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
5		Создание простейшей анимационной игрушки (динамическая игрушка). Разнообразные движения под камерой	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
<b>Виды анимации. Процесс «оживления» под камерой</b>					
6		Знакомство с техникой в съёмочной мастерской	1	Игра, практическая работа	Опрос
7		Оживление сюжета "Мои руки"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Оживление сюжета "Мои руки"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
10		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
11		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
12		Работа над простейшим движением. "Поезд"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа над простейшим движением. "Поезд"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над простейшим движением. "Кораблик"	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Работа над простейшим движением. "Кораблик"	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Анимация из природных материалов</b>					
16		Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра

17		Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
18		Создание очеловеченного образа персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
19		Создание очеловеченного образа персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
20		Фон и его значение в процессе съёмки	1	Практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
21		Фон и его значение в процессе съёмки	1	Практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
22		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
<b>Анимация из сыпучих материалов</b>					
26		Технология работы с сыпучими материалами. Разнообразие материалов.	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
27		Технология работы с сыпучими материалами. Разнообразие материалов.	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
28		Рисование на песке	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
29		Рисование на песке	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
30		Методы работы с сыпучими материалами в анимации. Съёмка «на просвет».	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
31		Методы работы с сыпучими материалами в анимации. Съёмка «на просвет».	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
32		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Диагностика результатов, тест
Итого			36		

**Курс «Практикум сценариста»**  
Первый год обучения

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
---	-------------	--------------	------------	---------------	----------------

1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Опрос
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
<b>Теоретические основы написания литературного сценария</b>					
3		Основы написания сценария	1	Беседа, игра	Опрос и обсуждение
4		Структура сценария: завязка, действие, кульминация, развязка	1	Беседа, игра, практическая работа	Опрос и обсуждение
5		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Конкурс на лучший сценарий
<b>Работа над проектом (создание литературного сценария)</b>					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
7		Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Проработка образа главного героя (характер)	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя (характер)	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы создания режиссёрского сценария</b>					
12		Крупность кадра (понятия крупного, среднего и общего планов)	1	Беседа, презентация	Опрос
13		Раскадровка - комикс	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
14		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
<b>Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)</b>					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма</b>					
18		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
19		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
20		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
21		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
22		Разработка характеров персонажей	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
23		Какие бывают характеры.	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
24		Театрализованные игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
25		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра
26		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра

27		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра
28		Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Опрос
29		Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Опрос
30		Планы в фильме. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
31		Планы в фильме. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Презентация работ
Итого			36		

**Курс «Практикум художника»**  
*Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Опрос
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
3		Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
4		Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
5		Что такое комикс?	1	Беседа, практическая работа	Опрос, демонстрация работ
6		Что такое комикс?	1	Беседа, практическая работа	Опрос, демонстрация работ
7		Отличие фона в анимационном фильме от рисунка	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)</b>					
8		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучшего персонажа
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучшего персонажа
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

13		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Основы работы с персонажами и фонами</b>					
26		Эмоции и мимика персонажа. Творческие игры с зеркалом	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
27		Эмоции и мимика персонажа. Творческие игры с зеркалом	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
28		Строение тела и пропорции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
29		Строение тела и пропорции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
30		Очеловеченные образы животных в мультфильмах	1	Беседа, игра, демонстрация мультфильмов (фрагмент)	обсуждение
31		Хорошие и плохие персонажи. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагмент), практическая работа	Выставка работ
32		Фон из подручных материалов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Фон из подручных материалов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ



34		Фон и движущийся объект	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Фон и движущийся объект	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Презентация работ
Итого			36		

**Курс «Практикум аниматора»**  
*Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Опрос
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация выполненных работ
<b>Программы для видеомонтажа</b>					
3		Знакомство с программой AnimaShooter	1	Беседа, презентация, практическая работа	Опрос
4		Знакомство с программой AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Понятие монтажа	1	Беседа, практическая работа	Опрос
6		Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
7		Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
8		Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
9		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
10		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Демонстрация работ
11		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Демонстрация работ
12		Статика и движение, их соотношение	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение, игра
13		Статика и движение, их соотношение	1	Практическая работа	Игра
14		Статика и движение, их соотношение	1	Практическая работа	Игра
15		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (съёмка)</b>					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (монтаж и озвучание)</b>					
30		Черновой монтаж фильма (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Черновой монтаж фильма (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Разбор звуковых планов фильма	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Запись звука, подбор шумов и музыки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Творческие игры	1	Игра	Игра
35		Творческие игры	1	Игра	Игра
36		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Демонстрация работ, итоговая диагностика
Итого			36		

## II уровень

### *Курс "Теория анимации"*

#### *Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Вводный контроль, тест
2		Что такое анимация. Двумерная и трехмерная анимация. Знакомство с основными терминами	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
<b>Экскурс в историю анимации</b>					
3		Создание простейшей анимационной игрушки (флипбук)	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ

4		Создание простейшей анимационной игрушки (флипбук)	1	Практическая работа	Просмотр работ
<b>Предметная анимация</b>					
5		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
6		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
7		Работа над простейшим образом. Оживление неодушевлённых предметов ("Оживи кисточку")	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Анимация из продуктов питания	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
9		Анимация из продуктов питания	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
10		Аниматоры, работающие в технике предметной анимации, и примеры мультфильмов (Гарри Бардин "Банкет", "Брак", "Конфликт")	1	Презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
11		Аниматоры, работающие в технике предметной анимации, и примеры мультфильмов (Гарри Бардин "Банкет", "Брак", "Конфликт")	1	Презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
12		Оживление сюжета "Мои руки"	1	Игра, практическая работа	Демонстрация работ
<b>Анимация из природных материалов</b>					
13		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
14		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
15		Технология работы с природным материалом	1	Беседа, практическая работа	Опрос
16		Технология работы с природным материалом	1	Беседа, практическая работа	Опрос
17		Цвет и фактура природных материалов	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Цвет и фактура природных материалов	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Создание персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Выставка работ
20		Создание персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Выставка работ
21		Демонстрация и обсуждение профессиональных мультфильмов, выполненных в данной технике	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
22		Демонстрация и обсуждение профессиональных мультфильмов, выполненных в данной технике	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
23		Оживление сюжета "Анимация из камней"	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
<b>Техника перекладка</b>					
24		Аппликация и анимация. Виды перекладок (детальная, рельефная, компьютерная, рисованная)	1	Беседа, презентация	Обсуждение
25		Аппликация и анимация. Виды перекладок (детальная, рельефная, компьютерная, рисованная)	1	Беседа, презентация	Обсуждение
26		Аниматоры, работающие в технике предметной анимации, и примеры мультфильмов (Юрий Норштейн "Ёжик в тумане", "Лиса и заяц", "Цапля и журавль")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение

27		Аниматоры, работающие в технике предметной анимации, и примеры мультфильмов (Юрий Норштейн "Ёжик в тумане", "Лиса и заяц", "Цапля и журавль")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
28		<i>Детальная перекладка.</i> Особенности техники. Примеры анимационных фильмов	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
29		<i>Детальная перекладка.</i> Особенности техники. Примеры анимационных фильмов	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
30		<i>Рисованная перекладка.</i> Основные отличия от детальной, примеры анимационных фильмов	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
31		<i>Рисованная перекладка.</i> Основные отличия от детальной, примеры анимационных фильмов	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
32		<i>Коллажная техника</i> (коллаж, анимация из ткани)	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
33		<i>Коллажная техника</i> (коллаж, анимация из ткани)	1	Демонстрация мультфильмов (фрагментов), практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Оживление сюжета "Движение человечка" в разных видах перекладки	1	Игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
35		Оживление сюжета "Движение человечка" в разных видах перекладки	1	Игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Итоговая диагностика, тест
Итого			36		

