

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БЕРДСКА
ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА «ВЕСНА»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
«26» августа 2020г.
протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО ДХШ «Весна»
Т.Н. Юдинцева
«01» сентября 2020г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ» вариант 1
Возраст обучающихся: 7-14 лет
СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ: 3 ГОДА

Составитель: Домашонкин Г.П.
преподаватель
высшей квалификационной
категории
Домашонкин П.Г.
преподаватель
первой квалификационной
категории

Бердск 2020

РАЗДЕЛ 1. «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Программа «Мультипликация» создана с учетом «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», утвержденных приказом Министерства культуры Российской Федерации, а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детской художественной школе «Весна». Программа адаптирована к изменяющимся социально-экономическим условиям благодаря информационным технологиям. Применение компьютерных телекоммуникаций и использование современных информационных и педагогических технологий в ДХШ обеспечивает быструю и гибкую адаптацию под изменяющиеся потребности ученика.

Проблема развития художественно - образного мышления школьников, одна из самых запущенных в современном образовании. В художественном образе как форме мышления сосредоточена огромная информация о природе, обществе, общественных отношениях, научных знаниях. Развитие образного мышления может идти от простого образа - представления к экстремальному обобщению, от восприятия цельного образа как единичного явления к пониманию содержащихся в нем образов - обобщений, к раскрытию их внутреннего, глубокого смысла.

Актуальность программы

Мы живем в обществе, где технические или электронные виды искусства играют огромную роль. Именно к этим искусствам относятся: кино, телевидение, видео. Влияние экранной культуры очень велико. Для того, что бы эстетическое и художественное образование в художественной школе стало адекватным современной социокультурной ситуации, нужно обучение визуальному языку. Ребенок - завтрашний взрослый - не должен

“потреблять” поток окружающей его видеoinформации без их оценки и отбора.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп.

Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкие горизонты развития личности. Мультипликация дает особо точное восприятие протяженности, объемности и единства времени и пространства.

В процессе работы ребенок проходит все стадии работы над мультфильмом. Начиная с замысла сценарного, оформления. Затем работа над образом - придумать внешний облик героя облик героя, представить развитие сюжета в виде кадров будущего фильма (раскадровка). Изготовление героев в объеме из того или иного материала, декораций, подчеркивающих образы и атмосферу сюжета. Далее, опираясь на сценарий и раскадровку, съемка фильма. Проигрывание образа его действий и движения. Потом монтаж фильма и озвучивание, поиск музыкального и шумового сопровождения.

В процессе работы ребенок знакомится с разными видами деятельности и по мере нужности в работе над фильмом осваивает различные виды художественной деятельности: изобразительные, литературные, технические. Кроме того, на каждом занятии идет просмотр лучших российских и зарубежных мультфильмов, с целью освоения языка киноискусства творческих технических приемов в работе над образами.

Занятия ориентированны на разный возраст, разную степень подготовленности ребенка. Исходя из возрастных и индивидуальных особенностей, можно варьировать степень сложности процесса работы над тем или иным замыслом автора-ребенка.

Отличительные особенности, новизна

Программа «Мультипликация» составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения.

Новизна программы состоит в том, что данная программа является интегрированной, включающей в себя изучение основ композиции, технологии работы по созданию мультфильма. Содержание программы отличается практической направленностью, личностной ориентацией.

Отличительной особенностью программы является художественный, композиционный подход к созданию образа, основанный на личном визуальном опыте учащихся и методе проектов.

Занятия мультипликацией, помогает ребенку в приобретении универсального опыта в разных видах художественной деятельности, помогает ему в осознании целостности мира и своей причастности ко всем явлениям жизни, т.е. формировании личности ребёнка.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 10-17 лет. Занятия по программе «Мультипликация» ориентированы на подростковый возраст и разную степень подготовленности ребенка, это дети, посещающие занятия по предпрофессиональным программам «Живопись» и не занимающиеся в ДХШ. Исходя из возрастных и индивидуальных особенностей, варьируется степень сложности процесса работы над тем или иным замыслом автора - ребенка.

Дети в подростковом возрасте испытывают сильные изменения на всех

уровнях, начиная от физиологии и заканчивая общением и мышлением. Их поступки порой противоречивы. Они еще не в силах дать объективную самооценку себе и своим поступкам, хотя в этом возрасте как раз и закладываются предпосылки к самопознанию, самоутверждению. Ребенок пытается все связать в определенную логическую цепь, установить какой-то порядок. Все эти процессы отражаются и в детском творчестве. Подросток стремится создавать свои произведения как взрослый – правильно, красиво, аккуратно, но не всегда желание и умения совпадают, вот тут и должен прийти на помощь учитель. Он демонстрирует примеры последовательного ведения работы над проектом, начиная с натурального наброска, создания эскиза композиции, проработки деталей, реализации проекта.

Объемы и сроки освоения программы

Программа «Мультипликация» реализуется при годовом сроке обучения. Продолжительность учебных занятий составляет 34 недели в год.

Программа рассчитана на 3 года. Нагрузка 8 часов в неделю. Количество обучающихся в группе 8 человек. Рекомендуемое количество учащихся в группе и продолжительность занятий согласно возрасту и СанПиН. Длительность урока - 45 мин.

Форма проведения учебных занятий

Занятия проводятся два раза в неделю. Обучение групповое, подход индивидуальный. Формы работы с обучающимися – фронтальная, индивидуальная, групповая. Форма занятий – практическая.

Особенности организации учебного процесса

Тематическая цельность программы помогает обеспечить прочные эмоциональные контакты с искусством на каждом этапе обучения, не допуская механических повторов. Художественные знания, умения и навыки

являются не целью, а основным средством приобщения к художественной культуре.

Цель программы «Мультипликация» - выявить и развить творческие потенциал ребёнка, художественно - образное мышление учащихся средствами полихудожественной деятельности.

Задачи:

- разностороннее развитие детей в творческой деятельности;
- развитие сенсорной отзывчивости;
- развитие сопереживания, способности выразить нравственную позицию, свое отношение к произведению;
- расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве научить детей грамотно воспринимать произведения экрана уметь их анализировать;
- знакомство с образным языком, средствами искусства;
- развитие креативных способностей.

Сведения о затратах учебного времени

Сведения о затратах учебного времени

Предмет «Киноведение»

Вид учебной работы, нагрузки	Затраты учебного времени						Всего часов
	1-й год		2-й год		3-й год		
Годы обучения							
Полугодия	1	2	1	2	1	2	
Аудиторные занятия	16	18	16	18	16	18	102
Максимальная учебная нагрузка	16	18	16	16	16	18	102

Предмет «Художественное конструирование»

Вид учебной работы, нагрузки	Затраты учебного времени						Всего часов
	1-й год		2-й год		3-й год		
Годы обучения	1-й год		2-й год		3-й год		
Полугодия	1	2	1	2	1	2	
Аудиторные занятия	48	54	48	54	48	54	306
Максимальная учебная нагрузка	48	54	48	54	48	54	306

Предмет «Анимация (Съемка)»

Вид учебной работы, нагрузки	Затраты учебного времени						Всего часов
	1-й год		2-й год		3-й год		
Годы обучения	1-й год		2-й год		3-й год		
Полугодия	1	2	1	2	1	2	
Аудиторные занятия	64	72	64	72	64	72	408
Максимальная учебная нагрузка	64	72	64	72	64	72	408

***Описание материально-технических условий
реализации учебного предмета***

Образцы мультипликационных фильмов известных мастеров. Литература по мультипликации, ДПИ. Видеокамера, компьютер, большой стол для объемной видеосъемки, софиты, станок для съемки рисованной, перекладной анимации.

Содержание программы

Учебно-тематический план вариант 1

по предмету «Киноведение»

1 год обучения (34 часа)

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Раздел 1. Введение в предмет «Киноведение» Тема 1. Что такое анимация.	урок	1
Раздел 2. Виды анимации Тема 1.Рисованная анимация, мастера Тема 2.Перекладка, мастера Тема 3.Объемно-пространственная анимация, мастера Тема 4.Компьютерная анимация Тема 5.Мастера современной анимации	урок урок урок урок урок	1 1 2 1 3
Раздел 3. Студия «Пилот» фильмы и мастера Тема 1.Цикл фильмов «Гора самоцветов» Тема 2.Выразительные герои цикла «Гора самоцветов»	урок урок	3 3
Раздел 4. Классика русской анимации Тема 1. Первая кукольная анимация, фильмы В.Старевича Тема 2..Первый полнометражный фильм в анимации Тема 3. Мир русской сказки. Фильмы И. Иванова-Вано Тема 4.Экранизации сказок, фильмы Л. Атаманова Тема 5. Новые герои мультфильмов Ф.Хитрука Тема 6.Поэтический мир Ю. Норштейна Тема 7. Северные сказания Л. Носырева Тема 8.Ожившие картины А. Петрова	урок урок урок урок урок урок урок урок	1 2 3 4 2 2 3 2
Всего часов:		34

По предмету «Киноведение»

2 год обучения (34 часа)

наименование темы	Вид учебного занятия	общее кол-во часов
Раздел 1. Классика русской анимации Тема 1.Веселые и добрые герои фильмов Э. Назарова Тема 2 Пластилиновый мир в фильмах А. Татарского Тема 3. Философские притчи Г. Бардина Тема 4. Кукольные герои Р. Качанова Тема 5. Фильмы В. Степанцева	Урок Урок Урок Урок Урок	3 3 4 3 3
Раздел 2. Классика зарубежной анимации Тема 1.Лучшие фильмы Уолта Диснея Тема 2. Силуэтные фильмы Лоты Райнигер Тема 3. Абстрактные истории Норманна Мак Ларена Тема 4. Кукольные фильмы Иржи Трнка.	Урок Урок Урок Урок	6 4 4 4
Всего часов:		34

**По предмету «Киноведение»
3 год обучения (34 часа)**

наименование темы	Вид учебного занятия	общее кол-во часов
Раздел 1. Классика зарубежной анимации		
Тема 1. Экранизация Андерсена, Полем Гримо	Урок	2
Тема 2. Пластилиновые герои Ника Парка	Урок	4
Тема 3. Компьютерная анимация студии «Пиксар»	Урок	5
Тема 4. Японские мультфильмы, аниме, фэнтези Хаяо Миядзаки	Урок	5
Раздел 2. Современные виды анимации		
Тема 1. Пикселизация	Урок	6
Тема 2. Работы с 3-D ручкой	Урок	3
Тема 3. Сыпучие материалы в мультипликации	Урок	6
Тема 4. Анимация на блоке листов	Урок	3
Всего часов:		34

**предмет по выбору «Художественное конструирование»
1 год обучения (102 часа)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Тема 1. Разработка персонажа для анимации. Эскиз.	Урок	3
Тема 2. Лепка персонажа	Урок	9
Тема 3. Разработка персонажа животного для анимации. Эскиз	Урок	3
Тема 4. Лепка персонажа	Урок	9
Тема 5. Разработка элементов декорации, на каркасе, для среднего и дальнего плана. Эскиз	Урок	3
Тема 6. Лепка полянки	Урок	6
Тема 7. Эскиз дерева	Урок	3
Тема 8. Лепка дерева	Урок	12
Тема 9. Разработка функциональных декораций, на каркасе для ближнего и среднего плана. Эскиз	Урок	3
Тема 10. Лепка зданий	Урок	18
Тема 11. Эскиз элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба)	Урок	3
Тема 12. Лепка элементов экстерьера	Урок	9
Тема 13. Разработка элементов декорации, на каркасе, для интерьера. Эскиз	Урок	3
Тема 14. Лепка элементов интерьера	Урок	9
Тема 15. Разработка декорации фона	Урок	3
Тема 16. Рисунок декорации фона	Урок	6
Всего часов:		102

**Предмет по выбору «Художественное конструирование»
2 год обучения (102 часа)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Тема 1. Разработка персонажа для анимации. Эскиз	Урок	3
Тема 2. Рисунок элементов фигуры персонажа	Урок	3
Тема 3. Сборка марионетки персонажа	Урок	6
Тема 4. Разработка персонажа животного для анимации. Эскиз	Урок	3
Тема 5. Рисунок элементов фигуры животного	Урок	3
Тема 6. Сборка марионетки животного	Урок	6
Тема 7. Разработка элементов декорации, для среднего и дальнего плана. Эскиз	Урок	3
Тема 8. Рисунок малого элемента декорации	Урок	3
Тема 9. Изготовление малого элемента декорации	Урок	6
Тема 10. Эскиз большого элемента декорации	Урок	3
Тема 11. Рисунок большого элемента декорации	Урок	3
Тема 12. Изготовление большого элемента декорации	Урок	9
Тема13. Разработка функциональных декораций, для ближнего и среднего плана. Эскиз здания.	Урок	3
Тема 14. Рисунок здания	Урок	3
Тема 15. Изготовление декорации здания	Урок	12
Тема 16. Эскиз элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба)	Урок	3
Тема 17. Рисунок элементов экстерьера	Урок	3
Тема 18. Изготовление элементов экстерьера	Урок	6
Тема 19. Разработка элементов декорации, для интерьера. Эскиз	Урок	3
Тема 20. Рисунок элементов интерьера	Урок	3
Тема 21. Изготовление элементов интерьера	Урок	6
Тема 22. Разработка декорации фона. Эскиз	Урок	3
Тема 23. Рисунок декорации фона	Урок	6
Всего часов:		102

**Предмет по выбору «Художественное конструирование»
3 год обучения (102 часа)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Тема 1. Разработка персонажа для анимации. Эскиз	Урок	3
Тема 2. Рисунок элементов фигуры персонажа	Урок	3
Тема 3. Сборка плоскостной куклы персонажа	Урок	6
Тема 4. Разработка персонажа животного для анимации. Эскиз	Урок	3
Тема 5. Рисунок элементов фигуры животного	Урок	3
Тема 6. Сборка плоскостной куклы животного	Урок	6

Тема 7. Разработка элементов декорации. Эскиз	Урок	3
Тема 8. Рисунок элементов декорации	Урок	3
Тема 9. Изготовление элементов декорации	Урок	9
Тема 10. Разработка функциональных декораций. Эскиз города.	Урок	6
Тема 11. Рисунок города.	Урок	6
Тема 12. Изготовление декораций города.	Урок	15
Тема 13. Эскиз элементов экстерьера.	Урок	6
Тема 14. Рисунок элементов экстерьера		
Тема 15. Изготовление элементов экстерьера	Урок	3
	Урок	9
Тема 16. Разработка элементов декорации, для интерьера. Эскиз	Урок	3
Тема 17. Рисунок элементов интерьера	Урок	3
Тема 18. Изготовление элементов интерьера	Урок	3
Тема 19. Разработка декорации фона. Эскиз	Урок	3
Тема 20. Рисунок декорации фона	Урок	6
Всего часов:		102

