

Пояснительная записка

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относятся общеэстетическое воспитание и специальное образование детей, развитие их творческих способностей средствами визуальных искусств, формирование экранной культуры подрастающего поколения. Вопрос решения педагогических задач средствами мультипликации – актуальная проблема сегодняшнего дня.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности её языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей.

Специфика данной учебной дисциплины обусловлена тем, что кинематограф – пространственно-временной вид искусства, а мультипликация как вид киноискусства, вобрала в себя выразительные средства смежных искусств: изобразительного искусства, литературы, музыки, театра, пантомимы и др. и интегрирует в себе различные виды художественной деятельности. Поэтому в процессе изучения анимации рассматриваются вопросы смежных областей художественного творчества.

Предмет «Анимация» - ведущий в обучении на анимационном отделении, он органически связан со всей системой эстетического воспитания и, являясь базовым, преподается в тесном контакте с дисциплинами «Основы изобразительного искусства», «Сценарное мастерство», «Звуковое решение фильма», «Операторское мастерство», «Основы режиссуры фильма».

В основу обучения положены методические рекомендации А.А. Мелик-Пашаева и З.Н. Новлянской по развитию эстетического отношения к миру как основы педагогики искусства, а также теоретические и практические работы отечественных и зарубежных мультипликаторов. Программа составлена в соответствии с Концепцией художественного образования в России, утвержденной Министерством образования Российской Федерации и Министерством культуры РФ в 2001 году.

Учебная программа предусматривает общее знакомство со спецификой мультипликационного кинематографа, с формами и жанрами этого вида киноискусства, с историей возникновения и развития анимации, рассмотрение особенностей творческо – технологического процесса создания анимационного фильма, формирование знаний об анимационном кино и его художественно – выразительных возможностях.

В результате изучения курса обучающийся **должен знать** основные понятия анимации, этапы развития мультипликационного кинематографа, принципы организации творческо – технологического процесса создания фильма, **понимать вопросы**, связанные с созданием анимационных фильмов, **уметь** использовать различные анимационные технологии: рисованную, объемную, перекладную и др.), **владеть** экранной культурой.

Цель – общее эстетическое воспитание и специальное (аудиовизуальное) образование обучающихся, развитие творческой личности через овладение учащимися выразительно – изобразительными средствами и методами создания мультипликационного фильма,

Задачи:

1. Развить способности к чувственно – художественному восприятию мира, к образному мышлению;
2. Развить творческую фантазию;
3. Повысить общий уровень визуальной культуры;
4. Сформировать активную жизненную позицию личности;
5. Сформировать представление о творческой работе в области анимационного кино.

В структуре изучаемой программы выделяются следующие основные разделы:

1. Азбука анимации;
2. Анимация как вид киноискусства;
3. Выразительные возможности мультипликационного персонажа;
4. Основы мультипликационного движения;
5. Специфика анимационного образа;
6. Возникновение и развитие анимационного кинематографа;
7. Основные этапы создания анимационного фильма.

Изучение 1 раздела проходит в течение 1 года обучения, изучение 7 раздела – в течение 5 года обучения, разделы 2 – 6 изучаются со 2 по 4 год по концентрическому принципу.

Программа предусматривает проведение традиционных и нетрадиционных уроков (урок фантазирования, урок – сказка, урок творчества, интегрированный урок и др.). В занятия включаются различные варианты развивающих киноигр; игровых заданий, моделирующих процессы творчества; выполнение разнообразных практических заданий.

Создавая мультфильм, ребенок должен постоянно совмещать в своем сознании все его компоненты: сюжетный, изобразительный и

цветовое решение, пластику, ритм, звуковое решение и др. Такой характер творчества диктует совмещение в одном занятии различных видов деятельности и, соответственно, составления гибких и подвижных схем занятий, педагогической импровизации.

Экранное творчество – средство активного и разностороннего развития личности ребенка, его творческих возможностей, воображения, фантазии, образного мышления. Это и средство формирования адекватного киновосприятия: умения читать «язык кино», осознавать, осмысливать значение выразительных средств киноязыка и постигать образный смысл фильма. Поэтому в программу включены просмотры лучших мультипликационных фильмов отечественных и зарубежных авторов.

Обучение анимации проводится в форме групповых, мелкогрупповых, индивидуальных занятий.

Курс рассчитан на возраст учащихся: 1 год обучения – 7–11 лет; 2 год обучения: 8–12 лет; 3 год обучения: 9–13 лет; 4 год обучения: 10–15 лет; 5 год обучения: 11–16 лет.

Контрольные требования сводятся к следующему:

Каждую четверть – текущий опрос, зачет, контрольная работа;

В конце года – контрольная практическая работа;

В конце основного обучения – авторский мультипликационный фильм.

Изучение курса завершается экзаменом в форме открытого просмотра фильмов.

Курс общим объемом 350 часов, из них – 280 часов в расчете на 4 года основного обучения и 70 часов – на 5-ый - год обучения в классе профориентации.