### **Курс «Теория анимации»**

#### *Второй год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Вводный контроль, тест
<b>Экскурс в историю анимации</b>					
2		Создание анимационной игрушки (тауматроп)	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
3		Создание анимационной игрушки (тауматроп)	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
4		Просмотр фильма "Магалайс". Повторение уже изученных техник	1	Беседа, демонстрация мультфильма	Обсуждение, опрос
<b>Анимация stop-motion</b>					
5		Что такое stop-motion? Обсуждение технологии съёмки.	1	Беседа, игра, презентация	Обсуждение
6		Что такое stop-motion? Обсуждение технологии съёмки.	1	Беседа, игра, презентация	Обсуждение
7		Просмотр и обсуждение анимационных сюжетов в технике stop-motion	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
8		Просмотр и обсуждение анимационных сюжетов в технике stop-motion	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
9		Работа над сюжетом "Залезаем в коробку"	1	Игра, практическая работа	Демонстрация работы

10		Работа над сюжетом "Залезаем в коробку"	1	Игра, практическая работа	Демонстрация работы
<b>Пластилиновая перекладка</b>					
11		Техника "перекладка" повторение особенностей и возможностей техники	1	Беседа, практическая работа	Опрос
12		Отличия пластилиновой перекладки от бумажной.	1	Беседа, презентация	Опрос
13		Демонстрация мультфильмов	1	Демонстрация мультфильмов	Обсуждение
14		Работа над простейшим образом. Возможности пластилиновой перекладки.	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
15		Работа над простейшим образом. Возможности пластилиновой перекладки.	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
16		Комбинированные съёмки с использованием пластилина	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
17		Аниматоры, работающие в технике пластилиновой перекладки, и примеры мультфильмов (Александр татарский "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
18		Аниматоры, работающие в технике пластилиновой перекладки, и примеры мультфильмов (Александр татарский "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
19		Разбор и обсуждение пластилиновых заставок анимационной студии "Пилот" - "Гора самоцветов"	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
20		Разбор и обсуждение пластилиновых заставок анимационной студии "Пилот" - "Гора самоцветов"	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
21		Работа над сюжетом "Пластилиновое превращение". Особенности работы	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
22		Работа над сюжетом "Пластилиновое превращение". Особенности работы	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
<b>Анимация из сыпучих материалов</b>					
23		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
24		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
25		Технология работ с сыпучими материалами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Технология работ с сыпучими материалами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Разнообразие сыпучих материалов и их фактура (песок, соль, чай, пшено, греча)	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
28		Разнообразие сыпучих материалов и их фактура (песок, соль, чай, пшено, греча)	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
29		Отличие рисования песком от съёмки анимационного сюжета	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
30		Оживление сюжета "Метаморфозы"	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
31		Оживление сюжета "Метаморфозы"	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Аниматоры, работающие в технике сыпучей анимации (Кэролин Лиф, Алла Чурикова, ФеренсЦако)	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
33		Аниматоры, работающие в технике сыпучей анимации (Кэролин Лиф, Алла Чурикова,	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение

		ФеренсЦако)			
34		Оживление сюжета с использованием различных сыпучих материалов	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
35		Оживление сюжета с использованием различных сыпучих материалов	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Итоговая диагностика, тест
ИТОГО			36		

**Курс «Теория анимации»**  
*Третий год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Вводный контроль, тест
<b>Экскурс в историю анимации</b>					
2		История становления анимации	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
3		Наскальная живопись и первые аниматоры	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
4		Наскальная живопись и первые аниматоры	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
5		Первые отечественные мультфильмы и студии	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
6		Любимые герои советских мультфильмов	1	Беседа, практическая работа	Выставка работ
7		Первые цветные мультфильмы. Первые мультфильмы со звуком	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
8		Первые цветные мультфильмы. Первые мультфильмы со звуком	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
<b>Профессия аниматор</b>					
9		Работы первых аниматоров	1	Беседа, презентация	Обсуждение
10		Какие бывают аниматоры?	1	Беседа, презентация	Обсуждение
11		Чем отличается работа аниматора в зависимости от техники фильма?	1	Беседа, презентация	Обсуждение
<b>Комбинирование анимационных техник</b>					
12		Особенности работы с различными материалами. Оснащение рабочего места и необходимые материалы.	1	Беседа	Обсуждение
13		Сходства и различия в работе с пластилином и бумагой	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
14		Сходства и различия в работе с сыпучими материалами и в технике силуэтной анимации	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
15		Технология stop-motion, использование различных материалов.	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
16		Практическая работа с использованием различных материалов	1	Практическая работа	Демонстрация работ
17		Практическая работа с использованием различных материалов	1	Практическая работа	Демонстрация работ
18		Практическая работа с использованием различных материалов	1	Практическая работа	Демонстрация работ
19		Практическая работа с использованием различных материалов	1	Практическая работа	Демонстрация работ
20		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

					работ
23		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Съёмка пробного сюжета. Этюд «Трансформации»	1	Практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
<b>Коллажная анимация</b>					
20		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
21		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
22		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Съемка собственного этюда «Танцы»	1	Практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Итоговая диагностика, тест
итого			36		

**Курс «Теория анимации»**  
*Творческая группа*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Вводный контроль, тест
<b>Экскурс в историю анимации</b>					
2		Современная русская анимация. Авторская и коммерческая анимация	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
3		Современная русская анимация. Финалисты фестиваля анимации в Суздале последних лет	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
4		Современная зарубежная анимация. Номинанты премии Оскар, финалисты фестиваля Анси	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
5		Современная зарубежная анимация. Характерные отличия анимационных фильмов стран Азии	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
<b>Силуэтная анимация</b>					
6		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация,	Обсуждение

				демонстрация мультфильмов	
7		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
8		Особенности работы на просвет. Использование различных материалов (целлулоид, калька, бумага разной плотности)	1	Презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Аниматоры, работающие в технике силуэтной анимации, и примеры мультфильмов (Лотта Райнигер "Ромео и Джульетта")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
10		Аниматоры, работающие в технике силуэтной анимации, и примеры мультфильмов (Лотта Райнигер "Ромео и Джульетта")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
11		Съёмка пробного сюжета	1	Практическая работа	Демонстрация работ
12		Съёмка пробного сюжета	1	Практическая работа	Демонстрация работ
<b>Рисованная классическая анимация</b>					
13		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
14		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
15		Тайминг и расчет движения	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Аниматоры, работающие в технике рисованной анимации, и примеры мультфильмов (ХаяоМиядзаки "Принцесса Мононоке", "Мой сосед Тоторо")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
17		Аниматоры, работающие в технике рисованной анимации, и примеры мультфильмов (ХаяоМиядзаки "Принцесса Мононоке", "Мой сосед Тоторо")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
18		12 принципов анимации Уолта Диснея.	1	Беседа, презентация	Обсуждение
19		12 принципов анимации Уолта Диснея.	1	Беседа, презентация	Обсуждение
20		Съемка собственных упражнений на основе 12 принципов анимации	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Съемка собственных упражнений на основе 12 принципов анимации	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Живопись на стекле («Ожившая живопись»)</b>					
22		Особенности техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация,	Обсуждение
23		Особенности техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
24		Технология работы под камерой. Рисование пальцами	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Аниматоры, работающие в технике ожившей живописи, и примеры мультфильмов (Александр Петров "Старик и море", "Моя любовь", "Ещё раз!")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
26		Аниматоры, работающие в технике ожившей живописи, и примеры мультфильмов (Александр Петров "Старик и море", "Моя любовь", "Ещё раз!")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
27		Съёмка собственного сюжета в технике рисованной анимации	1	Практическая работа	Демонстрация работ
28		Съёмка собственного сюжета в технике рисованной анимации	1	Практическая работа	Демонстрация работ
<b>Объёмная анимация</b>					



29		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
30		Описание техники и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
31		Особенности изготовления персонажей(куклы/пластилиновые фигурки) и фонов (декораций)	1	Презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Особенности изготовления персонажей(куклы/пластилиновые фигурки) и фонов (декораций)	1	Презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Аниматоры, работающие в технике объемной анимации, и примеры мультфильмов (Гарри Бардин "Кот в сапогах", "Серый волк и красная шапочка", Ник Парк "Уолес и Громит", мультфильмы студии "Лайка")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
34		Аниматоры, работающие в технике объемной анимации, и примеры мультфильмов (Гарри Бардин "Кот в сапогах", "Серый волк и красная шапочка", Ник Парк "Уолес и Громит", мультфильмы студии "Лайка")	1	Беседа, демонстрация мультфильмов	Обсуждение
35		Съёмка сюжета "Шаг персонажа"	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Итоговая диагностика, тест
итого			36		