**По предмету «Анимация» (съемка)
1 год обучения (136 часов)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Раздел 1. Введение в съемочный процесс		
Тема 1. Знакомство со съемочным процессом	Урок	8
Тема 2. Знакомство с камерой и штативом	Урок	4
Раздел 2. Как снимать персонаж?		
Тема 1. Общий и средний план	Урок	4
Тема 2. Крупный план, деталь	Урок	4
Раздел 3. Пробная съемка движение персонажа		
Тема 1. Движение в фильме	Урок	8
Тема 2. Съемка эпизода	Урок	36
Раздел 4. Внутрикадровый монтаж		
Тема 1. Панорама	Урок	4
Тема 2. Наезд-отъезд	Урок	4
Тема 3. Движение камеры	Урок	4
Тема 5. Перебивка	Урок	4
Раздел 5. Режиссерское решение темы		
Тема 1. Драматургия сюжета	Урок	4
Тема 2. Раскадровка	Урок	12
Тема 3. Режиссерский сценарий	Урок	8
Раздел 6. Работа по созданию фильма		
Тема 1. Съемка эпизодов фильма	Урок	20
Тема 2. Озвучивание	Урок	8
Тема 3. Монтаж	Урок	4
Всего часов:		136

**По предмету «Анимация» (съемка)
2 год обучения (136 часов)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Раздел 1. Съёмочный процесс, упражнения		
Тема 1.Пейзажная зарисовка	Урок	8
Тема 2. Портретная зарисовка	Урок	8
Тема 3 Беседа двух приятелей	Урок	8
Тема 4.Праздничный натюрморт	Урок	8
Раздел 2. Как снимать ракурс?		
Тема 1. Пейзаж в ракурсе	Урок	4
Тема 2. Человек в ракурсе	Урок	4
Раздел 3.Постановка освещения		
Тема 1. Солнечное утро, полдень	Урок	4
Тема 2. Вечернее освещение, ночь	Урок	4
Тема 3. Контражур	Урок	4
Раздел 4. Съёмка эпизода		
Тема 1 В лесной глуши	Урок	8
Тема 2 Жизнь города	Урок	4
Раздел 5. Работа по созданию фильма		
Тема 1.Сценарий фильма	Урок	4
Тема 2. Раскадровка	Урок	4
Тема 3.Съёмка эпизодов фильма	Урок	36
Тема 4. Озвучивание	Урок	16
Тема 5. Монтаж	Урок	8
Всего часов:		136

**По предмету «Анимация» (съемка)
3 год обучения (136 часов)**

Наименование темы	Вид учебного занятия	Общее кол-во часов
Раздел 1. Введение в съёмочный процесс плоскостной анимации		
Тема 1. Движение персонажа. Походка.	Урок	12
Тема 2. Движение персонажа. Бег	Урок	8
Тема 3. Движение персонажа. Прыжки. Удары.	Урок	8
Раздел 2. Эмоции персонажа		
Тема 1. Положительные эмоции	Урок	12
Тема 2. Отрицательные эмоции	Урок	12
Раздел 3. Съёмка эпизода		
Тема 1. Особенности съёмки явлений природы.	Урок	8
Тема 2. Работа с хромакеем	Урок	4

Раздел 4. Работа по созданию фильма		
Тема 1.Сценарий фильма	Урок	8
Тема 2. Раскадровка	Урок	4
Тема 3.Съемка эпизодов фильма	Урок	36
Тема 4. Озвучивание	Урок	16
Тема 5. Монтаж	Урок	8

**Годовые требования
Предмет «Киноведение»
1 год обучения**

занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1. Введение в предмет «Киноведение»					
1	Что такое анимация?	Знакомство с предметом киноведение, главным предметом изучения которого является анимация	История возникновения и развития анимации как вида кинодеятельности, его место в искусстве и жизни.		
Раздел 2. Виды анимации					
2	1.Рисованная анимация, мастера	Знакомство с различными видами анимации их выразительными средствами и техническими возможностями	Виды анимации их выразительные средства и технические возможности.	Просмотр фильмов с различными видами анимации.	
3	2.Перекладка, мастера				
4-5	3.Объемно-пространственная анимация мастера				
6	4.Компьютерная анимация				
7-9	5.Мастера				

	современной анимации				
Раздел 3. Студия «Пилот» фильмы и мастера					
10-12	1. Цикл фильмов «Гора самоцветов»	Знакомство с одной из самых лучших студий страны Знакомство с лучшими фильмами студии	Рассказ об известных мастерах студии.	Просмотр фильма о студии. Просмотр лучших фильмов студии.	
13-15	2. Выразительные герои цикла «Гора самоцветов»				
Раздел 3. Классика русской анимации					
16	1. Первая кукольная анимация, фильмы В. Старевича	Знакомство с историей развития русской анимации и знаменитыми режиссёрами и художниками. Знакомство с лучшими фильмами разных этапов Развития русской анимации Изучение различных выразительных средств в анимации	Рассказ о зарождении русской Анимации. Творчество В. Старевича.	Просмотр фрагментов, и лучших фильмов В. Старевича разных периодов его творчества.	
17-18	2. Первый полнометражный фильм в анимации А. Птушко				
19-21	3. Сказочные миры		Рассказ о выдающемся режиссёре	Просмотр фильмов «Конек –	

	русской сказки , Фильмы И.Иванова-Вано		Союзмультфильма И.Иванове-Вано.	горбунок», «Сказка о царе Салтане».	
22-25	4.Экранизации сказок, фильмы Л .Атаманова		Рассказ о режиссере Л. Атаманове.	Просмотр фильмов « Снежная королева», «Золотая антилопа».	
26-27	5. Новые герои мультфильмов Ф.Хитрука		Новый художественный язык Ф.Хитрука.	Просмотр фильмов Ф. Хитрука разных этапов его творчества «Каникулы Бонифация», « Вيني-пух», «Топтыжка».	
28-29	6.Поэтический мир Ю. Норштейна		Рассказ о режиссёре Ю.Норштейне.	Просмотр его фильмов. «Ежик в тумане», «Сказка сказок».	
30-32	7.Северные сказания Л. Носырева		Рассказ о режиссёре Л.Носыреве, Темой творчества, которого стал Русский север.	Просмотр фильма «Смех и горе у бела моря».	
33-34	8.Ожившие картины А. Петрова		Творчество режиссера и художника А. Петрова	Просмотр фильмов «Корова» «Русалочка», «Старик и море».	

Предмет “Киноведение” 2 год обучения

Занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1. Классика русской анимации					
1-3	1.Веселые и добрые герои фильмов Э. Назарова	Знакомство с историей развития русской анимации и знаменитыми режиссёрами и художниками. Знакомство с лучшими фильмами разных этапов	Веселый и грустный юмор фильмов Э.Назарова.	Просмотр фильмов «Жил был пес», «Про Вову Сидорова», «Мартышко».	
4-6	2.Пластилиновый мир в фильмах А. Татарского	Развития русской анимации	Самые знаменитые пластилиновые Фильмы в творчестве А.Татарского.	Просмотр фильмов «Пластилиновая Ворона», «Падал прошлогодний снег».	
7-10	3.Философские притчи Г.Бардина	Изучение различных выразительных средств в анимации.	Рассказ о разнообразии технических и художественных приемов в творчестве Г. Бардина.	Просмотр фильмов разных творческих периодов мастера.	
11-13	4. Кукольные герои Р. Качанова		Рассказ о режиссере Р.Качанове, о его работе в кукольной и рисованной анимации.		
14-16	5. Фильмы В. Степанцева		Рассказ о творчестве В Степанцева.	Просмотр фильмов « Малыш и Карлсон», «Карлсон вернулся».	

Раздел 2. Классика зарубежной анимации					
17-22	1. Лучшие фильмы Уолта Диснея	Знакомство с историей развития зарубежной Анимации, знаменитыми режиссёрами и художниками.	История знаменитой студии анимации, созданной Уолтом Диснеем.	Просмотр лучших Фильмов созданных студией в разные годы.	
23-26	2. Силуэтные фильмы Лоты Райнигер	Знакомство с лучшими фильмами разных этапов развития зарубежной анимации.	Творчество Лоты Райнигер.	Просмотр её фильма « Приключение принца Ахмеда».	
27-30	3. Абстрактные истории Норманна Мак Ларена	Изучение различных выразительных средств в анимации.	Новые художественные выразительные средства в фильмах Норманна Мак Ларена.	Просмотр фильмов «Аллегро» «Петли», «Румба».	
31-34	4. Кукольные фильмы Иржи Трнка.		Творчество чехословацкого Режиссера кукольника Иржи Трнка.	Просмотр его фильмов « Соловей императора», « Сон в летнюю ночь».	

Предмет “Киноведение” 3 год обучения

Занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1. Классика зарубежной анимации					
1-2	1. Экранизация Андерсена, Полем Гримо	Знакомство с историей развития зарубежной Анимации, знаменитыми режиссёрами и художниками.	Творчество французского режиссера Поля Гримо.	Просмотр его фильма «Король и птица».	
3-6	2. Пластилиновые герои Ника	Знакомство с лучшими фильмами разных этапов	Рассказ о творчестве Ника Парка и Знаменитой студии «Аардман»,	Просмотр его фильмов «Пикник на луне»	

7-11	Парка 3. Компьютерная анимация студии «Пиксар»	развития зарубежной анимации. Изучение различных выразительных средств в анимации.	где он работает. Рассказ об анимационной компьютерной студии, её развитии и творческих поисках.	«Неправильные штаны». Просмотр фильмов «История игрушек», «Вверх».	
12-16	4. Японские мультфильмы, аниме, фэнтези Хаяо Миядзаки		Особенности стиля и выразительные средства анимэ. Герои мультфильмов режиссера, художника, сценариста Хаяо Миядзаки.	Просмотр фильмов «Мой сосед Тотторо»	

Раздел 2. Современные виды анимации

17-22	1. Пикселизация	Знакомство с современными видами анимации и их техническими возможностями.	Творчество Нормана Макларена, фотография как объект мультипликации.	Просмотр Фильм Нормана Макларена «Соседи» (1952).	
23-25	2. Работы с 3-D ручкой	Знакомство с необычными материалами и их выразительными средствами.	Творчество Дины Великовской.	Просмотр её фильмов «Узы», «Про маму».	
26-31	3. Сыпучие материалы в мультипликации		Новые художественные выразительные средства в песочной анимации.	Просмотр короткометражных мультфильмов.	
32-34	4. Анимация на блоке листов		Наглядный метод создания мультфильма на блоке листов.	Просмотр короткометражных роликов.	

**Предмет по выбору “Художественное конструирование”
I год обучения**

Занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
1	1. Эскиз персонажа	Знакомство и изучение пропорций человеческого лица и фигуры применительно к кукольной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Пропорции фигуры человека, пропорции лица, сравнение их с пропорциями анимационных персонажей. Способы работы с пластилином.	Разработка эскиза персонажа на примере русской сказки.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Пластилин Стеки
2-4	2. Лепка персонажа	Изучить приемы работы с пластилином, особенности пластилиновой куклы для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Особенности анимационной куклы из пластилина. Порядок ведения работы.	Изготовление пластилиновой куклы по эскизу.	

5	3. Эскиз персонажа	Знакомство и изучение пропорций животного применительно к кукольной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Пропорции фигуры животного Способы работы с пластилином. Особенности анимационной куклы животного из пластилина.	Разработка эскиза животного на примере русской сказки.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Пластилин Стеки стеклу.
6-8	4. Лепка персонажа	Изучить приемы работы с пластилином, особенности пластилиновой куклы для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Порядок ведения работы.	Изготовление пластилиновой куклы животного по эскизу.	
9	5. Эскиз полянки с цветами	Знакомство и изучение мира растений применительно к декорациям среднего и дальнего плана в кукольной анимации.	Видовые особенности растений и деревьев, их отличие друг от друга	Разработка эскиза «полянки с цветами» (для ранее изготовленной куклы).	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Пластилин стеки, проволока, картон
10-11	6. Лепка полянки	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Способы создания каркаса, его взаимодействие с пластилином. Приемы декоративной композиции.	Изготовление каркаса и лепка «Полянки с цветами», по эскизу.	
12	7. Эскиз дерева	Изучить приемы работы с пластилином.	Особенности создания декораций из пластилина.	Разработка эскиза дерева.	
13-16	8. Лепка дерева	Закрепление на практике полученных теоретических знаний. Знакомство с приемами декоративной композиции.	Порядок ведения работы.	Изготовление каркаса и лепка дерева, по эскизу.	
17	9. Эскиз «домика в	Знакомство и изучение архитектурных сооружений	Архитектурные особенности и детали городских и сельских домов и	Разработка эскиза «домика в деревне» (для ранее	Бумага, карандаш,

18-23	деревне» 10. Лепка здания	применительно к декорациям ближнего и среднего плана в кукольной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Изучить приемы работы с пластилином. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	их окружения Способы создания каркаса, его взаимодействие с пластилином. Приемы декоративной композиции. Особенности создания декораций из пластилина.	изготовленной куклы) Изготовление каркаса и лепка «домика в деревне», по эскизу Разработка эскиз элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба)	Гуашь или цветные карандаши. Пластилин стеки, проволока, картон, пенопласт.
24	11.Эскиз элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба)	Закрепление на практике полученных теоретических знаний.			
25-27	12.Лепка элементов экстерьера	Знакомство с приемами декоративной композиции.	Порядок ведения работы.	Изготовление каркаса и лепка элементов экстерьера.	
28	13.Эскиз элементов интерьера (стол, стул, шкаф и т.п.)	Знакомство и изучение элементов оформления интерьера и мебели, применительно к декорациям в кукольной анимации Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепить приемы работы с пластилином. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Элементы оформления интерьера И мебели городских и сельских домов. Способы создания каркаса, его взаимодействие с пластилином. Приемы декоративной композиции.	Разработка эскиз элементов интерьера (стол, стул, шкаф и т.п., для ранее изготовленной куклы)	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Пластилин стеки, проволока, картон, пенопласт
29-31	14. Лепка элементов интерьера	Закрепить приемы работы с пластилином. Закрепление на практике полученных теоретических знаний. Знакомство с приемами декоративной композиции.	Особенности создания декораций из пластилина. Порядок ведения работы.	Изготовление каркаса и Лепка элементов интерьера.	
32	1. Эскиз декорации фона	Знакомство и изучение приемов пейзажной живописи, применительно к декорациям	Приемы пейзажной живописи, передача пространства при помощи тона и теплоты/холодности.	Разработка эскиз декорации фона (для ранее изготовленной куклы).	Бумага, карандаш, Гуашь.