### **Курс «Практикум сценариста»**

#### *Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, опрос
<b>Теоретические основы написания литературного сценария</b>					
3		Основы разработки сценария (основные понятия)	1	Беседа, презентация, игра	Обсуждение
4		Структура сценария. Особенности написания сценария анимационного фильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
5		Структура сценария. Особенности написания сценария анимационного фильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
<b>Работа над проектом (создание литературного сценария)</b>					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Конкурс на лучшую идею
7		Написание литературного сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Написание литературного сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки</b>					
12		Крупность кадра (понятия крупного, среднего и общего планов)	1	Беседа, презентация	Обсуждение

13		Правила создания раскадровки. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
14		Правила создания раскадровки. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
<b>Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)</b>					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма</b>					
18		Драматургия анимационного фильма. Трехактная структура фильма. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
19		Трехактная структура фильма. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
20		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Презентация работ
21		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Презентация работ
22		Разработка характеров персонажей при работе над сценарием мультфильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Презентация работ
23		Разработка характеров персонажей при работе над сценарием мультфильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Презентация работ
24		Разработка характеров персонажей при работе над сценарием мультфильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Презентация работ
25		Разработка конфликта при работе над сценарием мультфильма	1	Беседа, практическая работа	Подведение итогов, презентация работ
26		Разработка конфликта при работе над сценарием мультфильма	1	Практическая работа	Презентация работ
27		Разработка конфликта при работе над сценарием мультфильма	1	Практическая работа	Презентация работ
28		Сценарное мастерство. Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Сценарное мастерство. Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
30		Планы в фильме	1	Беседа, игра	Игра
31		Выполнение творческих заданий	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Что такое раскадровка и зачем она нужна.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
33		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
Итого			36		

**Курс «Практикум сценариста»**  
*Второй год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника	1	Беседа, игра	Вводный контроль

		безопасности на занятиях. Знакомство с объединением			
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
<b>Теоретические основы написания литературного сценария</b>					
3		Повторение. Структура сценария. Основные понятия	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов (фрагменты)	Опрос
4		Особенности написания и оформления сценария анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
5		Особенности написания и оформления сценария анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
<b>Работа над проектом (создание литературного сценария)</b>					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Конкурс на лучшую идею
7		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки</b>					
12		Кадр, композиция кадра. Основные понятия (кадрик, кадр, план, сцена, эпизод, часть, фильм)	1	Беседа, презентация	Обсуждение
13		Правила создания раскадровки.	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
14		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)</b>					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма</b>					
18		Драматургия анимационного фильма. Синописис - история без слов, описанная словами. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Презентация работ
19		Драматургия анимационного фильма. Синописис - история без слов, описанная словами. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Презентация работ
20		Драматургия анимационного фильма. Синописис - история без слов, описанная словами. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Презентация работ
21		Драматургия анимационного фильма. Синописис - история без слов, описанная словами. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Презентация работ
22		Трёхактная структура фильма (на примере мультфильма "Мой сосед Тоторо")	1	Демонстрация мультфильма, беседа, презентация	Обсуждение
23		Трёхактная структура фильма (на примере мультфильма "Мой сосед Тоторо")	1	Демонстрация мультфильма, беседа, презентация	Обсуждение

24		Трехактная структура фильма (на примере мультфильма "Мой сосед Тоторо")	1	Демонстрация мультфильма, беседа, презентация	Обсуждение
25		Трехактная структура фильма (на примере мультфильма "Мой сосед Тоторо")	1	Демонстрация мультфильма, беседа, презентация	Обсуждение
26		Персонаж анимационного фильма. Его значение в сценарии фильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
27		Персонаж анимационного фильма. Его значение в сценарии фильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
28		Персонаж анимационного фильма. Его значение в сценарии фильма	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
29		Повторение. Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
30		Повторение. Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Виды раскадровок. Компьютерные программы по созданию раскадровок.	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
32		Работа над раскадровкой. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Работа над раскадровкой. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Работа над раскадровкой. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Работа над раскадровкой. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
Итого			36		

### **Курс «Практикум сценариста»**

#### *Третий год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
<b>Теоретические основы написания литературного сценария</b>					
3		Литературный сценарий	1	Беседа, практическая работа	Опрос
4		Режиссёрский сценарий. Сравнение и литературным сценарием	1	Беседа, практическая работа	Опрос
5		Творческие задания по написанию сценариев	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (создание литературного сценария)</b>					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Конкурс на лучшую идею
7		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ

					работ
10		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки</b>					
12		Практические упражнения по написанию сценариев	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Практические упражнения по написанию сценариев	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Практические упражнения по написанию сценариев	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)</b>					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма</b>					
18		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
19		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
20		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
21		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
22		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
23		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
24		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
25		Разбор структуры анимационного фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
26		Жанры в кино	1	Беседа, презентация, просмотр фильмов	Обсуждение
27		Жанры в кино	1	Беседа, презентация, просмотр фильмов	Обсуждение
28		Жанры в кино	1	Беседа, презентация, просмотр фильмов	Обсуждение
29		Жанры в кино	1	Беседа, презентация, просмотр фильмов	Обсуждение
30		Жанры в кино	1	Беседа, презентация, просмотр фильмов	Обсуждение
31		Оформление сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Оформление сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Оформление сценария	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Афиша фильма	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Афиша фильма	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
		итоги	36		

**Курс «Практикум сценариста»**  
*Творческая группа*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
<b>Теоретические основы написания литературного сценария</b>					
3		Ассоциации. Синопис к фильму. Выполнение творческого задания.	1	Беседа, игра, практическая работа	Конкурс на лучший синопис
4		Творческие задания по написанию сценариев	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Творческие задания по написанию сценариев	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (создание литературного сценария)</b>					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Конкурс на лучшую идею
7		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки</b>					
12		Виды планов и варианты склеек между ними	1	Беседа, презентация	Обсуждение
13		Условные обозначения при создании раскадровок. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
14		Условные обозначения при создании раскадровок. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)</b>					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
<b>Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма</b>					
18		Драматургия анимационного фильма. 4 сюжета Борхеса. Кристофер Букер «7 базовых сюжетов». Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение,
19		Драматургия анимационного фильма. 4 сюжета Борхеса. Кристофер Букер «7 базовых сюжетов». Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
20		Драматургия анимационного фильма. 4 сюжета Борхеса. Кристофер Букер «7 базовых сюжетов». Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
21		Драматургия анимационного фильма. Жорж Польти и его классификация сценариев. Выполнение	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение

		творческих заданий			
22		Драматургия анимационного фильма. Жорж Польти и его классификация сценариев. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
23		Драматургия анимационного фильма. Жорж Польти и его классификация сценариев. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
24		Сценарий на основе литературного произведения. Творческие упражнения	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Сценарий на основе литературного произведения. Творческие упражнения	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Сценарий на основе литературного произведения. Творческие упражнения	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Правила оформления литературного сценария	1	Беседа, практическая работа	Презентация работ
28		Правила оформления литературного сценария	1	Беседа, практическая работа	Презентация работ
29		Что такое «Гэг» и для чего он нужен в сценарии. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагменты), практическая работа	Презентация работ
30		Что такое «Гэг» и для чего он нужен в сценарии. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагменты), практическая работа	Презентация работ
31		Что такое «Гэг» и для чего он нужен в сценарии. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагменты), практическая работа	Конкурс на лучший анимационный гэг
32		Быстрые наброски раскадровок	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Быстрые наброски раскадровок	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Быстрые наброски раскадровок	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Быстрые наброски раскадровок	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
		итоги	36		

**Курс «Практикум художника»**  
*Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
3		Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Презентация работ
4		Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Презентация работ

5		Отличие фона в анимационном фильме от рисунка	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
6		Отличие фона в анимационном фильме от рисунка	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
7		Виды фонов	1	Беседа	Обсуждение
<b>Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)</b>					
8		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучший образ
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Основы работы с персонажами и фонами</b>					
26		Эмоции и мимика персонажа.	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
27		Выполнение творческого задания – рисуем голову	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Строение тела и пропорции.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ



					работ
29		Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
30		Мультипликационные образы и характеры персонажей	1	Беседа, игра, демонстрация мультфильмов (фрагмент)	Конкурс на лучший образ
31		Хорошие и плохие персонажи. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагмент), практическая работа	Игра
32		Способы раскрашивания фона. Передача настроения через цвет	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Способы раскрашивания фона. Передача настроения через цвет	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Возможные материалы для изготовления фона. Цвет и фактура	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Возможные материалы для изготовления фона. Цвет и фактура	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
Итого			36		

**Курс «Практикум художника»**  
*Второй год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
3		Выполнение творческого задания «Эмоции» (срисовывание собственных эмоций с зеркала)	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
4		Выполнение творческого задания «Эмоции» (срисовывание собственных эмоций с зеркала)	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
5		Цвет и фактура при создании образа фона. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
6		Аниматор – актёр. Вживление в образ персонажа. Обыгрывание движений.	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
7		Аниматор – актёр. Вживление в образ персонажа. Обыгрывание движений.	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
<b>Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)</b>					
8		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучший образ
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Основы работы с персонажами и фонами</b>					
26		Мультипликационные образы. Передача характера персонажа через его внешний облик	1	Беседа, игра, демонстрация мультфильмов (фрагмент) практическая работа	Игра
27		Мультипликационные образы. Передача характера персонажа через его внешний облик	1	Беседа, игра, демонстрация мультфильмов (фрагмент) практическая работа	Игра
28		Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа	1	Беседа, презентация, практическая работа	Выставка работ
29		Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа	1	Беседа, презентация, практическая работа	Выставка работ
30		Язык телодвижений в рисунке. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Язык телодвижений в рисунке. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Видео-референсы при создании персонажа	1	Беседа, просмотр видеоматериалов	Обсуждение
33		Законы перспективы при создании фона	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ

34		Искажённая перспектива в мультфильме. Выполнение творческих заданий «Мир глазами червяка», «С высоты птичьего полёта», «Великан и мышь»	1	Беседа, презентация, практическая работа	Выставка работ
35		Искажённая перспектива в мультфильме. Выполнение творческих заданий «Мир глазами червяка», «С высоты птичьего полёта», «Великан и мышь»	1	Беседа, презентация, практическая работа	Выставка работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
ИТОГО			36		

### **Курс «Практикум художника»**

#### *Третий год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
3		Разработка анимационных образов	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
4		Разработка анимационных образов	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
5		Разработка анимационных образов	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
6		Разработка анимационных образов	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
7		Выполнение творческого задания		Практическая работа	Демонстрация работ
<b>Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)</b>					
8		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучший образ
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

					работ
20		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Основы работы с персонажами и фонами</b>					
26		Практическое задание «передача образа персонажа через его внешность»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Практическое задание «передача образа персонажа через его внешность»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Анимационная анатомия. Выполнение творческих заданий.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Анимационная анатомия. Выполнение творческих заданий.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
30		Анимационная анатомия. Выполнение творческих заданий.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Анимационная анатомия. Выполнение творческих заданий.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Анимационная анатомия. Выполнение творческих заданий.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Аниматор-актёр. Движения персонажа	1	Игра	Обсуждение
34		Аниматор-актёр. Движения персонажа	1	Игра	Обсуждение
35		Аниматор-актёр. Движения персонажа	1	Игра	Обсуждение
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
Итого			36		

**Курс «Практикум художника»**  
*Творческая группа*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
3		Работа с референсами	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
4		Работа с референсами	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
5		Создание фона с использованием нетрадиционно материала. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

					работ
6		Самые часто встречающиеся мультипликационные жесты в анимации.	2	Беседа, демонстрация мультфильма (фрагменты)	Обсуждение
7		Выполнение творческого задания		Практическая работа	Демонстрация работ
<b>Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)</b>					
8		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучший образ
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Основы работы с персонажами и фонами</b>					
26		Фоны и декорации для разных по крупности планов.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Фоны и декорации для разных по крупности планов.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

28		Передача спецэффектов в анимации: огонь, взрыв, дым.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Передача спецэффектов в анимации: огонь, взрыв, дым.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
30		Правила спидлайна. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Особенности взаимодействия персонажа с предметом. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Выставка работ
32		Особенности взаимодействия персонажа с предметом. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
33		Действие в мультфильме: предвосхищение, действие, реакция. Выполнение творческого задания.	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагмент), практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
34		Действие в мультфильме: предвосхищение, действие, реакция. Выполнение творческого задания.	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагмент), практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
35		Артикуляция персонажа	1	Беседа, игра	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Итоговая диагностика
Итого			36		

**Курс «Практикум аниматора»**  
*Первый год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Программы для видеомонтажа</b>					
3		Знакомство с программой AnimaShooter	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
4		Знакомство с программой AnimaShooter	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Понятие монтажа. Выстраивание кадров в логической последовательности в результате просмотра отснятого материала.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
6		Понятие монтажа. Выстраивание кадров в логической последовательности в результате просмотра отснятого материала.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
7		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Контроль и управление настройками при работе в программе	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Контроль и управление настройками при работе в программе	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

11		Контроль и управление настройками при работе в программе	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Функции программы AnimaShooter	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Функции программы AnimaShooter	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Функции программы AnimaShooter	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Презентация работ
16		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Презентация работ
17		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Презентация работ
18		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Презентация работ
<b>Работа над проектом (съёмка)</b>					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (монтаж и озвучание)</b>					
30		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
31		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Разбор звуковых планов фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
33		Запись звука, подбор шумов и музыки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
35		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
36		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма

	Итого	36		
--	-------	----	--	--

**Курс «Практикум аниматора»**  
*Второй год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
<b>Программы для видеомонтажа</b>					
3		Знакомство с программой Movavi Video. Основы работы в программе.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
4		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
6		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Линейный и нелинейный монтаж. Классификации монтажа	1	Беседа, презентация	Обсуждение
8		Линейный и нелинейный монтаж. Классификации монтажа	1	Беседа, презентация	Обсуждение
9		Монтажный стол и основные настройки в Movavi Video.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Монтажный стол и основные настройки в Movavi Video.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
11		Монтажный стол и основные настройки в Movavi Video.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Монтажный стол и основные настройки в Movavi Video.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Практикум монтажа. Наложение титров Movavi Video.	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Практикум монтажа. Наложение титров Movavi Video.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Практикум монтажа. Работа в программе Movavi Video. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Практикум монтажа. Работа в программе Movavi Video. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Практикум монтажа. Работа в программе Movavi Video. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Практикум монтажа. Работа в программе Movavi Video. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Презентация работ



<b>Работа над проектом (съёмка)</b>					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (монтаж)</b>					
30		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
12		Черновой монтаж фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
13		Исправление недочётов. Работа с раскадровкой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
15		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
		итого	36		

### **Курс «Практикум аниматора»**

#### *Третий год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году.	1	Беседа,	Опрос

		Выполнение творческих заданий.		практическая работа	
<b>Программы для видеомонтажа</b>					
3		Знакомство с программой AdobePremierePro. Основы работы в программе.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
4		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
6		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Линейный и нелинейный монтаж. Классификации монтажа	1	Беседа, презентация	Обсуждение
8		Линейный и нелинейный монтаж. Классификации монтажа	1	Беседа, презентация	Обсуждение
9		Монтажный стол и основные настройки в AdobePremierePro	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Монтажный стол и основные настройки в AdobePremierePro	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
11		Монтажный стол и основные настройки в AdobePremierePro	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Монтажный стол и основные настройки в AdobePremierePro	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Практикум монтажа. Наложение титров AdobePremierePro	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Практикум монтажа. Наложение титров AdobePremierePro	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Практикум монтажа. Работа в программе AdobePremierePro. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Практикум монтажа. Работа в программе AdobePremierePro. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Практикум монтажа. Работа в программе AdobePremierePro. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Практикум монтажа. Работа в программе AdobePremierePro. Выполнение заданий	1	Беседа, практическая работа	Презентация работ
<b>Работа над проектом (съёмка)</b>					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
20		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