33-34	2 Рисунок декорации фона	в кукольной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Гармония элементов переднего и Среднего плана с фоном.	Живописное исполнение декорации фона.	
-------	--------------------------	---	--	---------------------------------------	--

**Предмет по выбору “Художественное конструирование”
2 год обучения**

занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
1	1.Эскиз персонажа	Знакомство и изучение пропорций человеческого лица и фигуры применительно к рисованной перекладной анимации.	Пропорции фигуры человека, пропорции лица, сравнение их с пропорциями анимационных персонажей .	Разработка эскиза персонажа на примере европейской сказки.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши.
2	2. Рисунок элементов фигуры персонажа	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи	Способы изготовления плоской анимационной куклы-марионетки	Живописное решение деталей куклы персонажа.	Тонкая проволока, кусачки.
3-4	3.Сборка марионетки персонажа	Изучить приемы работы по изготовлению рисованной куклы-марионетки, для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Порядок ведения работы.	Изготовление плоской куклы-марионетки, по эскизу.	

5	4. Эскиз персонажа	<p>Знакомство и изучение пропорций животного применительно к рисованной перекладной анимации.</p> <p>Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.</p> <p>Изучить приемы работы по изготовлению рисованной куклы–марионетки, для анимации.</p> <p>Закрепление на практике полученных теоретических знаний.</p>	<p>Пропорции фигуры животного. Сравнить пропорции крупных и мелких животных.</p> <p>Способы изготовления плоской анимационной куклы-марионетки.</p> <p>Порядок ведения работы.</p>	<p>Разработка эскиза персонажа на примере европейской сказки.</p> <p>Живописное решение деталей куклы животного.</p> <p>Изготовление плоской куклы-марионетки животного, по эскизу.</p>	<p>Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока, кусачки.</p>
6	5. Рисунок элементов фигуры животного				
7-8	6. Сборка марионетки животного				
9	7. Эскиз малого элемента декорации	<p>Знакомство и изучение мира растений применительно к рисованной перекладной анимации.</p> <p>Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.</p> <p>Изучить приемы работы по изготовлению рисованной куклы–марионетки, для анимации.</p> <p>Закрепление на практике полученных теоретических знаний.</p> <p>Изучение приемов</p>	<p>Видовые особенности растений и деревьев, их отличие друг от друга</p> <p>Способы изготовления плоской декорации с подвижными элементами.</p> <p>Приемы декоративной композиции.</p> <p>Порядок ведения работы.</p>	<p>Разработка эскиза малого элемента декорации с растительными мотивами.</p> <p>Живописное решение деталей подвижной декорации.</p> <p>Изготовление малого элемента декорации с подвижными деталями.</p> <p>Разработка эскиз большого элемента декорации с растительными мотивами.</p>	<p>Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока, кусачки.</p>
10	8. Рисунок малого элемента декорации				
11-12	9. Изготовление малого элемента декорации				
13	10. Эскиз большого элемента декорации				

14	11.Рисунок большого элемента декорации	декоративной композиции.		Живописное решение деталей подвижной декорации.	
15-17	12. Изготовление большого элемента декорации			Изготовление большого элемента декорации с подвижными деталями.	
18	13. Эскиз здания (дома в городе, дачи, общественного здания)	Знакомство и изучение архитектурных сооружений применительно к декорациям ближнего и среднего плана в рисованной, перекладной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний. Изучение приемов декоративной композиции.	.Архитектурные особенности и детали городских и сельских домов и их окружения. Способы изготовления плоской декорации с подвижными элементами.	Разработка эскиз домика (для ранее изготовленной куклы).	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока, кусачки.
19	14. Рисунок здания		Приемы декоративной композиции.	Живописное решение деталей подвижной декорации домика.	
20-23	15. Изготовление декорации здания		Порядок ведения работы.	Изготовление домика, с подвижными деталями, по эскизу.	
24	16. Эскиз элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба)			Разработка эскиза элементов экстерьера (лавочка, забор, клумба).	
25	17.Рисунок элементов			Живописное решение деталей подвижной	

26-27	экстерьера 18.Изготовление элементов экстерьера			декорации экстерьера. Изготовление элементов экстерьера с подвижными деталями.	
28	19.Эскиз элементов интерьера (стол, стул, шкаф и т.п.)	Знакомство и изучение элементов оформления интерьера и мебели, применительно к декорациям в рисованной перекладной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний. Знакомство с приемами декоративной композиции.	Элементы оформления интерьера И мебели городских и сельских домов. Способы изготовления плоской декорации с подвижными элементами. Приемы декоративной композиции. Порядок ведения работы.	Разработка эскиз элементов интерьера (стол, стул, шкаф и т.п., для ранее изготовленной куклы) Живописное решение деталей подвижной декорации, элементов интерьера. Изготовление элементов интерьера с подвижными деталями.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока, кусачки.
29	20. Рисунок элементов интерьера				
30-31	21. Изготовление элементов интерьера				
32	22. Эскиз декорации фона	Знакомство и изучение приемов пейзажной живописи, применительно к декорациям в рисованной перекладной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике	Приемы пейзажной живописи, передача пространства при помощи тона и теплостудности. Гармония элементов переднего и Среднего плана с фоном.	Разработка эскиза декорации фона.(для ранее изготовленной куклы). Живописное исполнение декорации фона.	Бумага, карандаш, Гуашь.
33-34	23. Рисунок декорации фона				

		полученных теоретических знаний			
--	--	---------------------------------	--	--	--

**Предмет по выбору “Художественное конструирование”
3 год обучения**

занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
1	1. Разработка персонажа для анимации. Эскиз	Знакомство и изучение пропорций человеческого лица и фигуры применительно к пластилиновой перекладной анимации.	Пропорции фигуры человека, пропорции лица, сравнение их с пропорциями анимационных персонажей.	Разработка эскиза персонажа на примере европейской сказки.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши.
2	2. Рисунок элементов фигуры персонажа	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи	Способы изготовления плоской анимационной куклы-марионетки	Живописное решение деталей куклы персонажа.	Тонкая проволока, кусачки.
3-4	3. Сборка плоскостной куклы персонажа	Изучить приемы работы по изготовлению плоскостной куклы-марионетки, для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Порядок ведения работы.	Изготовление плоской куклы-марионетки, по эскизу.	Пластелин

5	4. Разработка персонажа животного для анимации. Эскиз	Знакомство и изучение пропорций животного применительно к пластилиновой перекладной анимации.	Пропорции фигуры животного. Сравнить пропорции крупных и мелких животных.	Разработка эскиза персонажа на примере сказки.	Бумага, карандаш, гуашь или цветные карандаши.
6	5. Рисунок элементов фигуры животного.	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Способы изготовления плоской пластилиновой куклы-марионетки.	Живописное решение деталей куклы животного.	Тонкая проволока, кусачки. Пластилин.
7-8	6. Сборка плоскостной куклы животного	Изучить приемы работы по изготовлению пластилиновой куклы–марионетки, для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Порядок ведения работы.	Изготовление плоской куклы-марионетки животного по эскизу.	
9	7. Разработка элементов декорации. Эскиз	Знакомство и изучение мира растений применительно к рисованной перекладной анимации.	Видовые особенности растений и деревьев, их отличие друг от друга	Разработка эскиза малого элемента декорации с растительными мотивами.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши.
10	8. Рисунок элементов декорации	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Способы изготовления плоской декорации с подвижными элементами.	Живописное решение деталей перекладной декорации.	Тонкая проволока, кусачки. Пластилин
11-13	9. Изготовление элементов декорации.	Изучить приемы работы по изготовлению рисованной куклы–марионетки, для анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Рисование и особенности рисования элементов декораций.	Изготовление элементов декорации с подвижными деталями.	
			Порядок ведения работы.		

14-15	10. Разработка функциональных декораций. Эскиз города.	Знакомство и изучение архитектурных сооружений применительно к декорациям плоскостной пластилиновой перекладной анимации.	Архитектурные особенности и детали городских и сельских домов и их окружения.	Разработка эскиза города.	Бумага, карандаш, Гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока, кусачки. Пластилин
16-17	11. Рисунок города.	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Способы рисования и особенности создания композиции на плоскости.	Тональное и цветное решение деталей рисунка города.	
18-22	12. Изготовление декораций города.	Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Приемы декоративной композиции. Порядок ведения работы.	Изготовление домов, с отдельными деталями по эскизу.	
23-24	13. Эскиз элементов экстерьера	Изучение приемов декоративной композиции.	Особенности эскизирования отдельных элементов экстерьера.	Разработка эскиза элементов экстерьера.	
25	14. Рисунок элементов экстерьера		Способы рисования и особенности создания отдельных элементов экстерьера.	Живописное решение деталей плоскостной декорации экстерьера.	
26-28	15. Изготовление элементов экстерьера.		Порядок ведения работы.	Изготовление элементов экстерьера с подвижными деталями.	
29	16. Разработка элементов декорации, для интерьера. Эскиз	Знакомство и изучение элементов оформления интерьера и мебели, применительно к декорациям в пластилиновой перекладной анимации.	Элементы оформления интерьера и мебели городских и сельских домов.	Разработка элементов интерьера (стол, стул, шкаф и т.п., для ранее изготовленной куклы)	Бумага, карандаш, гуашь или цветные карандаши. Тонкая проволока,
30	17. Рисунок	Развивать художественный	Способы рисования и особенности	Живописное решение	

31	элементов интерьера 18.Изготовление элементов интерьера	вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний. Знакомство с приемами декоративной композиции.	создания отдельных элементов интерьера Порядок изготовления элементов.	деталей плоскостной декорации, элементов интерьера. Изготовление элементов интерьера.	кусачки. Пластилин
32 33-34	19. Разработка декорации фона. Эскиз 23. Рисунок декорации фона	Знакомство и изучение приемов пейзажной живописи, применительно к декорациям в пластилиновой перекладной анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний	Приемы пейзажной живописи, передача пространства при помощи тона и теплостудности. Гармония элементов переднего и среднего плана с фоном.	Разработка эскиза декорации фона. Живописное исполнение декорации фона.	Бумага, карандаш, Гуашь. Пластилин

***Предмет “Анимация” (Съемка)
1 год обучения***

Занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1 . Введение в съемочный процесс					

1-2	1. Знакомство со съемочным процессом	Знакомство и изучение съемочного процесса. Изучить простые действия с камерой и штативом. Изучить технику безопасности	Показ съемочного процесса в действии. Камера и компьютер основные элементы съемочного процесса.	Этюды на проигрывание сцены. Пробные съемки.	Видеокамера, компьютер
3	2. Знакомство с камерой и штативом	В работе с камерой и компьютером. Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Порядок ведения работы.	Повторение простых действий С камерой и штативом.	

Раздел 2. Как снимать персонаж

4	1. Общий и средний план	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Изучить приемы использования крупности Планов в зависимости от съемочной задачи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Пропорции человека в кадре. Крупность планов. Взаимодействие фигуры человека с окружающей средой в кадре. Мотивация планов. Порядок съемки планов.	Съемки упражнений на самостоятельное изучение крупности планов.	
5	2. Крупный план, деталь				

Раздел 3. Пробная съемка движение персонажа					
6-7	1. Движение в фильме	Изучить приемы выполнения и использования движения в зависимости от съемочной задачи. Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе.	Движение человека. Фазы движения. Цикличность движения. Движение с разной скоростью, ходьба, бег.	Съемки упражнений и пробная анимация на самостоятельное изучение движения куклы.	
8-16	2. Съемка эпизода		Порядок ведения работы.	Пробная съемка эпизода с разной скоростью движения куклы.	
Раздел 4. Внутрикадровый монтаж					
17	1 Панорама	Изучить приемы внутрикадрового монтажа и их использование в съемочном процессе. Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Пейзажная панорама. Панорама слежения. Мотивация скорости движения камеры. Трансфокация (наезд-отъезд) прием передачи сильной эмоциональной реакции человека. Движение камеры - это прием для показа трехмерности окружающего мира. Соединение двух кадров при помощи перебивки. Порядок ведения работы.	Съемка упражнений на изучение различных панорам. Пробная съемка и анимация эпизода с передачей сильной эмоциональной реакции куклы. Съемка упражнений на движения камеры. Съемка перебивок для снятых Эпизодов.	
18	2 Наезд-отъезд				
19	3. Движение камеры				
20	4. Перебивка				
Раздел 5. Режиссерское решение темы					
21	1. Драматургия сюжета	Изучить приемы сочинения литературного произведения для последующего воплощения в анимации. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике	Композиция литературного произведения. Драматическая ситуация. Драматические перипетии. От сценария к фильму. Раскадровка - как перевод литературного сценария в образы для съемки анимационного фильма.	Сочинение короткой истории С небольшим количеством действующих лиц (не больше 3).	
22-24	2. Раскадровка				

25-26	3. Режиссерский сценарий	полученных теоретических знаний.		Составить план съемки фильма по придуманной истории.	
Раздел 6. Работа по созданию фильма					
27-31	1. Съемка эпизодов фильма	Изучить на практике все этапы создания анимационного фильма.	Составление плана съемки. Подготовка съемочной площадки. Съемка эпизодов фильма.	Последовательная съемка эпизодов фильма.	
32-33	2. Озвучивание	Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе.	Подбор голосов и озвучивание фильма.	Озвучивание диалогов фильма.	
34	3. Монтаж	Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Изучение простой монтажной программы и монтаж эпизодов и звука в фильм.	Соединение эпизодов в последовательный рассказ в анимационном фильме.	

***Предмет “Анимация” (Съемка)
2 год обучения***

Занятие	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1 . Съемочный процесс, упражнения					

1-2	1.Пейзажная зарисовка	Дальнейшее изучение съемочного процесса. Продолжить изучение действия с камерой и штативом.	Показ съемочного процесса в действии по съемке различных состояний в природе.	Съемки упражнений на изучение различных состояний в природе.	
3-4	2. Портретная зарисовка	Повторить технику безопасности в работе с камерой и компьютером	Как передать различное эмоциональное состояние при съемке человека.	Съемки упражнений передача эмоционального состояния в портрете.	
5-6	3. Беседа двух друзей	Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе.	Съемка диалога между людьми, правило восьмерки.	Съемки упражнения, диалог между людьми.	
7-8	4.Праздничный натюрморт	Закрепление на практике полученных теоретических знаний	Создание праздничного настроения через натюрморт. Порядок ведения работы.	Съемка упражнения, создание праздничного настроения через натюрморт.	
Раздел 2. . Как снимать ракурс					
9	1. Пейзаж в ракурсе	Изучить приемы использования ракурса в зависимости от съемочной задачи.	Нет плана – ищи ракурс. Мотивация ракурса.	Съемки упражнений на изучение ракурса в пейзаже.	
10	2. Человек в ракурсе	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Взаимодействие фигуры человека с окружающей средой в кадре.	Съемки упражнений на изучение ракурса в портрете	
Раздел 3. Постановка освещения					
11	1. Солнечное утро, полдень	Изучить приемы в освещении в зависимости от съемочной задачи.	Типы освещения: заливающий свет, Рисующий свет, контровой свет.	Съемки упражнений на постановку света с утренним и полуденным освещением.	
12	2. Вечернее	Развивать художественный вкус и самостоятельность в	Создание определенного освещения	Съемки упражнений на	

13	освещение, ночь 3. Контражур	работе. Закрепление на практике полученных теоретических знаний	при помощи комбинации типов Освещения. Порядок ведения работы.	постановку света с вечерним и ночным освещением. Съемки упражнений на постановку света с контражуром.	
Раздел 4.Съемка эпизода					
14-15	1. В лесной глуши	Продолжить изучение приемов внутрикадрового монтажа и их использование в съемочном процессе	Пейзажная панорама. Панорама слежения. Мотивация скорости движения камеры.	Съемка эпизода «В лесной глуши» с анимацией и использованием внутрикадрового монтажа.	
16-17	2. Жизнь города	Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе. Закрепление на практике полученных теоретических знаний	Трансфокация (наезд-отъезд) прием передачи сильной эмоциональной реакции человека. Движение камеры - это прием для показа трехмерности окружающего мира. Соединение двух кадров при помощи перебивки Порядок ведения работы.	Съемка эпизода «Жизнь города» с анимацией и использованием внутрикадрового монтажа.	
Раздел 5. Работа по созданию фильма					
18	1.Сценарий фильма Тема	Дальнейшее изучение приемов сочинения Литературного произведения	Композиция литературного произведения.	Сочинить сюжетную историю.	
19	2. Раскадровка	Для последующего воплощения в анимации. Дальнейшее изучение на практике все этапов создания анимационного фильма	От сценария к фильму. Раскадровка - как перевод литературного сценария в образы для съемки анимационного фильма. Составление плана съемки.	Подготовить сочиненную историю к съемке, нарисовать её в раскадровке. Составить план съемки фильма по придуманной истории.	
20-28	3.Съемка эпизодов фильма	Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи. Закрепление на практике	Подготовка съемочной площадки.	Последовательная съемка эпизодов фильма.	

29-32	4. Озвучивание	полученных теоретических знаний	Подбор голосов и озвучивание фильма.	Озвучивание диалогов фильма.	
33-34	5. Монтаж		Дальнейшее изучение монтажной программы. Монтаж эпизодов и звука в фильме.	Соединение эпизодов в последовательный рассказ в анимационном фильме.	

Предмет “Анимация” (Съемка)
3 год обучения

Занятия	Темы занятий	Цель, задачи	Содержание	Практическое задание	Материалы
1	2	3	4	5	6
Раздел 1 . Введение в съёмочный процесс плоскостной анимации					
1-3	1. Движение персонажа. Походка.	Дальнейшее изучение съёмочного процесса. Продолжить изучение действия с камерой и штативом.	Показ съёмочного процесса в действии в съёмке движений персонажа. Изучение анимации походки.	Съёмки упражнений, изучение различных движений персонажа. Походка.	
4-5	2. Движение персонажа. Бег	Повторить технику безопасности в работе с камерой и компьютером Изучить особенности съёмочного процесса в	Как передать различное эмоциональное состояние при съёмке человека.	Съёмки упражнений, передача эмоционального состояния в движении.	
6-7	3. Движение	съёмочного процесса в	Тонкости анимации в движении	Съёмки упражнений.	

	персонажа. Прыжки. Удары.	плоскостной анимации. Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	персонажа, движение с «задержкой».		
Раздел 2. Эмоции персонажа					
8-10	1. Положительные эмоции	Изучить приемы использования различных эмоций в зависимости от съемочной задачи. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	Особенности создания положительных эмоций через движение и крупный план персонажа.	Съемки упражнений на изучение положительных эмоций.	
11-13	2. Отрицательные эмоции	Закрепление на практике полученных теоретических знаний.	Особенности создания отрицательных эмоций через движение и крупный план персонажа.	Съемки упражнений на изучение ракурса, и создание отрицательных эмоций.	
Раздел 3. Съемка эпизода					
14-15	1. Особенности съемки явлений природы	Изучить приемы в освещении в зависимости от съемочной задачи. Развивать художественный вкус и самостоятельность в работе.	Изучение особенностей съемки различных явлений природы.	Съемки упражнений на создание реального впечатления от явлений природы. (Туман, дождь, водопад).	
16	2. Работа с хромакеем	Закрепление на практике полученных теоретических знаний	Порядок ведения работы. Тонкости и особенности.	Съемки упражнений на хромакее. Доведение до нужного результата, объединение слоев на компьютере.	

Раздел 4. Работа по созданию фильма

17-18	1.Сценарий фильма	Дальнейшее изучение приемов сочинения литературного произведения для последующего воплощения в анимации.	Композиция литературного произведения.	Сочинить сюжетную историю.	
19	2. Раскадровка	Дальнейшее изучение на практике всех этапов создания анимационного фильма. Развивать художественный вкус и самостоятельность при выборе идеи.	От сценария к фильму. Раскадровка - как перевод литературного сценария в образы для съемки анимационного фильма. Составление плана съемки.	Подготовить сочиненную историю к съемке, нарисовать её в раскадровке. Составить план съемки фильма по придуманной истории.	
20-28	3.Съемка эпизодов фильма	Закрепление на практике полученных теоретических знаний	Подготовка съемочной площадки.	Последовательная съемка эпизодов фильма.	
29-32	4. Озвучивание		Подбор голосов и озвучивание фильма.	Озвучивание диалогов фильма.	
33-34	5. Монтаж		Дальнейшее изучение монтажной программы. Монтаж эпизодов и звука в фильме.	Соединение эпизодов в последовательный рассказ в анимационном фильме.	

Планируемые результаты

По окончании обучения учащиеся должны:

знать

- стили мультфильмов;
- технологию лепки персонажей, декораций к фильмам ;
- правила техники безопасности при работе.
- использовать знания созданию анимационных фильмов во внеурочное время;

уметь

- пользоваться видеоаппаратурой;
- создавать художественно-индивидуальный образ персонажей;
- творчески подходить к выполнению работы;
- достигать в работах аккуратности;
- применять на практике полученные навыки работы.

РАЗДЕЛ 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график – в приложении к программе отдельным файлом.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: кабинет для расположения 8 учащихся, образцы (графические работы, выполненные преподавателем, макеты, фотографии, иллюстративные материалы с работами известных дизайнеров).

Информационное обеспечение: литература по дизайну, технологические таблицы с последовательностью работы; литература по дизайну, видеоматериалы.

Кадровое обеспечение:

Для реализации данной программы нужен преподаватель, который имеет профессиональное, художественное образование.

Формы и методы контроля, система оценок

Оценочная деятельность:

- ✓ индивидуальная личностная (когда ребенок сравнивается с самим собой вчерашним, что позволяет увидеть индивидуальный успех или его отсутствие);
- ✓ при обсуждении работ детей подчеркивается их старание, терпение, организованность, аккуратность, создание ситуации успеха;
- ✓ прием взаимного рецензирования;

Критерии оценок:

- проявление творчества;
- ✓ самостоятельность;
- ✓ создание художественного образа;
- ✓ умение применять грамотно теоретические знания в работе;
- ✓ умение мыслить и находить нетрадиционное решение. Чтобы наглядно увидеть результата эффективности своей деятельности, сделать выводы и в случае необходимости внести коррективы в свою работу, использую виды контроля: входной текущий, периодический, итоговый.
- ✓ Контроль в форме наблюдения, беседы, игры, рисования, анкеты.

Методические рекомендации преподавателям

Младший школьный образ называют вершиной детства. Сохраняя детские качества, ребенок начинает утрачивать детскую непосредственность. Учение для него — значимая деятельность, меняются интересы, ценности ребенка, весь уклад его жизни, в этом возрасте дети смотрят на многие вещи как бы впервые, воспринимая мир в единстве познавательной и

эмоциональной сфере, характерная особенность этого возраста — обостренность эмоционального отклика на все, что его окружает.

Свое представление о мире дети активно и убедительно выражают с помощью цвета и формы. Цвет и форма — это предельная реальность мысли художника. Именно в них материализуется идейно — художественный замысел автора, задуманная им композиция. Форма в ее художественно - выразительном и эстетическом значении определяет новые подходы к обучению детей на уроках. Способность восприятия форм обнаруживает связь со способностью содержательной оценки художественного образа в тех работах, когда предъявление форм сочеталось с показом картин (репродукций, детских работ) или выразительным чтением (пересказом) текстов.

Ученик лишь тогда глубоко осознает данную тему, когда она представлена в целостности всех видов деятельности - зрительной, слуховой, практической. Поэтому на уроках необходимо вводить элементы драматизации по изучаемой теме, прослеживая связь с музыкой, литературой, историей, историей искусств (мирового и русского искусства).

Основной организационной формой работы по программе являются уроки: урок — образ; урок - игра; урок - практикум; урок - путешествие. Желанию учиться способствуют экскурсии и практические занятия, использование игровых, драматургических уроков. Использую и другие формы: беседа, тематическая лекция, отчетная выставка.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор репродукций и иллюстраций, аудио и видео-ряда).

Ведущими для организации учебно-познавательной деятельности являются методы:

- поэтапных открытий (это помогает втянуть ребенка в осознание темы, раскрыть ее через эмоциональное переживание);
- диалогичности (при помощи беседы и обсуждения совместно находить и решать проблему);
- групповых и коллективных работ;
- единства художественного восприятия и созидания (созидания нового опыта через отражение многообразных форм действительности);
- привлечения личного опыта детей;
- постоянный возврат к ранее пройденному материалу, его органическая существенная связь с новым - главное условие становления знаний;
- личный пример учителя, убеждает детей в легкости и простоте выполнения работы, подчеркивающий особенности при выполнении задания.

Алгоритм учебного занятия

- Вводная часть. Организация детей и подготовка к основной части занятия. Ознакомление с содержанием и основными задачами занятия. Повторение правил техники безопасности.

- Основная часть включает практическое выполнение заданий, работу с материалами.

- Итоговая часть. Краткий итог – анализ.

Методические рекомендации преподавателям

Согласно установкам для учебных заведений, количество занимающихся в группе может составлять до 12 человек. Однако лучше, если на занятиях будет присутствовать не более 5-6 детей. Это дает преподавателю возможность детально наблюдать за работой каждого, а ребенку — быть полностью вовлеченным в общий процесс, чувствовать себя частью коллектива, сравнивать свою работу с другими и, возможно, с помощью преподавателя подтягиваться, если есть небольшое отставание. Все, что связано с анимацией, — процесс очень кропотливый и трудоемкий, требующий усидчивости и терпения, а главное — индивидуального внимания к каждому, особенно на начальной стадии занятий. Поэтому важное условие — комфортность, близкий, индивидуальный контакт ребенка с педагогом, а также с небольшим коллективом, возможность оценить себя, научиться ладить со сверстниками.

На занятиях в студии основная цель ребенка - это освоение творческих и технических приемов на пути создания фильма. Конечно в первую очередь замысел фильма должен идти от ребенка и если ему эта тема интересна и она по настоящему его волнует, тогда ребёнок сможет преодолеть комплекс задач поставленных перед ним, а если не получается, и тут есть выход из положения. Можно объединиться с тем у кого получился сценарий, а не получается кукла, или декорации. Исходя из индивидуальных особенностей детей, можно выделить среди них и мастеров слова, и мастеров куклы, и декораторов, аниматоров, каждому можно найти дело по душе. Общая задача - создание фильма объединяет всех. Используя комплексную природу кинематографа, необходимо стремиться познакомить детей с разнообразными сторонами художественной и трудовой деятельности, определить и развить их склонности и способности. Фильм является наиболее полным свидетельством достигнутого ребенком уровня развития, поскольку сочетает

в себе литературную, изобразительную, смысловую, идейную, техническую и прочие стороны творческой деятельности.

Список литературы:

1. Алексеев В.В. Что такое искусство? – М., 1991 .
2. Авсиян О.А. Натура и рисование по представлению. М., 1985.
3. Беда Г. В. О языке изобразительного искусства. – М., 19
4. Волкова Е.В. Проблема содержания и формы в искусстве.- М.: 1
5. Ермаш Г.Л. Творческая природа искусства. – М., 1977.
6. Кардовский Д.Н. Об искусстве. – М.
7. Энциклопедический словарь юного художника.-
8. Юный художник: журнал.
9. Ю.Красный Л. И. Курдюкова Мультфильм руками детей. Москва « Просвещение»1990.
10. Видеокамеры и видеосъемка, от азов к мастерству. Москва. Международное агенство 1999.
11. Н.Я. Венжер. Сотворение фильма. Москва. Киноцентр.1990
12. Энциклопедия отечественной анимации. Москва. «Алгоритм» 2006.
13. Ф. С. Хитрук. Профессия-аниматор.1,2т. Московская международная киношкола. 2007.
14. А. Митта. Кино между адом и раем. «Эсмо-Пресса» 2002.
15. Алан Розенталь. Создание кино и видеофильмов от А до Я. Москва. «Триумф» 2005.