				работа	работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (монтаж)</b>					
30		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
12		Черновой монтаж фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
13		Исправление недочётов. Работа с раскадровкой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
15		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
итого			36		

### **Курс «Практикум аниматора»**

#### *Творческая группа*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
2		Повторение изученного в прошлом году. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Опрос
<b>Программы для видеомонтажа</b>					
3		Повторение работы в программе AdobePremierePro. Настройки и функции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
4		Повторение работы в программе AdobePremierePro. Настройки и функции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ

				работа	
5		Правила монтажа. Монтаж по крупности, монтаж по направлению движения	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
6		Правила монтажа. Монтаж по крупности, монтаж по направлению движения	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Правила монтажа. Монтаж по крупности, монтаж по направлению движения	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
8		Правила монтажа. Монтаж по крупности, монтаж по направлению движения	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Что такое перебивка? Как скрыть склейку на монтаже. Основные правила. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
10		Что такое перебивка? Как скрыть склейку на монтаже. Основные правила. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
11		Что такое перебивка? Как скрыть склейку на монтаже. Основные правила. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Правила монтажа. Монтаж диалога и монтаж по композиции. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Правила монтажа. Монтаж диалога и монтаж по композиции. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Правила монтажа. Монтаж диалога и монтаж по композиции. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Правила монтажа. Монтаж диалога и монтаж по композиции. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, презентация, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Переход, наплыв, затемнение на монтаже. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
17		Переход, наплыв, затемнение на монтаже. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Переход, наплыв, затемнение на монтаже. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (съёмка)</b>					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

					работ
20		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого материала. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого материала. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28		Просмотр отснятого материала. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого материала. Работа на съёмочном станке, съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (монтаж)</b>					
30		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
31		Черновой монтаж фильма	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Черновой монтаж фильма	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
33		Исправление недочётов. Работа с раскадровкой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
35		Итоговый монтаж фильма	1	Практическая работа	Обсуждение
36		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
итого			36		

### **Курс «Практикум звукорежиссёра»**

#### *Второй год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль

#### **Роль звука в фильме**

2		Знакомство с оборудованием.	1	Беседа, презентация, практическая работа	Обсуждение
3		Правила работы с микрофоном.	1	Практическая работа	Обсуждение
4		Акустика помещения и шумоизоляция.	1	Практическая работа	Обсуждение
5		Голосовые, шумовые, ритмические импровизации.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
6		Закрепление навыков работы в звукозаписывающей мастерской.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Музыкальные и немзыкальные звуки.	1	Беседа	Обсуждение
8		Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
9		Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
10		Знакомство с фонотекой. Сбор собственной фонотеки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
11		Окружающая звуковая палитра.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (озвучание)</b>					
12		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Запись необходимых шумов и звуков	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Работа с фонотекой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
итого			18		

### *Курс «Практикум звукорежиссёра»*

*Третий год обучения*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
<b>История звука в кино и анимации</b>					
2		Как появился звук в кино. Примеры фильмов без звука.	1	Беседа, презентация	Обсуждение
3		Пробы по озвучанию немого кино	1	Практическая	Анализ

				работа	выполненных работ
4		Для чего нужен звук в кино? Фильм без музыки	1	Практическая работа	Обсуждение
5		Для чего нужен звук в кино? Фильм без слов	1	Практическая работа	Обсуждение
6		Для чего нужен звук в кино? Фильм без звуков	1	Практическая работа	Обсуждение
7		Озвучание мультфильма в домашних условия и в студии. Необходимое оборудование	1	Беседа	Обсуждение
8		Извлечение звуков из подручных предметов	1	Беседа	Обсуждение
9		Звуковые эффекты. Сбор собственной библиотеки звуков	1	Практическая работа	Обсуждение
10		Звуковые эффекты. Сбор собственной библиотеки звуков	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Звуковые эффекты. Сбор собственной библиотеки звуков	1	Практическая работа	Обсуждение
<b>Работа над проектом (озвучание)</b>					
12		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Запись необходимых шумов и звуков	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Работа с фонотекой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
Итого			18		

### *Курс «Практикум хвукорежиссёра»*

#### *Творческая группа*

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Вводный контроль
<b>Роль звука в фильме</b>					
2		Основные характеристики в музыке.	1	Беседа, слушание	Обсуждение
3		Музыкальные жанры.	1	Беседа, слушание	Обсуждение
4		Вокальная и инструментальная музыка	1	Беседа, слушание	Обсуждение
5		«Музыкальное» описание персонажа. «Адресность» музыки.	1	Беседа, слушание	Обсуждение
6		Анализ музыкального фрагмента.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Звуковая партитура.	1	Беседа	Обсуждение

8		Покадровая разработка звука.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Корректировка голосовой фонограммы.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Компьютерная обработка звука.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
11		Компьютерная обработка звука.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
<b>Работа над проектом (озвучание)</b>					
12		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
13		Работа с раскадровкой. Художественная концепция в звуке фильма.	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Запись необходимых шумов и звуков	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Работа с фонотекой	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17		Наложение звуковой дорожки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Итоговый просмотр фильма
Итого			18		



# Условия реализации программы

## Материально-техническое обеспечение

### **Оборудование**

1. Съёмочная техника для фиксации (съёмки) сюжетов:

- фотоаппарат;
- съёмочный стол;
- штатив;
- компьютер.

2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:

- видеопроектор и экран;
- компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

- компьютер.

4. Звукозаписывающая техника

- студийный микрофон;
- наушники;
- компьютер;
- материалы и предметы для звуковых имитаций.

5. Звуковоспроизводящая техника

- магнитофон;
- компьютер.

### **Дидактические материалы**

Динамические игрушки (шарнирная кукла), тауматропы, зоотроп с лентами, праксиноскоп, игольчатый экран, готовые раскадровки.

### **Перечень видеоматериалов**

- Гарри Бардин "Банкет", "Конфликт", "Брак", "Серый волк и красная шапочка"
  - Юрий Норштейн "Ёжик в тумане", "Лиса и заяц", "Цапля и журавль",
  - Александр Татарский "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег",
  - Кэролайн Лиф "Сова, которая женилась на утке",
  - Владислав Старевич "Война рогачей и усачей", "Месть кинематографического оператора",
  - Ник Парк "Уолесс и Громит",
  - Лотта Райнигер "Ромео и Джульетта",
  - Хаяо Миядзаки "Принцесса Мононоке", "Мой сосед Тоторо", "Рыбка Поньо",
  - Тим Бёртон "Винсент", "Франкенвини",
  - Александр Петров "Старик и море", "Моя любовь", "Ещё раз!", "Жил был лось",
  - "Магалайс",
  - заставки цикла передач "Гора самоцветов",
  - мультфильмы студии "Laika" ("Паранорман", "Boxtrolls"),
  - мультфильмы студии Aardman Animation ("Дикие предки", "Пираты неудачи"),
  - фильмы PES,
  - цикл мультфильмов на экологическую тематику The Animals Save the Planet
- Короткометражные мультфильмы:
- "Swan Song",
  - "Deadline",
  - "Lego adventure in the city",

- "Lost things",
- "Luminaris",
- "Salvation Army Valentine's Day",
- "The joy of books",
- "Ten Thousand Pictures of You",
- "At the Opera Zaramella",
- "Giangrande - Paper Plane",
- "Streamschool (Patakiskola)",
- "Invention of Love",
- "Trick or Treat",
- "No corrastanto",
- "But milk is important",
- "Ледиисмерть",
- "Наднереки",
- "The Dog Who Was A Cat Inside",
- "The End of the World in Four Seasons"
- Фильмография ЦАТ «Перспектива».

## Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации. Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебному плану и учебно-тематическому плану (творческая работа, выставка, конкурс, фестиваль и др.).