Приложения

История развития объемно – пространственной (кукольной) анимации

Появление первых кукольных фильмов, сделанных методом мультипликации, относится к сравнительно недавнему времени - 1911-1912 годам. Если кино в целом считается молодым искусством, то кукольная мультипликация - самая молодая область кинематографии.

В марте 1912 года на экранах Москвы появился фильм, тогда еще никому не известного художника В.Старевича. Этот первый фильм, сделанный методом объемной мультипликации, еще незнакомым ни в России, ни за границей, произвел сенсацию. Фильм назывался "Прекрасная Луканида" или "Война рогачей и усачей".

Словно живые на экране двигались и талантливо "играли" свои роли миниатюрные объемные жучки. Восторженный прием, с которым была встречена эта оригинальная картина, окончательно определил судьбу бывшего чиновника Виленской казенной палаты, художника-самоучки Старевича.

В.Старевич - человек широко одаренный - сразу же после первой картины приступил к созданию следующей, выполняя одновременно работу сценариста, художника конструктора кукол и оператора. Он обладал огромной фантазией и изобретательностью. Миниатюрные куклы Старевича были очень подвижны и выразительны.

Техника кукловодства в фильмах была настолько совершенна, что зритель принимал искусственных насекомых и жучков за подлинных. Не только дети, но и взрослые задавали вопрос о персонажах Старевича: "Мы знаем, что они живые, но как же он их дрессирует?" После успеха "Прекрасной Луканиды" Старевич развернул большую работу на студии кинопредпринимателя Ханжонкова и приступил к созданию следующих картин: "Авиационная неделя насекомых" и "Рождество обитателей леса".

Повседневный кропотливый и умный труд талантливому художнику довел до совершенства движение и "игру" маленьких кукольных "актеров". Старевич наделил своих героев точными и выразительными характерами, а глубокое знание природы позволило ему добиться естественного движения персонажей.

Фильмы Старевича не были натуралистичны. В метафорической, басенной форме они воплощали темы значительные и были намного выше идейно-художественного уровня кинорепертуара тех лет. Огромным успехом пользовалась картина Старевича "Стрекоза и Муравей". Прокатные конторы наперебой торопились закупить картину, когда она еще снималась. Фильм с триумфом обошел экраны России, вызвал восторженные отклики в Америке и Европе.

Так, в мировую кинематографию пришла объемная мультипликация. Ее первый режиссер и художник, конструктор уникальных кукол Владислав Старевич создал более ста фильмов. Картины, созданные Старевичем, пользуются исключительным вниманием и любовью зрителя.

После фильмов Старевича в развитии отечественной кукольной мультипликации наступил большой перерыв. Метод объемной мультипликации, разработанный Старевичем, долго искал художественного воплощения.

Значительное развитие в двадцатые годы получила плоская марионетка. Из плотной бумаги делалась марионетка, сочленения которой соединялись шарнирами. На заготовленный фон укладывали плоскую фигурку персонажа и кадр за кадром экспонировали на пленку.

Бесспорное преимущество этого метода заключалось в том, что он избавил художников от изготовления бесчисленного количества рисунков-заготовок. Передвигая по фазам подвижные конечности марионетки и снимая эти фазы на пленку, художник-мультипликатор непосредственно под аппаратом создавал "игру" своего героя.

В последующем развитии марионетка утвердила себя как самостоятельный художественный раздел кукольной мультипликации.

Принципиальным сторонником новой техники плоской марионетки был украинский мастер В.Левандовский. Он сделал три немых мультипликационных фильма, в которых сумел добиться естественности, плавности, выразительности весьма ограниченных движений персонажей. Интересны были фильмы Левандовского и по графической характеристике среды, в которой протекало действие. Конкретная среда была трактована плоскостной не вступала в противоречие с плоскостностью самих марионеток.

Левандовский первым из советских мультипликаторов стал проверять движение своих героев зафиксированными на пленку движениями марионеточной фигурки героя. Он проецировал на станок необходимую ему фазу движения человека или животного и на проецированное изображение накладывал плоскую марионетку. Этот прием позволил Левандовскому передать на экране самые сложные движения персонажей. Для мультипликации тех лет (1920-1930) это было большим достижением. В дальнейшем Левандовский перешел на работу с объемными куклами в коллектив А.Птушко на киностудию "Мосфильм".

Объемная мультипликация развивалась у нас в двадцатые годы значительно слабее, чем графическая. Мультипликаторы-кукольники не имели прочной художественной основы для своих опытов. Образная природа кукольной мультипликации не была выяснена, связи с кукольным театром были чрезвычайно слабые, а опыт первых фильмов Старевича носил скорее технический, чем художественный характер.

В период с 1927 по 1930 год разными группами было создано одиннадцать маленьких фильмов.

Первым советским объемно-мультипликационным фильмом, в котором в одном кадре были совмещены актер и Кукла, был фильм "Приключения Болванки", сделанный Ю.Желябужским. Мультипликационное движение

куклы осуществляла в фильме М.Бендерская, впоследствии много работавшая как режиссер и кукловод объемной мультипликации.

В студии "Межрабпомфильм" она поставила еще два объемно-мультипликационных фильма: "Мойдодыр" и "Приключение китайчат".

В эти годы к мультипликаторам-кукольникам пришел пионер советской графической мультипликации Ю.Меркулов. Этот художник посвятил себя созданию маленьких политических плакатов на злободневные темы. Актуальность его фильмов определила их большой успех у широкой публики.

В дальнейшем Меркулов начал работать с постоянным объемным персонажем - Братишкиным. Ему помогал А.Птушко, художник, возглавивший в следующее десятилетие всю работу по объемной мультипликации.

В тридцатые годы кукольная мультипликация добилась значительных успехов. Во многом этому способствовал приход в кино замечательного мастера кукольного театра С. Образцова.

На основе эстрадных кукольных представлений С. Образцова были сделаны четыре фильма. В 1931 году "Дьяк и баба" и "Минуточка", а в 1933 году еще два - "Хабанера" и "Глядя на луч пурпурного заката".

Первые два короткометражных фильма не содержали ничего нового для объемной мультипликации.

Два других фильма представляли принципиальный для объемной мультипликации интерес, как попытка подлинно кинематографического воплощения кукольного персонажа. Работа над этими фильмами, проделанная С.Образцовым совместно с молодым режиссером А.Мазуром, подготовила дальнейшее развитие кукольного кино.

В области собственно объемной мультипликации наиболее интересной была работа творческого коллектива А.Птушко. Обладая хорошими техническими способностями, А.Птушко еще в начале своей

кинематографической деятельности разработал множество конструкций мультипликационной куклы.

В течение нескольких лет он ставил небольшие фильмы, упорно экспериментировал и добился выразительной "игры" кукольных персонажей. Пожалуй, он был наиболее последовательным приверженцем объемной мультипликации и, выступив в 1932 году с фильмом "Властелин быта", снискал заслуженный успех у зрителя.

Следующая работа А.Птушко - полнометражный фильм "Новый Гулливер" - объединила усилия всех художников-кукольников и явилась своеобразным итогом, обобщением опыта развития объемной мультипликации. Используя мотивы известного романа Д.Свифта, сценарист Г.Рошаль и режиссер А.Птушко создали острый и забавный гротеск на современное буржуазное общество.

В работе коллектива Птушко раскрылись интересные возможности объемной мультипликации. "Новый Гулливер" был значительным явлением советского киноискусства тридцатых годов и одним из самых удачных его опытов в области политической сатиры и гротеска. Фильм "Новый Гулливер" оказал огромное влияние на развитие зарубежной объемной мультипликации.

Война прервала работу художников-кукольников, и только в 1952 году киностудия "Союзмультфильм" возобновила производство объемно-мультипликационных фильмов. Режиссеры студии не имели еще опыта работы с куклами, поэтому фильмы, сделанные в период с 1952 по 1956 год, носили экспериментальный характер. И только один из последних фильмов этого времени отличался цельностью режиссерского замысла и высоким профессиональным мастерством. Речь идет о фильме С.Образцова и молодого режиссера Натансона "Небесное создание".

Фильм "Небесное создание" по своему материалу близок к кукольным спектаклям Образцова. В этой кинематографической постановке, как и в театральных работах Образцова, был изображен эстрадный концерт, вернее, остроумная пародия на эстрадную программу.

Однако Образцов стремился разрешить в фильме более сложную, чем просто пародия на отдельных исполнителей, художественную задачу: высмеять самоуспокоенность и зазнайство некоторых актеров, слепую веру в актерские "имена", идолопоклонство части публики перед знаменитостями. Огромный опыт кукольника, прекрасный вкус и высокий профессионализм позволили Образцову эффектно воплотить свой замысел на экране.

При создании действующих лиц фильма Образцов избежал и другой ошибки, столь распространенной у кукольников - натуралистического толкования кукольного персонажа.

Сходство кукол, их движений и мимики с живыми актерами нигде не обращалось в тождество. В картине была использована главным образом техника "тростевых" кукол, широко применяющаяся в театре. Для съемки общих планов тростевые куклы подменялись шарнирными, объемно-мультипликационными куклами. Фазы кукол-дублей строились по предварительно заснятому на пленку движению актера.

Благодаря такому контролю удалось добиться пластически совершенной "игры" кукольных персонажей. Операторы И.Голомб и Г.Пышкова творчески отнеслись к съемке этого фильма. Учитывая, что кукольный образ читается с экрана труднее, чем актерский, и природа кукольного зрелища условна, операторы искали простых и выразительных композиций. Можно без преувеличения сказать, что фильм "Небесное создание" явился одной из наиболее серьезных удач объемной мультипликации того времени.

Дальнейшая работа мультипликаторов-кукольников проходила в поисках художественной специфики объемной мультипликации, образной природы кукольного кинематографа.

Несмотря на 50-летнее существование объемной мультипликации, художники еще плохо знали возможности и язык этого искусства.

Фильмы последних лет отмечены смелыми и самостоятельными поисками художественных возможностей кукольного кино. Значительно расширился круг тем, воплощаемых средствами объемной мультипликации.

Выявив свой собственный образный язык, мультипликаторы-кукольники заново открыли для себя поэтическое наследие Маяковского, весь мир чудес русской народной сказки. Возросла изобразительная культура этого вида киноискусства. Преодоление натуралистических тенденций, поиски образной правды своего искусства позволили художникам осуществить целый ряд удачных постановок.

Режиссеры А.Каранович, Р.Качанов и художник В.Соболев с большим вкусом экранизировали романтическую сказку Назыма Хикмета "Влюбленное облако". Фильм был отмечен премией на Международном фестивале в Аннеси (Франция) в 1960 году.

Заслуженным успехом у юного зрителя пользуются фильмы режиссеров В.Дегтярева, Р.Качанова, В.Курчевского.

Сценарий мультипликационного фильма и его особенности

Искусство мультипликации располагает неисчерпаемым источником изобразительных средств для экранизации любой художественной концепции: фантастики, трансформации, гиперболы, метафоры и аллегии, заложенных в классической и современной сказках, баснях, в произведениях народного творчества.

Это определяет широкий жанровый диапазон искусства рисованного фильма - от наивной детской сказки до героического былинного эпоса, от карикатуры, шаржа, шутки и юморески до бытовой и политической сатиры. Рисованному фильму доступен также жанр музыкальных кинопроизведений.

Каждый из этих жанров должен найти свои выразительные средства и драматургическую форму, направленные к единой цели - созданию высокоидейного художественного произведения. Планы выпуска мультфильмов отражают разнообразную тематику: преданность Родине, любовь к труду, чувство долга и взаимопомощи, бытовую и политическую

сатиру, популяризацию различных знаний. Чем ответственнее тема, тем глубже и тщательнее должен быть разработан сюжет, чтобы донести идею до сознания зрителей.

Сценарий, удовлетворяющий всем (необходимым требованиям мультипликационной драматургии, не всегда является плодом единоличного творчества автора.

Готовый для передачи режиссеру-постановщику литературный сценарий должен иметь:

- 1) логически завершенный, абсолютно ясный, доходчивый, занимательный по содержанию и компактный по структуре сюжет;
- 2) подробно и выразительно описанные характеры персонажей и их поведение;
- 3) логически мотивированные и связанные с сюжетом действия персонажей;
- 4) тщательно разработанные и насыщенные интересными деталями эпизоды и сцены, записанные автором в литературном сценарии;
- 5) максимально выразительный и лаконичный диалог.

Подготовительный период

Производство мультипликационного фильма начинается с работы режиссера-постановщика и художников, входящих в состав режиссерской группы, над режиссерским сценарием и заканчивается выпуском первой позитивной копии фильма.

Однако по содержанию работ и значению их очередности в поточной системе производства процесс создания фильма делится на два самостоятельных, обособленных периода: подготовительный и производственный.

Для студийных коллективов допускается одновременно с разработкой режиссерского сценария начинать делать рисунки, определяющие основные

действующие лица, и эскизы декораций. Такая работа взаимно обогатит оба процесса: написание режиссерского сценария и изобразительное решение фильма. Подготовительный период проводится постановочной группой (режиссер и художники). По характеру и значению выполняемой работы подготовительный период служит важным творческим этапом в основном решающим качество будущего фильма.

Постановочная группа закладывает основу, на базе которой совершается весь дальнейший процесс производства мультипликационного фильма. Окончательно устанавливается сюжетная структура во всех подробностях и в той последовательности, в какой это будет в фильме. Определяется время демонстрации фильма в целом и количество секунд на каждый монтажный план. Все эти данные записываются режиссером-художником в монтажный (режиссерский) сценарий и зарисовываются от первого плана до последнего в так называемую раскадровку (графическая экспликация), без которой немислим режиссерский или монтажный сценарий

Чем качественнее, конкретнее и ближе к имеющимся производственным условиям будет разработана эта основа, тем легче, скорее и лучше будет проходить дальнейшая работа по картине.

Подготовительный период включает следующие работы: графическую разработку всего сценария (в набросках), окончательные эскизы действующих персонажей, включая и самых второстепенных, эскизы декораций и хотя бы несколько рисунков монтажных планов для начала работы художника-мультипликатора. Режиссерский сценарий мультипликационного фильма

Наконец наступает день, когда автор сценария сделал все от него зависящее. С этого момента режиссерская группа приступает к монтажному сценарию, который открывает новые возможности развития сюжета, драматургии сценария, более яркой обрисовки характеров действующих лиц, когда сценарий начинаешь "видеть" как бы на экране.