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся. Вводная диагностика проводится в начале учебного года, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в конце учебного года.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются в следующей форме:

1. фиксация деятельности коллектива: материалы о проделанной работе (аудио-, видеозапись, презентация, фоторепортаж выступления, концерта, фестиваля и др.), диагностика знаний по анимации;
2. фиксация наград и поощрений: портфолио, свидетельства (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль;
3. фиксация продуктов деятельности: перечень готовых работ, выполненных за определённый срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка "героев", издание авторских сценариев и раскадровок;
5. фиксация достижений и отзывы: статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей и родителей.

## Оценочные материалы

Цель диагностики: диагностика развития творческих способностей детей через создание анимационных фильмов.

№ п/п	ФИ ребенка	Показатели							Уровень
		Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах для съёмки	Специальные знания по анимации	Интерес к экранному творчеству и МХК	Работа и общение в коллективе	Интерес к анимационной деятельности	Самостоятельность	Проявление творчества	

Данные показатели определяются по наблюдениям за работой обучающихся на занятиях, опросу, анализу продуктов деятельности. Все данные заносятся в таблицу, приведенную выше, подсчитывается уровень.

По показателю «**Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах для съёмки и монтажа**» проводится наблюдение за ребенком во время работы с компьютером. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, знает способы работы с ним и съёмочным станком. Знаком с основными программами для съёмки и монтажа анимационного фильма.

«Средний» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, но у него возникают трудности в работе с ним и съёмочным станком. Знаком с основными программами для съёмки и монтажа анимационного фильма и работает в них с помощью взрослого.

«Низкий» - ребенок не владеет знаниями и умениями пользования компьютером, не знает способы работы с ним и съёмочным станком. Не может работать самостоятельно с основными программами для съёмки и монтажа анимационного фильма.

По показателю «**Специальные знания по анимации**» проводится опрос ребенка по заранее подготовленным вопросам. Задается 10 вопросов. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ответил правильно на 8-10 вопросов.

«Средний» - ответил на 5-7 вопросов.

«Низкий» - ответил менее чем на 5 вопросов.

### Примерные вопросы (1 уровень, 1 год об.)

- 1) Что из этого является анимационной игрушкой:
  - Таумкрафт
  - Тауматрон
  - Тауматорий
- 2) Какие техники анимации вы знаете? *Перекладка, рисованная, сыпучая, предметная, компьютерная, силуэтная и др.*
- 3) С чего начинается процесс создания мультфильма?
  - Сценарий
  - Идея
  - Создание персонажей
  - Монтаж
- 4) В какой технике был снят мультфильм «Падал прошлогодний снег»? *Пластилиновая анимация*
- 5) Какой российский режиссер-мультипликатор получил Оскара?
  - Александр Петров
  - Александр Александров
  - Пётр Александров
  - Иван Петров
- 6) Назовите этапы создания мультфильма *Идея-сценарий-создание героев и фонов-съёмка-звук-монтаж-просмотр*
- 7) Назовите полное имя почтальона из мультфильма «Трое из Простаквашино». *Игорь Иванович Печкин*
- 8) Какая техника (оборудование) нужна, чтобы начать снимать мультфильм? *Съёмочный станок, компьютер, камера или фотоаппарат, свет*
- 9) Закончите фразу из мультфильма «Паровозик из Ромашково»: «Если мы не увидим этот рассвет, мы опоздаем...» *на всю жизнь*
- 10) Назовите анимационные профессии. *Сценарист, художник, аниматор, режиссер, оператор, звукорежиссер, монтажер*

### Примерные вопросы (2 уровень, 1 год об.)

- 1) Назовите этапы создания мультфильма. *Идея-сценарий-создание героев и фонов-съёмка-звук-монтаж-просмотр*
- 2) Что означает слово «Анима»? *Душа*
- 3) Как называется техника анимации где действуют предметы?
  - Объемная
  - Предметная
  - Перекладка
  - Силуэтная
- 4) Из каких материалов можно сделать героя мультфильма? *Бумага, канцелярские предметы, пластилин и др.*
- 5) Какими бывают планы в мультфильме? *Крупный, средний, общий, деталь.*
- 6) Что такое декорация? *Место действия, в котором происходят события мультипликационной истории.*
- 7) Что такое кадр? *Отдельный эпизод, фрагмент мультфильма*
- 8) Что такое титры? *Надпись в мультфильме, рассказывающая кто работал над фильмом.*
- 9) Какие вы знаете мультфильмы выполненные в объемной технике? *«Чебурашка», «Дядюшка Ау», «38 попугаев» и др.*
- 10) Назовите главных героев мультфильма «Ну, погоди!». *Волк и заяц*

### Примерные вопросы (2 уровень, 2 год об.)

- 1) Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

- Режиссер
  - Продюсер
  - Каскадер
  - Актер
  - *Аниматор*
- 2) Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?  
*Рисунки на вазах при вращении передают движение. На вазах изображены фазы движения.*
- 3) Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?
- *Кукольный театр и театр теней*
  - Волковский и ТЮЗ
  - Большой и Малый
  - Мариинский и Бродвей
- 4) Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Подвесьте картон на нитке, закрутите её и отпустите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? *В клетке*  
Как называется эта анимационная игрушка?
- Зоотроп
  - Праксиноскоп
  - *Тауматрон*
  - Игольчатый экран
- 5) Художник должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим зрелищем всего-то одну минутку. Что это за зрелище? *Мультфильм*
- 6) Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми прибыльными в мире?
- Студия «Союзмультфильм»
  - *Студия Уолта Диснея*
  - Студия «Мельница»
  - Студия «ШАР»
- 7) Сколько нужно сделать кадров, чтобы получилось 10 секунд мультфильма? *240*
- 8) Как назывался космический корабль землян в мультфильме «Тайна третьей планеты»?
- «Парнас»
  - «Арго»
  - *«Пегас»*
  - «Алиса»
  - «Громозека»
- 9) В мультфильме Константина Бронзита 2004 года этот былинный богатырь ищет золото, похищенное из Ростова Тугарином Змеем. Назовите богатыря.
- *Алёша Попович*
  - Добрыня Никитич
  - Илья Муромец
  - Цезарь
  - Князь
- 10) Как звали возлюбленную главного героя мультфильма «Алёша Попович и Тугарин Змей»?
- Забава
  - *Любава*
  - Милана
  - Настасья
  - Бабушка

### **Примерные вопросы (2 уровень, 3 г.об.)**

- 1) Анимация означает:
- придание человеческого образа
  - *оживление, движение*
  - любой мультфильм

- 2) Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми прибыльными в мире?
  - Студия «Союзмультфильм»
  - *Студия Уолта Диснея*
  - Студия «Мельница»
  - Студия «ШАР»
- 3) Нарисованное или сфотографированное изображение последовательных фаз движения объекта
  - Анимация
  - *Кадр*
  - Ключевой кадр
- 4) Что такое системный блок?
  - Металлический ящик
  - *Составная часть компьютера*
  - Блок для хранения дисков
  - Место для хранения раскадровок
- 5) Кому принадлежит фраза «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро»
  - Банифаций
  - Кот Леопольд
  - *Винни Пух*
  - Ослик Иа
- 6) Основоположник силуэтной анимации
  - Лотта Райнигер
  - *Эмиль Рейно*
  - Уолт Дисней
  - Александр Петров
- 7) Сколько основных законов и принципов анимации придумали на студии Уолта Диснея?
  - 24
  - 10
  - 12
  - 7
- 8) Как называется человек, который осуществляет монтаж фильма?
  - Монтажник
  - *Монтажёр*
  - Режиссёр
- 9) Как называется первый мультфильм со звуком?
  - *«Пароходик Вилли»*
  - «Цветы и деревья»
  - «Чебурашка»
  - «Том и Джерри»
- 10) Назови крылатую фразу Кота Леопольда. *Ребята, давайте жить дружно!*

### **Примерные вопросы (2 уровень, творч. группа)**

- 1) Анимация означает:
  - придание человеческого образа
  - *оживление, движение*
  - любой мультфильм
- 2) Особенно популярной анимация стала после появления
  - Союзмультфильм
  - *WaltDisney*
  - WarnerBros
- 3) Нарисованное или сфотографированное изображение последовательных фаз движения объекта
  - Анимация
  - *Кадр*
  - Ключевой кадр