Для того чтобы лучше и нагляднее представить себе сценарий, надо его зарисовать, то есть очень подробно проиллюстрировать от начала до конца. Это и есть начало режиссерской работы над сценарием. Зарисовки персонажей, композиции кадра, эскизов декораций помогают конкретней представить будущий фильм.

Можно было бы привести множество примеров, доказывающих необходимость иллюстраций при работе над режиссерским сценарием. Вот один из практических примеров.

Героем одного из сатирических киножурналов был неодушевленный предмет: кубик взрывчатого вещества - тола. Каким может быть тол на рисунке? Трудно было себе представить сразу. Наконец постановочная группа решила, что это злое, свирепое существо - кубик с надписью "ТОЛ" - нужно сделать одушевленным персонажем. Попробовали нарисовать, и получился вот такой персонаж. Но пока это было еще неинтересно.

Присмотревшись к трем буквам Т, О и Л, постановщики увидели возможность для трансформации. Вот что у них получилось. Это уже напоминало какое-то существо. Затем добавили ручки и нарисовали злую физиономию у буквы Т. И вот что получилось .

Как будто вопрос был решен. Но необходимо было проверить, как такой персонаж будет восприниматься зрителем? Поймет ли зритель, что это существо из трех; букв Т, О и Л? Нет, не поймет. Особенно учитывая то, что этот персонаж будет находиться все время в движении. Как же быть? Ведь главное - достаточно" выразительный образ героя - уже есть, нужно только найти возможность показать это превращение из букв Т, О и Л на глазах у зрителя. Если зритель будет наглядно посвящен в приемы рождения мультипликационного персонажа, он поверит тогда в то, что это тол, и небольшой эпизод предстанет перед ним так, как вы его видите в ряде рисунков, иллюстрирующих всю сцену.

Рассмотренный пример объясняет, как нужно разрабатывать в рисунках не только сцены, но и весь сценарий фильма. Это и называется

"раскадровкой", или графической экспликацией, которая вместе с описательной частью является режиссерским сценарием.

Ниже приводится одна из страниц монтажного сценария.

№	План	Содержание кадра	Секунды	Примечания
---	------	------------------	---------	------------

Первая графа показывает порядковый номер монтажного плана или сцены.

Во второй графе указывается, каким должен быть монтажный план или сцена по масштабу.

В третьей графе записывается, какое именно действие и с каким персонажем в этой сцене происходит.

В четвертой графе указывается длительность данной сцены в секундах.

В пятой графе записываются особые заметки.

Очень важно, чтобы автор сценария продолжал свою работу вместе с режиссерской группой на протяжении подготовительного периода.

Прежде всего нужно ясно представить себе, о чем вы хотите написать сценарий. Когда, тема продумана, нужно ее записать. Как это сделать?

Сначала нужно написать заявку, в которой кратко изложить свой первоначальный замысел. В нее входят: тема задуманного фильма, сюжетный ход событий и краткая характеристика действующих лиц.

Прекрасным примером для экранизации в мультипликации служат басни И. А. Крылова: "Ворона и лисица", "Мартышка и очки", "Стрекоза и муравей" и др. Образность языка и острая, точная характеристика героев басен дают возможность четко представить себе все происходящее.

Не случайно эти басни были экранизированы, а "Стрекоза и муравей" трижды воплощалась в мультипликационных фильмах: режиссером В. Старевичем в одном из первых объемно-кукольных фильмов, затем режиссером И. Ивановым-Вано, режиссером Н. Федоровым. Студийцам

было бы очень полезно на одну из басен Крылова написать литературную заявку, а затем либретто и, наконец, сценарий.

Вслед за написанием заявки, к которой надо предъявлять большие требования, относящиеся главным образом к выбору вещи, к ценности сценарного замысла для создания мультипликационного фильма, переходят к следующему этапу работы - либретто сценария.

В либретто сценария авторский замысел находит уже более подробное решение. Действующие лица здесь должны быть не только названы, но и обрисованы настолько, чтобы все эпизоды сценария были оправданы. Должны быть найдены и взаимоотношения героев.

Работая над либретто, нужно все время рисовать. Пусть не только слова, записанные на бумаге, фиксируют ваш творческий труд, но и рисунки иллюстрируют записанное. Несовершенство этих рисунков не должна пугать, так как они служат лишь вспомогательным материалом.

Когда надо остановиться в работе над либретто? Когда кончается либретто и начинается запись литературного сценария?

Здесь нет точных границ и не должно их быть. Либретто - это лишь промежуточный этап, а вернее, начало работы, конец которой наступает лишь тогда, когда заканчивается литературный сценарий.

Окончательный вариант литературного сценария создается в тесном творческом содружестве автора сценария и режиссера.

Режиссер также работает в контакте со своим коллективом. Один или два художника-постановщика являются ближайшими творческими помощниками режиссера. Основные сценарные вопросы - качество драматургии сценария, характеристики главных и второстепенных героев, наметки изобразительной формы фильма и его героев - решаются коллективно.

Такая коллективность в творческом труде отнюдь не исключает ответственности сценариста, режиссера и художника.

Первое условие - это ясность темы и задач, которые ставят перед собой авторы фильма. Работая над деталями и остроумными трюками, обогащающими фильм, нельзя излишне увлекаться разработкой деталей. При всей значительности элементов выдумки главным всегда будет ясность идейного замысла и стройность драматургии фильма.

Еще одно важное обстоятельство необходимо учитывать каждому сценаристу, пишущему для мультфильма. Это - время. Мультфильм (в большинстве случаев) - кинопроизведение малой формы. Длительность одного фильма 7-10 мин (здесь имеется в виду короткометражный, одночастный мультипликационный фильм). Острота восприимчивости мультипликационной графики такова, что каждая секунда должна учитываться автором. За 7-10 мин можно показать очень много. Темп в движении рисованных персонажей тоже особый. То, что можно показать за две секунды в мультфильме, в обычном натурном кинофильме потребует иногда и 10 сек.

Эту особую емкость мультипликации автор сценария должен обязательно учитывать. В этом заключается особенность искусства рисованной и объемной мультипликации. Не следует бояться специфики данного вида искусства, а надо освоить все особенности, присущие мультфильму, и умело пользоваться ими.

Рассматривая режиссерскую разработку, или, иначе, раскадровку, нужно обратить внимание на монтаж фильма, заложенный уже в предварительной графической экспликации. Трудоемкость процесса предусматривает необходимость предварительного монтажа эпизодов и отдельных планов, поскольку лишнего материала, который можно рассматривать как дубли, в мультипликации почти не бывает.

В обычном натурном фильме не так уж сложно снять любой монтажный план с любой точки. Для этого нужно только иметь еще один или два съемочных аппарата. В мультипликационном фильме каждый кадр, заснятый на пленку, должен быть предварительно нарисован и в дальнейшем пройти

все этапы производственного процесса. Поэтому практически монтаж фильма в основном производится при создании режиссерского сценария. Единственно, что несложно сделать и что не требует кропотливого труда художников и исполнителей всех профессий, - это выбор различных планов съемочным аппаратом.

Опустив аппарат ниже обычного положения, можно укрупнить план, подняв его выше, уменьшить и т.д.

Графическая экспликация, являющаяся иллюстрацией режиссерского сценария в рисунках, служит графическим путеводителем на протяжении всего производственного процесса.

Когда режиссерская группа рисует монтажный сценарий, одновременно идет и подготовительная работа по изобразительному решению стиля фильма.

В период создания режиссерского сценария параллельно с изобразительным решением ведется работа по музыке. Значение музыки в мультипликационном искусстве огромно. Вспомните такие отличные фильмы, как "Необыкновенный матч" (режиссеры М.Пашенко, Б.Дежкин, музыка Карена Хачатуряна), "Чудесница" (режиссер А.В.Иванов, музыка А.Варламова). Представьте себе зрительно эти фильмы и... выключите звуки музыки. Как сразу обеднятся фильмы! Высокий класс названных картин отличается тем, что музыка в них органично связана со всеми компонентами фильма.

В мультипликации музыка, которая записывается предварительно (еще до начала работы художников-мультипликаторов), обсуждается композитором и режиссерской группой с начала подготовительного периода.

Ознакомление композитора со сценарием, беседы с режиссером и автором дают основу для рождения первых мыслей по музыкальному оформлению фильма. Позднее композитор видит реальное воплощение сценарного замысла - первые наброски, пробы будущих персонажей фильма и, наконец, раскадровку.

Композитор не только знакомится с ходом работы, но и активно помогает своими советами. Чем действеннее связь композитора с постановочной группой, тем лучшими будут результаты. Композитор - полноправный автор мультипликационного произведения наряду со сценаристом, режиссером и художником.

Музыка может значительно повысить качество фильма, поэтому ответственность композитора велика. В работе над фильмами "Необыкновенный матч" и "Чудесница" режиссеры М.Пашенко, Б.Дежкин, А.Иванов повседневно встречались с композиторами для обсуждения творческих вопросов по фильму.

Этапы композиторской работы примерно такие же, как и у сценариста. Вначале композитор пишет музыкальные эскизы. Это основные темы, определяющие характер главных эпизодов и характеристики действующих лиц.

Следующая стадия работы - написание клавира музыки и последняя - сочинение партитуры для оркестра. В партитуре должна быть учтена каждая секунда будущего фильма. Если запись музыки произведена, то в дальнейшем трудно будет что-либо исправить.

Довольно часто в студийной практике музыка для ряда сцен записывается после работы художников-мультипликаторов. Наконец, есть отдельные эпизоды, где вообще не должно быть музыки. В этих сценах доминирует диалог либо шумы, и тогда музыка может быть записана уже к концу производства фильма.

Опытный композитор, любящий искусство мультипликации и знающий тонкости оркестровки, всегда радуется яркой и сочной партитурой, тщательностью и точностью отделки своей работы. Художник-мультипликатор, приступив к одушевлению персонажей, всегда оценит такую музыку и обязательно будет стараться сделать сцену с таким же мастерством. Да и работать легко, когда музыка написана талантливо и с

полным учетом и знанием всех требований к ритму, темпу и характеру данного произведения.

Кинолюбители, не имеющие возможности специально заказывать музыку, могут иллюстрировать свои фильмы, подбирая к ним готовую музыку, записанную на магнитной пленке или на пластинке. Для каждого фильма нужно расшифровать записанную фонограмму-разбить ее на такты и определить музыкальные акценты. Имея уже записанную музыку с указанием тактов и акцентов, художник-мультипликатор, следуя этим записям, знает, в каком кадре или фазе движения нужно подчеркнуть определенный музыкальный акцент.

Несколько фильмов было создано по музыке П.И.Чайковского. Из них "Весенние мелодии" и "Зимняя сказка" можно назвать удачным опытом своеобразной экранизации классической музыки. Не только мелодическая сторона, но и великолепная оркестровка выбранных произведений в значительной мере содействовали качеству фильмов, и музыка оказалась на редкость "мультипликационная". Таких примеров можно назвать множество. Мы знаем ряд мультфильмов У.Диснея, где были использованы известные произведения Грига, Сен-Санса, Чайковского, Мусоргского, Стравинского и других.

Иногда классическая музыка или народные мелодии используются не полностью, а частично. В таких случаях неопытному человеку нужно обратиться за советом к людям музыкально грамотным и не заниматься "пригонкой" самостоятельно.

Помимо музыки иногда нужно предварительно записывать и реплики актеров. Для этого необходимо не только умение и знание особенностей мультипликационного искусства, но и способность руководить актерами, работать с ними так, чтобы получить необходимый результат. Желательно, чтобы в мультипликациях было меньше диалогов. А если можно обойтись и без них - еще лучше. В мультипликации первое место должно принадлежать пантомиме.

Мы обедняем сами себя, вводя реплики, якобы что-то объясняющие. Никто, конечно, не может возражать против необходимых реплик и диалога в фильме. Но хочется порекомендовать кинолюбителям начинать свои работы именно с пантомимы. Лучшие чехословацкие мультфильмы последних лет ("Место под солнцем", "Лев и песенка", "Прокоук-акробат") достаточно подтверждают огромные возможности фильмов без слов.

Ратуя за пантомиму, мы не исключаем возможности делать и говорящие мультфильмы. Нужно быть лишь очень взыскательным к каждому слову, к каждой реплике. Созданный на студии "Союзмультфильм" в 1961 году фильм "Большие неприятности" (режиссеры В. и З.Брумберг) потребовал значительного диалога. Несмотря на многословность фильма, диалог в нем сделан в меру.

Изготовление мультипликационных кукол

Процесс одушевления куклы начинается задолго до того, как ее начинают двигать перед видеокамерой. Одним из решающих этапов этого процесса является создание образа персонажа кукольного мультфильма.

В решении образа персонажа важна не только правильная трактовка общей изобразительной характеристики, но и его выразительность и индивидуальность. Такое конкретное решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления куклы.

В облике куклы должны быть выражены те качества, из которых складывается характер условного кукольного персонажа.

Не следует забывать, что в отличие от собственно скульптуры кукла выявляется как образ только в действии, в движении. Таким образом, характер куклы должен быть заложен не только в облике, но и в конструкции, предопределяющей особенности ее поведения. Вот почему в разработке образов следует учитывать будущую конструкцию куклы, материал, из которого она будет изготовлена, фактуру ее покрытия.

Эскиз куклы намечает только главные признаки персонажа, оставляя на долю движения возможности подробной разработки образа. В статичном образе персонажа уже заложены динамические возможности куклы. Это определяет конструктивность куклы, степень ее пригодности для одушевления - основного этапа в создании фильма.

Создавая образ объемного персонажа, надо определить размеры куклы, соотношение ее с остальными героями фильма.

Размеры мультипликационных кукол различны. В каждом отдельном случае они обуславливаются величиной макета, плана, размерами съемочного поля и качеством оптики киноаппарата. Наиболее удобным будет размер, позволяющий снимать одну и ту же куклу как общим, так и крупным планом при сравнительно малых размерах съемочного поля.

Если возникает необходимость значительного укрупнения маленьких деталей объемного персонажа, изготавливают увеличенные, тождественные по форме, дубликаты данных деталей. Этим методом пользуются лишь в том случае, когда нельзя добиться нужного увеличения путем съемки.

Эскиз персонажа должен предполагать реальное воплощение образа в материале, в объеме. В этом состоит существенное отличие работы художника кукольной мультипликации от художника рисованных фильмов.

Конструкция мультипликационной куклы. Движение мультипликационной куклы искусственно конструируется сменой выстроенных в последовательности фаз движения - неподвижных поз. Возможность легко изменять фазы движения и мимики персонажа - основное требование, предъявляемое к мультипликационной кукле.

Практика кукольной мультипликации выявила много различных кукольных механизмов. Но требования сценария и организация специальных трюков заставляют создателей фильма искать новых конструкций объемного персонажа. Мы остановимся в этом разделе на наиболее универсальных кукольных механизмах. По характеру материала, из которого изготавливаются куклы, они делятся на мягкие и жесткие.

Жесткая кукла изготавливается из дерева или папье-маше. Конечности такой куклы благодаря шарнирным или иным соединениям могут принимать всевозможные положения, не изменяя при этом своей формы

Мягкая кукла имеет в основе проволочный или шарнирный скелет, обтянутый сверху материей, кожей или другим мягким материалом

Рассмотрим несколько распространенных конструкций кукольного персонажа. Наиболее простым и легко выполнимым будет скелет из мягкой проволоки

Для придания фигурке соответствующей формы проволочную основу обтягивают паклей, ватой или трикотажем. Могут быть использованы для этой цели поролон или губка, которые после обклейки скелета куклы подстригают по форме. Наилучшим материалом для подобных скелетов служит печная хорошо обожженная или свинцовая проволока.

Несмотря на несомненные достоинства проволочного скелета, кинолюбителям придется столкнуться здесь с двумя недостатками: быстрой изнашиваемостью конечностей и способностью проволоки пружинить при изменении фаз движения.

В местах, подвергающихся наибольшему изгибу, проволока не выдерживает деформации и ломается. Для облегчения замены таких сломавшихся конечностей грудную клетку и таз проволочного скелета изготавливают из дерева. Проволока крепится к дереву винтовыми зажимами и легко заменяется при поломке. Поэтому надо иметь в запасе несколько пар конечностей к каждому персонажу.

Учитывая способность проволоки пружинить, нужно изгибать ее больше, нежели требуется при пофазовом разложении каждого движения.

В зависимости от силы "отдачи" проволоки перегиб будет больше или меньше.

В мультипликации стали широко применять так называемые жесткие куклы. Наиболее распространенной системой шарниров у таких кукол

являются чашечные суставы, соединенные друг с другом при помощи тугих резинок.

Популярный в Чехословакии кукольный персонаж - Гурвинек, сделанный по этому методу. Резинки, скрепляющие отдельные части фигурки, скрыты внутри.

Помимо такого рода соединений в жестких куклах используется самая обыкновенная ось, неподвижная или перемещающаяся в заданном направлении, а также соединение из жесткой проволоки, по форме напоминающей крючок

Выбор той или иной системы соединений зависит от задачи, поставленной сценарием, от характера образа. Многообразие требований, предъявляемых к мультипликационной кукле, толкает создателей фильма на поиск новых конструктивных систем и динамических возможностей персонажа.

В ряде сочленений мягкой куклы (например, в локте, в колене) часто используют трехстворчатый шарнир. Материалом для таких шарниров может служить дерево или комбинация дерева с металлом

Трехстворчатый шарнир иногда комбинируется с колковым шарниром. Закруглив слегка конусообразную среднюю створку плоского шарнира и вставив ее в отверстие в деревянном бруске, получим прочное комбинированное соединение.

Наиболее универсальной системой мультипликационной куклы следует признать скелет на шариковых шарнирах, обладающий наибольшей способностью изгибаться в любых направлениях и выдерживающий наибольшую нагрузку в сочленениях .

Все шарниры этой системы можно подразделить на шариковые шарниры постоянного действия и шарниры со стопорными винтами или прижимными пружинами.

Принцип шарикового шарнира постоянного действия заключается в том, что шарик, насаженный на ось одного рычага, плотно обхватывается

пружинящими "лапками", или "щечками", другого рычага. Изготовление такого кукольного механизма возможно лишь на токарном и сверлильном станке.

Введение в систему дополнительных стопорных винтов позволяет увеличить нагрузку, испытываемую шариковым шарниром. Для этого медные или деревянные щечки шарнира соединяют между собой винтами, благодаря чему сила трения между шариком и щечками может быть увеличена до нужного предела .

Другой системой шарнира, позволяющего изменять силу трения частей соединений, является шариковый шарнир с прижимной пружинкой. Один из рычагов шарнира имеет винтовую нарезку, с помощью которой и регулируется сила трения. Отрегулированный шарнир фиксируется контргайкой .

Некоторые наиболее простые детали скелета на шариковых шарнирах могут быть использованы кинолюбителями, не имеющими возможности изготовить механизм целиком.

Для этого необходимо иметь набор шариков, насаженных на стержни.

Обычные шарики от подшипников вполне подходят для этой цели. Шарики обкаливают на небольшом огне, затем в них сверлят отверстие для соединения со стержнем. Зажимные щечки и обоймы рекомендуется делать из гартованной латуни. Диаметр обоймы должен быть на 1-2 мм меньше диаметра шарика. Диаметр отверстия в прижимных щечках делается наполовину меньше диаметра шарика. В просверленных отверстиях снимается "фаска" специальной раззенковкой .

Это обеспечивает плотное прилегание шарика к обойме или щечкам. Регулировка трения между щечками шарнира и шариком осуществляется винтом с гайкой. Щечки шарикового шарнира могут быть изготовлены из дерева твердых пород. Углубление для шарика вырезается в дереве, а сами щечки соединяются друг с другом небольшим шурупом и шпилькой. Обойма шарикового шарнира обычно делается в форме ромба. Два противоположных

тупых угла ромба отгибаются под прямым углом. Обойма крепится к корпусу при помощи винтов, подтягивающих ее со стороны острых углов. Этими же винтами регулируется сила трения .

Изготовление "мимирующей" головы объемного персонажа. Голова и лицо куклы - наиболее выразительные детали, поэтому им нужно уделять больше внимания. Изготовление деталей головы требует от кукольника наибольшей тщательности и чистоты работы, так как голова персонажа часто снимается крупным планом.

В установившейся практике кукольной мультипликации существуют два основных метода работы с головой и лицом куклы: постоянный и сменный. Широко используется комбинированный метод, когда голова куклы состоит из постоянно действующих и сменных частей.

Первый метод требует изготовления постоянно действующих элементов лица и головы, позволяющих воспроизводить по фазам то или иное мимическое выражение.

Второй метод требует изготовления целого ряда голов или масок, чередующихся в определенной последовательности при передаче различных эмоций и изменений выражения лица .

"Постоянные головы" кукольных персонажей выполняют из жестких материалов, главным образом из дерева. Наилучшая порода дерева для этой цели - липа, из которой вырезается вся голова. Остальные детали (глаза, нос, уши и т.д.) прикрепляются к ней.

В зависимости от сложности "актерской" задачи куклы выбирается механизм крепления деталей. Одной из систем крепления служит тоненькая резинка, при помощи которой движущиеся части подтягиваются к своим гнездам с внутренней стороны головы куклы. Для того чтобы притянутые к голове при помощи резинки детали имели некоторый диапазон отклонения, внутри их делается небольшое воронкообразное углубление ...

Для уменьшения общего веса и удобства крепления отдельных частей лица куклы голова делается полой. Заготовки головы раскалывают пополам и

из каждой половинки удаляют сердцевину. После укрепления резинок половинки склеивают по линии разреза.

Существуют и другие, менее сложные способы крепления. Рассмотрим их на ряде примеров. Глаза куклы сделаны из обыкновенных шариков и прижимаются к своим гнездам с внутренней стороны пружинкой с фетровой прокладкой. В отдельных случаях пружинка может быть заменена кусочком обыкновенной губки.

Глаза поворачиваются в гнездах с помощью булавки, для чего в шариках делаются незаметные углубления. Брови куклы сделаны из мягкой проволоки в форме дужки и также имеют небольшой диапазон отклонения. Нижняя челюсть куклы крепится на оси, которая обеспечивает ей ограниченное движение вверх и вниз (рис. 3)

Заканчивая описание механизмов, применяемых при изготовлении неподвижных голов; нужно отметить, что их главный недостаток заключается в ограниченности мимических выражений.

Это требует от художника острого и выразительного рисунка головы в целом, который может как-то компенсировать недостатки мимической характеристики куклы. При съемке можно несколько разнообразить мимические выражения различными ракурсами.

Метод сменных масок отличается богатством мимических средств, но требует мастерства и профессиональных навыков художника-скульптора. Особенность этого метода заключается в том, что каждый персонаж имеет целую серию неподвижных голов, соответствующих различным эмоциям героя.

Имея заранее заготовленные фазы мимики, можно при съемке легко и быстро получить любое выражение лица, любую артикуляцию рта. Существуют два способа изготовления сменных голов или масок: позитивный и негативный.

При позитивном способе изготовления в основу обработки берутся готовые стандартные маски, которым путем подделки придается соответствующее выражение.

Изготовив гипсовую форму лицевой части головы и установив нужное количество фаз для того или иного выражения, отливают сразу всю серию основных масок данного персонажа. Постепенно изменяя основное выражение лица (первой фазы), заготавливают отдельные циклы различных эмоций (страха, радости, ужаса, горя и т.д.). Наиболее удобным для отливки и последующей обработки материалом является воск. Рекомендуется на 100 частей воска добавлять 15 частей канифоли и 10 частей скипидара.

Негативный способ изготовления сменных масок заключается в том, что художник находит промежуточные фазы, работая непосредственно с формой для отливки. Отлив необходимое количество масок одной фазы, художник изменяет форму для отливки следующей мимической фазы.

Работа ведется по сырому гипсу специальными резцами. Законченные маски рекомендуется покрывать целлулоидным лаком (целлулоид, растворенный в ацетоне). Маски окрашивают масляной краской. Чтобы голова куклы при съемке не давала блеска, ее посыпают слоем картофельной муки через два часа после окраски.

Несмотря на сложность предварительной заготовки большого числа масок или голов куклы, метод сменных фаз может быть освоен кинолюбительским коллективом.

В практике кукольной мультипликации широко используется изготовление ряда сменных фаз отдельных частей головы персонажа (рот, глаза). Необходимые фазы рта, глаз вырезают из жести или латуни и насаживают на штифт, с помощью которого их укрепляют на голове куклы (для этой цели сверлят специальные отверстия).

Латунь обрабатывается по форме, а жечь наплавляют до нужной толщины.

Поиски мимических возможностей куклы должны идти под знаком условной, мультипликационной выразительности, которой противопоказана натуралистическая передача эмоции. В соответствии с этим кукла не может и не должна полностью отождествляться в мимике с образом человека или зверька, ибо такое отождествление убивает кукольный образ.

Костюм мультипликационной куклы. Костюм - это средство обогащения выразительности куклы. Он должен не украшать куклу, а помогать раскрытию характера. Все это делает поиски костюма куклы одной из творческих задач, которые предстоит решать создателям фильма. Необходимо прибавить к этому несколько замечаний. При покрое костюма нужно следить, чтобы он не стеснял движений куклы.

Выбирая материал для платья, следует обращать внимание на то, чтобы ткань давала мягкие, легкие складки при наклонах и поворотах куклы. Наиболее подходящими для этой цели тканями будут: тонкий трикотаж, фланель, крепдешин.

При выборе костюма для куклы начинающий художник должен избегать излишней детализации, искать простые, обобщенные решения. Каждая лишняя деталь костюма затруднит "чтение" с экрана кукольного персонажа, усложнит работу по одушевлению куклы.

Плоская марионетка

Этот метод самого раннего периода развития кукольной мультипликации заключается в том, что по готовому эскизу персонажа делают плоскую марионетку из бумаги, картона или жести. Все части марионетки соединены между собой шарнирами, на которых они двигаются. Таким образом, создается подвижная фигурка. Техника изготовления плоской марионетки довольно проста. По рисунку персонажа переводятся на картон, бумагу или жель все части фигурки: голова, шея, туловище, руки, ноги. Причем руки переводятся от плеча до локтя, от локтя до кисти, а сама кисть с пальцами переводится отдельно. Число этих частей зависит от характера движения,

которое хотят придать персонажу. Все эти части вырезают и соединяют между собой тонкой проволочкой, закрученной на конце.

После сборки фигурки раскрашивают или офактуривают.

Голову марионетки часто делают вставной, чтобы иметь возможность менять ее на другие мимические фазы, при повороте или изменении выражения лица персонажа. Для этой цели с обратной стороны плоской марионетки приклеивается или припаивается специальный "карман", в который вставляется сменная часть куклы

Техника плоской марионетки используется в кукольной мультипликации уже много лет и, несмотря на неизбежную ограниченность в мизансценировке и движении персонажей, привлекает художников своей простотой и своеобразием

Специфические особенности техники плоской марионетки приближают ее к рисованной мультипликации и требуют от художников плоскостного решения всей изобразительной части фильма.

Анимация (кукловождение)

В кукольной мультипликации одушевление статических образов выполняется кукловодами по методу, которым пользуются мультипликаторы. Воображаемое движение кукольного героя со всеми характерными его особенностями делят на промежуточные фазы. Число фаз определяется временем, которое требуется для движения куклы.

Каждая фаза фиксируется перед видеокамерой для покaдровой съемки. Важно иметь абсолютно точное представление о характере движения куклы, заложенном в самом образе, в содержании данной сцены. Кукловод должен найти этому динамический эквивалент, не увлекаясь в то же самое время только движением и его возможностями, следя за драматургическим ходом сцены.

На основании сценария и раскадровки решается задача одушевления сцены по всем элементам ее разработки - расстановки, направления,

выразительности действия, органичности движения для каждой куклы. Кукла самой примитивной конструкции может "играть". Даже простой деревянный шарик может смеяться, тосковать, плакать, и зритель никогда не усомнится в подлинности этих переживаний. Условные ватные шарики на пальцах Сергея Образцова воспринимаются как живые, так как им найдена выразительная и органичная для этих образов форма поведения.

Не надо заставлять куклу делать то, чего она не может. Если вы и добьетесь чего-либо, то это будет только ваш успех, а не куклы. Образ будет мертв, так как действие навязано ему.

Одушевление куклы идет изнутри, от образа. Кукловод, работая с куклой, выступает как режиссер, помогающий образу полнее и ярче выявить себя в фильме.