- 4) Что такое системный блок?
- Металлический ящик
  - Составная часть компьютера
  - Блок для хранения дисков
  - Место для хранения раскадровок
- 5) Как назывался космический корабль землян в мультфильме «Гайна третьей планеты»?
- «Парнас»
  - «Арго»
  - «Пегас»
  - «Алиса»
  - «Громозека»
- 6) Основоположник силуэтной анимации
- Лотта Райнигер
  - Эмиль Рейно
  - Уолт Дисней
  - Александр Петров
- 7) Сколько основных законов и принципов анимации придумали на студии Уолта Диснея?
- 24
  - 10
  - 12
  - 7
- 8) Как называется программа для монтажа мультфильма?
- Монтажник
- *AdobePremierePro*
  - Графический редактор
  - Microsoft Word
- 9) Как называется первый цветной анимационный фильм?
- «Микки Маус»
  - «Цветы и деревья»
  - «Чебурашка»
- «Том и Джерри»
- 10) Мультфильм, за который ярославский аниматор был удостоен премии «Оскар»
- «Русалка»
  - «Старик и море»
  - «Моя любовь»
  - «Корова»

По показателю **«Интерес к экранному творчеству и МХК»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

**«Высокий»** - ребенок проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

**«Средний»** - ребенок частично проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

**«Низкий»** - ребенок не проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

По показателю **«Работа и общение в коллективе»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

**«Высокий»** - ребенок легко вступает в контакт, проявляет активность в общении с взрослыми и сверстниками. Охотно включается в совместную деятельность, принимает на себя функцию организатора, выслушивает сверстника, согласовывает с ним свои предложения, уступает. По своей инициативе обращается к старшим с вопросами. Выполняет элементарные правила культуры общения с взрослыми и сверстниками. Самостоятельно называет сверстников по именам, называет старших на «вы», по имени и отчеству, пользуется в общении ласковыми словами

**«Средний»** - ребенок стремится к общению, но главным образом с детьми своего пола, то есть межличностное общение со сверстниками характеризуется избирательностью и половой

дифференциацией. Общение с взрослыми опосредуется совместной деятельностью. Недостаточно инициативен, принимает предложения более активного сверстника, однако может возражать, учитывая свои интересы. Отвечает на вопросы взрослого, но инициативы не проявляет. Имеет представление об элементарных нормах и правилах поведения в общении, выполняет их чаще по напоминанию взрослых. Не всегда правильно обращается к взрослым.

«Низкий» - ребенок не вступает в общение, не проявляет тенденции к контактам, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Проявляет отрицательную направленность в общении с эгоистическими тенденциями: не учитывает желания сверстников, не считается с их интересами, настаивает на своем, в результате провоцируют конфликт. В общении с взрослыми проявляет скованность, нежелание отвечать на вопросы, не знает норм правил общения, не желает следовать требованиям взрослого, в общении со сверстниками агрессивен, преимущественно обращение к взрослому на «ты».

По показателю **«Интерес к анимационной деятельности»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий». Уровень интереса к анимационной деятельности определяется на основе методики Т.Г. Казаковой

Рекомендуемые вопросы для наблюдений за детьми на занятиях:

Как ребенок проявляет интерес к содержанию и какова его реакция (эмоционально, спокойно)?

Самостоятельно ли рисует, лепит, наклеивает или требуется помощь педагога?

Какие методы и приемы использует педагог (наглядные, словесные, практические)?

Каков характер проявлений ребенка в процессе деятельности (внимателен, сосредоточен, эмоционален, разговорчив)?

Какие выразительно-изобразительные средства ребенок использует в процессе создания образа (цветовые пятна, линии, штриховка, ритм линий, форм)?

Каков характер композиции (фризовая, по вертикали или по горизонтали, диагонали, есть ли элементы перспективы)?

Проявляет ли интерес к результату творчества (показывает сверстнику, ждет оценки взрослого, принимает участие в анализе) или безразличен?

Каков характер художественного образа (оригинальный, стереотипное повторение изображений, предметов, фигур)?

По показателю **«Самостоятельность»** проводится наблюдение за детьми в процессе деятельности на занятиях. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Средний» - ребенок частично проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Низкий» - ребенок не проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов.

По показателю **«Проявление творчества»** проводится наблюдение за ребенком и анализ продуктов его деятельности.

Признаки высокого творческого потенциала у детей в раннем детстве по К. Тэкэксу

1. Способность следить одновременно за двумя или больше происходящими вокруг событиями.

2. Любопытство.

3. Способность проследивать причинно-следственные связи и делать выводы.

4. Отличная память.

5. Большой словарный запас и сложные синтаксические конструкции.



6. Высокий порог отключения (трудные вопросы и ситуации не вынуждают их отключаться, они нетерпимы, когда за них решают и им подсказывают).

7. Высокая избирательная концентрация внимания.

8. Упорство в достижении цели в сфере, которая интересна.

9. Высокий уровень притязаний в этой сфере.

Данные признаки определяются у ребенка как «высокий», «средний» или «низкий» и в таблицу заносится средний показатель.

## Методические материалы

### *Используемые образовательные технологии:*

**Технология ИКТ** на занятиях анимацией - это неотъемлемая часть образовательного процесса. На компьютере при помощи камеры или фотоаппарата осуществляется съёмка, работая с микрофоном и микшерным пультом. Также большое внимание уделяется работе с информацией. Ребёнок сегодня рано попадает в "электронную среду", его нужно учить ориентироваться в ней, учить перерабатывать и анализировать информацию, получаемую из разных источников, критически осмысливать ее и выделять главное.

На занятиях уделяется особое внимание **здоровьесберегающей образовательной технологии**: кабинеты, где проходят занятия должны быть оборудованы специальной техникой и освещением. При подготовке и проведении занятий учитываются особенности возрастного развития обучающихся, задания даются в соответствии их особенностям памяти, мышления, активности. На занятиях создаётся благоприятный эмоционально-психологический климат, формируются ситуации успеха.

**Развивающие технологии** позволяют активизировать деятельность обучающихся и мотивировать их. Сюда относятся, например **игровые технологии**. Игра на занятии помогает быстро вовлечь всех участников в деятельность, вызывает эмоциональный настрой, что способствует установлению тесного контакта с обучающимися и располагает к активной работе.

Применение **групповых технологий** даёт обучающимся возможность выбора наиболее интересных им ролей, например режиссёр, художник, аниматор, оператор, монтажёр. В процессе работы так же возможна смена ролей. Работа в группе предполагает совместную организацию действий, развивает коммуникацию, взаимопомощь и взаимопонимание. В последнее время большой отклик стала получать совместная форма работы детей и родителей (семейные мастер-классы). Деятельность организуется таким образом, все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке и осуществлении совместного проекта.

**Технология индивидуализации обучения** позволяет подстроить работу полностью под ребёнка (выбрать наиболее интересную ему тему, анимационную технику; позволяет работать в комфортном ребёнку темпе, учитывая его индивидуальные особенности).

На своих занятиях анимацией возможно продуктивное использование **проектного и исследовательского обучения**. Обучающимся предлагается самостоятельно обработать большой объём информации, которая предлагается не в готовом виде. Педагог, свою очередь, выступает в роли куратора, координирует и корректирует работу над проектом. Защита и представление проектов, участие в дискуссиях, конкурсах и экскурсиях обеспечивает развития творческих способностей учащихся, а также подготовку их к осознанному выбору профессии.

Важным аспектом образовательного процесса является **диалог** ученика и учителя, который направлен на совместное проектирование деятельности. На занятиях важно развивать индивидуальные способности каждого ребёнка. Важно признать индивидуальность и самобытность особенно у тех, кто не видит в себе выраженные творческие навыки. Необходимо давать детям возможность свободного выбора и самореализации.

На своих занятиях анимацией применяются **лично-ориентированные методы**: метод диалога, когда учитель и ученик – собеседники; метод сравнений и ассоциаций, когда каждый ученик может высказать свою ассоциацию по данной ситуации; придумывание образа или ситуаций; индивидуальная работа.