Чтобы вдохнуть жизнь в куклу, нужно прежде всего почувствовать специфику мультипликации, язык этого искусства - условность. Страх перед условностью, лежащей в природе кукольного кинематографа, приводит к утрате художественной правды, к натурализму. Было бы неправильно сделать вывод, что условность служит самоцелью, что она привлекает художника сама по себе. Условность - это язык мультипликации. Им можно сказать многое и можно не сказать ничего. Задача состоит в том, чтобы кукла решила то образное задание, которое поставлено перед ней сценарием фильма.

Средства выразительности кукольники должны искать свои, органические, не впутывая в эти поиски ничто, куклам не свойственное, но цели ставить надо большие, общие всему искусству. Кукла должна не выполнять предписанные ей по сценарию действия, а играть. Она, прежде всего, актер. Признаки этой игры могут быть в большей или меньшей степени выявлены уже в сценарии. Они заложены в статическом образе.

Весь творческий процесс - это переход от воплощения к воплощению. И, наконец, кукла начинает играть. Она обретает характер динамический, то

есть раскрывающийся в действии. Она обретает жизнь, оставаясь куклой, условным персонажем, выполненным из дерева, жести или папье-маше.

Актерская игра куклы в сюжетной сцене может быть выражена бесчисленным количеством способов, и задача художника-мультипликатора найти пластически наиболее интересное и выразительное решение для определения характера данного действия. Мультипликатор должен ясно представлять себе всю динамическую, эмоциональную характеристику действия. Для этого необходимо иметь конкретное представление о всевозможных внешних проявлениях характера, свойственных ему позах, мимике.

"Существует столько же движений, сколько эмоций", - писал Леонардо да Винчи в своем трактате о живописи. Язык жеста безусловно более органичен персонажу мультфильма, нежели язык речи. Поэтому знание законов выразительности, умение найти соответствующий жест для передачи тех или других эмоций необходимы создателям кукольного мультипликационного фильма.

У каждого художника существует свой, индивидуальный метод работы по одушевлению образа. Однако на практике выявлен ряд законов выразительности, которые можно признать универсальными. В основе их лежит тщательное наблюдение за поведением людей и животных в самых различных обстоятельствах.

Одно из самых ценных наблюдений заключается в установлении положений "сворачивания" и "разворачивания" фигуры. Каждое из них диктуется противоположным по своему внешнему выражению состоянием. Страх, недоверие, удрученность характеризуются внешним положением "сжатия" фигуры персонажа. Активное отношение к окружающей обстановке выражается "раскрытием" фигуры.

Направление жеста, сила и скорость его очень существенны в передаче различных эмоций. Жест может передать силу или бессилие, повеление или испуг.

Перенесение центра тяжести в теле играет также большую роль в общей выразительности фигуры персонажа. Перемещая центр тяжести в фигурке бегущего человека, мы получим совершенно разный по выразительности и характеру бег.

Все эти замечания носят самый общий характер, и аниматор в каждом отдельном случае столкнется с необходимостью творческого поиска выразительных движений своего героя, (Желающим ознакомиться с выражением основных эмоций человека и животных мы рекомендуем книгу Ч. Дарвина "О выражении ощущений у человека и животных"). Не следует забывать при этом, что специфика мультипликации требует от художника-мультипликатора условного, часто гротескового решения

При работе с куклами аниматору следует сразу ставить перед собой драматургические задачи. Лучше всего начать с маленьких этюдов, несложных по действию и мизансцене. Важно, чтобы кукла двигалась не вообще, а выполняла определенную художественную задачу. Темы для этих этюдов должны быть органически связаны с природой мультипликационного кино, его спецификой. Лишь в этом случае работа будет представлять творческий интерес.

Предварительная работа над сценой сводится для кукловода к следующим задачам:

- 1) определить траекторию движения персонажа в кадре;
- 2) рассчитать это движение по времени и темпу на отдельных участках траектории;
- 3) найти способ крепления куклы к макету. Одновременно решается "актерская" задача: мимика, жестикуляция, выразительность движения куклы.

Рассмотрим для примера маленький этюд, в котором движение и пластика играют решающую роль.

Содержание сцены можно изложить в нескольких словах. На опустевшем катке, в центре стоит снеговик. Иногда он закрывает глаза и начинает плавно раскачиваться в такт мелодии, которая вспоминается ему. Потом опять стоит понурый, один на опустевшем катке. На ведерке, которое служит ему шапкой, устроилась ворона.

Вдруг оцепенение нарушается. Испуганная ворона взмахивает крыльями и срывается с ведерка, снеговик поворачивает голову. На катке появилась девочка. Начинается танец на льду этой условной фигурки. Снеговик оживляется и сам начинает пританцовывать. Сценка кончается веселым танцем снеговика и девочки. Ворона, устроившаяся на ветке, удивленно покачивает головой.

Познакомимся с персонажами этого этюда .

Деревянные шарики, из которых состоит фигурка снеговика, могут вращаться относительно друг друга на оси. Ступни прикреплены к плоской деревянной площадке, которая лежит в основании фигурки.

Конструкция девочки еще проще. Ноги и руки фигурки сделаны из мягкой проволоки. Головка сделана из обыкновенного шарика, насаженного на металлическую ось. Крылья птицы вырезаны из тонкого фетра или любого другого плотного материала и наклеены на проволоку, которая позволяет менять их положение. Голова вороны вращается.

Далее необходимо найти для каждого персонажа способ крепления к макету. Одним из способов служат металлические штифты. Для пользования ими в ступнях фигурки сверлится под углом отверстие, строго соответствующее диаметру штифта. Сам штифт может быть изготовлен из проволоки или гвоздя.

Воспользуемся этим способом крепления для снеговика и девочки. Проволока, из которой сделаны ноги вороны, заострена на конце. Это позволит укрепить птицу на ведерке снеговика и на ветке

Установив технику крепления кукол к макету, перейдем непосредственно к анализу нашего этюда по всем элементам его разработки.

Рассмотрим раскадровку данной сцены. В кадрах проставлена длительность каждого плана. Первый план - общий. Он ставит своей задачей введение в место действия, показ обстановки, расстановку действующих лиц. Движения в кадре (под кадром здесь понимается монтажная единица фильма (план) нет. Статичность плана предъявляет большие требования к изобразительной части композиции. Композиция кадра должна строиться с обязательным учетом продолжительности его восприятия.

Перегрузка короткого по времени плана сложными изобразительными формами неизбежно приведет к тому, что впечатление от кадра во многом будет потеряно. Учитывая продолжительность нашего плана (2 сек), мы выбрали лаконичное композиционное решение.

Средним планом следующего кадра фиксируется внимание на понурой фигурке снеговика. И, наконец, тот же снеговик крупным планом. Крупный план позволяет нам перейти к решению первой задачи по одушевлению сцены. Снеговик мечтательно покачивает головой в такт мелодии, которая вспоминается ему. Длительность плана 4 сек. Характер движения плавный, замедленный.

Если мы поставили цель передать в движении ритмические колебания музыкального характера, например вальса, что безусловно усилит выразительность действия, то акцент будет падать "а крайние точки движения. Этот акцент можно подчеркнуть статическим моментом в данной точке (съемка нескольких кадров одной и той же фазы).

Наилучшим и наиболее простым способом изменения фаз движения в этом плане будет "переколка". Голова снеговика перекалывается на оси после каждого снятого кадра в положение следующей фазы. Таким образом искусственно конструируется движение персонажа. Длительность действия в 4 сек соответствует 96 кадрам.

При плавном, замедленном движении голова снеговика совершит за это время шесть колебаний, каждое из которых акцентируется моментами статики в своих крайних точках. Таким образом, одно колебание "состоит" из 16 кадров. Фаза, соответствующая крайней точке движения, снимается на нескольких кадрах (пусть их будет 3). На долю собственного движения остается 13 кадров. Меняя положение головы снеговика относительно туловища "переколкой" и фиксируя каждую фазу для покадровой съемки, снимаем весь цикл нужного нам движения.

Рассмотренный нами пример чрезвычайно простого движения характерен ритмическими акцентами, придающими действию выразительность и своеобразие.

Интересен с точки зрения техники крепления персонажа пятый план сцены, где испуганная ворона срывается с ведерка снеговика и улетает. Длительность плана 1,5 сек. Все это время ворона находится в воздухе. Расскажем, как производится крепление персонажа в таких случаях. Если по характеру своего движения кукла значительно удалена от плоскости макета, ее подвешивают в воздухе в определенном месте с помощью тонких ниток, проволочек или лески "сатурн".

Для этой цели над макетом, вне поля зрения объектива, натягивается крепкая проволока, к которой и подвешивается фигурка. Направляющая проволока должна соответствовать направлению движения персонажа в кадре. При передвижении больших кукол вместо проволоки используется деревянный брусок.

К проволоке или бруску крепится каретка с подвешенной к ней фигуркой персонажа. Каретка представляет собой легкий деревянный брусок с пружинными зажимами. После каждого снятого кадра она передвигается по направляющему бруску или по проволоке в положение следующей фазы.

Нити, на которых крепится фигурка, окрашиваются соответственно окраске фона. Наиболее сложным для одушевления эпизодом будет танец на льду снеговика и девочки. Здесь мы сталкиваемся с некоторыми

особенностями монтажа движения, которые имеют непосредственное отношение к технике кукловодства.

Рассматриваемый эпизод состоит из целого ряда планов- точек зрения на происходящее действие. Очевидно, мы должны сохранить темповое равновесие движения персонажа в ряде планов, поскольку значительных ускорений или замедлений в них нет, или изменить темп движения там, где это необходимо.

Темп движения внутри каждого кадра (плана) зависит от величины этого плана, от композиции движения, от изобразительной формы. Например, если мы монтируем два движения, которые развиваются так, как показано это на рисунке, то при одинаковом темпе движения второе будет казаться более быстрым. Для того чтобы их уравновесить, во втором кадре надо уменьшить темп.

С нарастанием темпа движения следует переходить на более крупные планы, так как на общем плане эти изменения менее заметны.

При переходе действия из одного кадра в другой необходимо, чтобы начальный момент движения в кадре совпал по темпу с конечным движением предыдущего кадра. Учитывая эти особенности монтажа движения, можно рассчитать темп каждого плана нашего эпизода. Монтируя по очереди в строгой последовательности монтажные куски, получим необходимый рисунок действия для данного персонажа: стремительный - для фигурки девочки и замедленный - для снеговика.

Как практически решается одушевление этого эпизода?

Фиксируя каждую фазу движения персонажей на плоскости макета штифтами, снимаем кадр за кадром весь цикл заданного движения. Поскольку движение героев в общем стабильно, то фигурка девочки будет передвигаться с каждой новой фазой на 1 см, а снеговик, который движется значительно медленнее, - на 1/3 см по плоскости макета (такой диапазон отклонения обуславливается размером кукол). Все необходимые ускорения и

замедления темпа движения потребуют увеличения или уменьшения этих расстояний до нужного предела.

Метод объемных переключков. Съемка таких цикловых движений, как ходьба и бег, в объемной мультипликации требует от кукловода особенно тщательных манипуляций с куклой и отнимает много времени. Чтобы облегчить кропотливые методы съемки ходьбы и бега кукольного персонажа, в известных случаях применяют метод "объемных переключков".

Каждая фаза циклового движения фигурки изготавливается отдельно и при съемке эти фазы меняют согласно схеме движения.

Иногда изготавливают серии объемных переключков всей фигуры, но чаще меняются только фазы ног персонажа, которые поочередно приставляют к туловищу куклы .

Допустим, что нам надо снять быстрый бег персонажа. Бег, как известно, имеет свой замкнутый цикл движения. Предположим, что наш герой бежит на восьми фазах. Отсняв все восемь фаз движения при помощи переключков, возвращаемся вновь к первой фазе и повторяем процесс съемки.

Достоинства этого метода особенно очевидны при съемке ходьбы или бега группы фигурок. Здесь объемные переключки ног взаимозаменяются у каждой куклы и снимаются в обычном цикловом порядке. Для ускорения процесса смены ног переключки заканчиваются двумя штифтами, на которые и надевается туловище куклы, имеющее соответствующие отверстия.

Объемные переключки рекомендуется делать из толстой проволоки, обклеенной ватой или материей. Это дает возможность применять одну серию переключков для целого ряда цикловых движений, различных по характеру. Легко придав серии переключков нужные изменения, кукловод может использовать ее для съемки нового движения, с иными характерными особенностями. Крепятся объемные переключки к макету штифтами.

Декорации в кукольном фильме.

Декорация - это один из существенных элементов изобразительного решения фильма, несущий вполне определенную художественную задачу - создание обстановки, среды, в которой протекает действие. Иначе говоря, декорация - это проявление драматического чувства художника.

Создание обстановки, места действия подчинено не только намерению художника передать среду, в которой протекает движение. Ритмический замысел сцены должен найти свое воплощение в макете. Съемочная площадка должна дать возможность кукле выявить характер своего движения.

Реальная обстановка, среда сцены, не теряя признаков места действия, художественно деформируется, чтобы дать ритмическую и пластическую основу для "игры" кукольных персонажей.

Таким образом, съемочная площадка служит для художника не только "местом действия", но и аккомпанементом самого действия в самых разнообразных его проявлениях. Декорация перестает быть изобразительной картинкой интерьера или "натуры", а становится драматургическим элементом фильма.

Какие требования предъявляются к макету кукольного фильма?

Динамическая сущность кукольного фильма требует обеспечить для куклы максимальную возможность движения в мизансцене. Если действие происходит в интерьерах, то обычный лист фанеры вполне подходит для этой цели. Если действие разыгрывается на "натуре" с неровным рельефом местности, то на участках движения куклы необходимо устроить прочное деревянное основание.

Масштабы, планы, перспективы трехмерной формы решаются множеством способов, в зависимости от задачи, поставленной перед декорацией. Освещение, расстановка элементов декорации на съемочной площадке, подчеркивание перспективы нарочитым уменьшением в глубину кадра - все многообразие художественных средств оператора и художника

привлекается для создания необходимого объема, где трехмерные формы декораций гармонически сочетаются с трехмерным телом куклы.

При съемке макетов и действующих персонажей мультипликатор должен иметь свободный подход к куклам. С учетом этого требования строится каждый новый макет. Возможность легко производить необходимые манипуляции с куклами - одно из условий процесса одушевления персонажей.

Использованы материалы Сайта « 2d аниматор»