### *Дети, осваивающие программу, имеют свои возрастные психологические особенности 6-7 лет*

В этом возрасте завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми; развивается половая идентификация, формируется позиция школьника.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Развивается внимание, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение

развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т. п. Девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т. д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т. д. При правильном педагогическом подходе у детей формируются художественно-творческие способности в изобразительной деятельности.

#### *7-12 лет*

Дети младшего школьного возраста учатся обобщению и знакомятся с различными абстрактными понятиями, сравнивая и различая их между собой. Ближе к концу периода младшего школьного возраста ребенок уже умеет самостоятельно рассуждать, анализировать, делать выводы, становится способен к рефлексии – оценке своего внутреннего состояния. Он может усилием воли сосредоточиться на выполнении определенной задачи и думать тогда, когда это нужно, а не только тогда, когда ему что-то интересно или просто нравится.

Ребенок в младшем школьном возрасте осознает свою принадлежность к социуму, и примеряет на себя множество новых ролей: ученик, одноклассник, друг, гражданин. Умеет и любит общаться со взрослыми и сверстниками, учитывая не только свои интересы, но и интересы других людей. Способен дать оценку действиям и событиям. Нуждается в поддержке и одобрении взрослого: педагога, родителя. Становится более самостоятельным и инициативным. В этом возрасте начинают выравниваться процессы возбуждения и торможения, и ребенок легче успокаивается, проще реагирует на неудачи.

#### ***Технологии работы в различных анимационных техниках:***

- *Техника перекладки* – смысл этой технологии заключается в перекладывании, передвигании какого-нибудь сегмента или группы сегментов на каждом следующем кадре.

На плотной бумаге рисуется персонаж. Но разобранный, так сказать расчлененный. Ручки - ножки отдельно, голова тоже. На съемочном столе выкладывается и закрепляется клячкой (клеящей массой). Камера закрепляется строго вертикально, она соединений не видит. Снимается кадр, затем делается небольшое изменение, снимается ещё кадр.

- *Техника пластилиновой перекладки* – композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Можно снимать эти слои по отдельности и совместить при монтаже. Аналогично обычной перекладке осуществляется покадровая съёмка только уже пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

- *Техника сыпучей анимации* – в качестве материала может выступать любой легкий порошок (песок, кофейная гуща, соль, чай). Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное сзади или спереди стекло. Между кадрами аниматоры видоизменяют очертания порошка. Обычно фильмы, сделанные в порошковой технике, бывают монохромными, но можно, используя, например, разноцветные пряности, сделать цветной фильм. Здесь, как и при работе с масляными красками по стеклу, персонажи и декорации рождаются под камерой во время съемки.

- *Техника рисованной анимации* – данная техника основана на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков. Покадрово рисуется и снимается каждое движение. Кадров в секунду может быть от 12-16 до 24, 25 (PAL), 30 (NTSC). При быстрой смене кадров создается иллюзия движения. Чем больше кадров меняется за одну секунду, тем более плавно будет выглядеть движение. Аниматоры рисуют на кальке (можно использовать также писчую неплотную бумагу). Калька прозрачная и потому при накладывании одной на другую хорошо видны изменения фаз движения. Работа на кальке производится на прожиггах (просветные столы), на бумаге одетой на колышки (штифты). Штифты - это держатели бумаги. 2 продольных колышка и один и круглый по середине. Такой штифт считается стандартным для анимации многих стран.

Рисовать можно любым способом: карандашом, акварелью, пастелью, процарапать или набрызгать краской.

- *Кукольная мультипликация* – метод объёмной мультипликации. При создании используется сценарий и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Если кукла, например, должна шагнуть, то она сначала – наклоняется немножко в корпусе, соответственно сдвигается одна ее нога и рука – фотографируется, потом двигается другая нога и рука и т.д. Полученные кадры, в монтажной программе соединяются в последовательности и возникает иллюзия шага куклы.

На этапе изготовления куклы-персонажа необходимо продумать многое, например, для показа мимики героя требуется изготовить дополнительные, сменные головы, в края одежды вклеить проволоку, чтобы одежда могла развиваться от ветра и при ходьбе куклы. Можно использовать различные материалы для создания кукол: пластик, проволока, нитки, ткань, кожа, шерсть, бусины для глаз.







- *Техника предметной анимации* – создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи.

- *Техника пикселизации* – принцип техники прост: движение актёра покадрово снимаются камерой, чтобы потом соединить эти фотокадры в видеоряд. Актёр становится своего рода живой стоп-моушн куклой, а вместо традиционного для мультипликации рисунка, режиссер работает с фотографией, её правильной постановкой для создания нужного движения.

### ***Технология создания режиссёрского сценария – раскадровки***

Раскадровка – это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм, какова последовательность кадров. Раскадровка в основном служит для получения первого представления о том, как будет выглядеть фильм. Здесь можно определить длительность эпизода, ракурс, цепочку снимаемых эпизодов и план.

Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре. Дальний план – это панорамы, пейзажи. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей. Общий план – в общем плане объект съёмки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое. Средний план – раз уж мы снимаем человека, то средний план это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми. Крупный план – обычно при таком плане в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки). Детальный план – судя по названию – это детали. В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю.

Title:	Scene	Seq.
	Dir.	DP
		
		

Образец раскадровки

## Список литературы

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
3. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
5. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
6. Казакова Р.Г.Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.2011
7. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
8. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М.2012
9. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
10. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
11. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, Перспектива, 2011.
12. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
13. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
14. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
15. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.
16. ХоакимЧаварра, Ручная лепка. – М., 2003.
17. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

## Перечень интернет-источников

1. [Энциклопедия Кругосвет](http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/animatsiya.html?page=0,3). Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия [Электронный ресурс]//Анимационные технологии. URL: [http://www.krugosvet.ru/enc/kultura\\_i\\_obrazovanie/teatr\\_i\\_kino/animatsiya.html?page=0,3](http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/animatsiya.html?page=0,3)
2. [Анимация \(мультипликация\)](http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/)URL: <http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/>
3. OSTON 3D - 3D графика и анимация в деталях.[Электронный ресурс] Рубанов Е. 12 принципов анимации. Разбираем по косточкам URL: <http://olston3d.com/country-animation/12-principles-of-animation-in-the-details.html>
4. [Музыка души](http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html) [Электронный ресурс]//ОЖИВШАЯ ЖИВОПИСЬ URL: <http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>
5. WikiFuro[Электронный ресурс]// ГЭГ URL: <http://ru.wikifur.com/wiki/%D0%93%D1%8D%D0%B3>
6. [ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ](http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html). БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]// 36 ДРАМАТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ ПО ЖОРЖУ ПОЛЬТИ. ЧАСТЬ 1 URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html>
7. AnimationClub.Ru Клуб аниматоров рунета[Электронный ресурс]//Важность использования видео-референсаURL: [http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/-](http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/)
8. Ты - автор. Как написать книгу. Блог журналиста Вадима Корчинского[Электронный ресурс]// Синопис. Что это такое и как его написатьURL: <http://www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>
9. СНИМИ КИНО - Poweredby [WordPress](http://WordPress.com) and [WPThemes.co.nz](http://WPThemes.co.nz)[Электронный ресурс]//Максим ЗлыдарьКомпозиция кадра для чайниковURL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>
10. Сними фильм [Электронный ресурс]//Формат сценария / Часть 1URL: <http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>
11. Творческий союз «Акцент +»[Электронный ресурс]// Десять заповедей монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>

12. Творческий союз «Акцент +»[Электронный ресурс]// Приёмы монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/priyomyi-montazha/>
13. RecandPlay[Электронный ресурс]// Планы в кино, основные виды крупности планов URL: <http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-krupnosti-planov/>
14. Википедия Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]// МОНТАЖ URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>
15. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]// ТРЁХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ:<http://litmasters.ru/sila-sujeta/trekhaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
16. Страницка мультипликатора [Электронный ресурс]//Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
17. Сними фильм [Электронный ресурс]//РаскадровкаURL: <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>
18. Сними фильм [Электронный ресурс]//Линейная структура сценарияURL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>
19. ArtAnimation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс]// Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>