**Учебно - тематический план
курса «Анимация»**

Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	
1 год обучения				
Раздел 1. Азбука анимации.				
1.1. Введение в предмет.	2	2		
1.2. Человек и вещь.	2		2	
1.3. Понятие героя.	4	2	2	
1.4. Произвольный контур и произвольное цветное пятно как источники образов.	4	2	2	
1.5. Специфика мультипликационного кино.	14	4	10	Зачет, контрольная работа – в конце каждой четверти;
1.6. От бесформенной материи к форме.	6	2	4	
1.7. Всё вокруг меня – материал для творчества.	10	2	8	
1.8. От плоской формы к объему.	6	2	4	
1.9. Герой мультипликационного фильма. Движение как сущностная черта персонажа.	16	2	14	Контрольная практическая работа – в конце 1 года обучения.
1.10. Образ и материал.	6	2	4	
ИТОГО по разделу:	70	20	50	

Раздел 2. Анимация как вид киноискусства.				Зачет, контрольная работа – в конце каждой четверти;
2.1. Мультипликация как способ видения, художественного постижения мира.	8	2	6	
2.2. Виды мультипликационного кино.	8	2	6	
2.3. Жанры мультипликации.	8	2	6	
2.4. Профессии в анимации.	8	2	6	
ИТОГО по разделу:	32	8	24	
Раздел 3. Выразительные возможности мультипликационного персонажа.				Контрольная работа – в конце 2 года обучения
4.1. Мультипликационный персонаж.	2	2		
4.2. Персонаж объемного фильма.	10	2	8	
4.3. Персонаж перекладного фильма.	10	2	8	
4.4. Персонаж рисованного фильма.	16	4	12	
4.5. Персонаж компьютерного фильма.	8	2	6	
4.6. Технологическая разработка мультипликационного персонажа.	10	2	8	
4.7. Костюм персонажа.	6	2	4	
4.8. Организация пространства как выразительного средства фильма.	6	2	4	
ИТОГО по разделу:	68	18	50	
Раздел 5. Основы мультипликационного движения.				Контрольная работа – в конце каждой
5.1. Движение персонажа как	6	2	4	

основное выразительное средство мультипликационного фильма.				четверти;	
5.2. «Одушевление» как сущностная черта анимации.	6	2	4		
5.3. Мультипликат.	10	2	8		
5.4. Тайминг.	10	4	6		
ИТОГО по разделу:	32	14	18	Контрольная практическая работа – в конце 3 года обучения	
Раздел 3. Специфика анимационного образа.					
3.1. Выразительные возможности анимационного кино.	18	3	15		
3.2. Изобразительное решение анимационного фильма.	15	3	12		
3.3. Роль цвета в мультипликации.	5	2	3		
ИТОГО по разделу:	38	8	30		
Раздел 6. Возникновение и развитие анимационного кино.					
6.1. Возникновение мультипликационного кино.	2	2			
6.2. Отечественное мультипликационное кино 20 – х годов.	2	1	1		
6.3. Отечественная мультипликация 30 – 40 –х гг.	6	2	4		
6.4. Достижения отечественной мультипликации 50 – 60 - х гг.	6	2	4		
6.5. Мультипликация 70 – х годов.	8	2	6		
6.6. Отечественная мультипликация на современном этапе.	6	2	4		
6.7. Зарубежная мультипликация.	10	2	8		
				В конце основного обучения - авторский анимационный фильм.	

ИТОГО по разделу:	40	13	27	
Раздел 7. Основные этапы создания анимационного фильма.				
7.1. Подготовительный период.	10	2	8	
7.2. Драматургия – фундамент для создания анимационного фильма.	6	2	4	Изучение курса завершается экзаменом в форме открытого просмотра фильмов.
7.3. Раскадровка – графическая и монтажная модель будущего фильма.	6	2	4	
7.4. Режиссерское решение сценария.	8	4	4	
7.5. Съёмочный период.	26	2	24	
7.6. Монтажно – тонировочный период.	14	2	12	
ИТОГО по разделу:	70	10	60	
ВСЕГО по курсу:	350	91	259	

Содержание курса

Раздел 1. Азбука анимации.

Тема 1. Введение в предмет. Что такое мультипликация?

Понятие «мультипликация» (анимация).

Тема 2. Человек и вещь.

Заполнение контура человека. Детали, цвет. Сравнение, обсуждение. Превращение контура в сказочный образ.

Тема 3. Понятие героя (персонажа).

Два героя из любой сказки. Герой добрый и злой. Рисование персонажей. Значение линии и цвета в обрисовке характера героя. Сказка наоборот. Я – злой и добрый (устный рисунок – описание).

Занятие – игра «Угадай, кто я?» Дети придумывают, кто в кого превращается. Это могут быть животные (сказочные, фантастические или реальные), любые неодушевленные предметы и т.п. Затем изображают придуманных персонажей.

Тема 4. Произвольный контур и произвольное цветное пятно как источники образов.

Темы: «Море», «Пустыня», «Ночь», «Буря», «День» и другие (рисунок гуашью). Изготовление «цветовушек» (произвольных красочных отпечатков). Дорисовка «цветовушки» до сцены или образа. Занятие – игра «Что спряталось в пятнышке?» и «Что можно делать с красками?».

Тема 5. Специфика мультипликационного кино.

Выразительные средства анимации. Раскадровка – первое визуальное представление о будущем фильме. Смена планов, движение камеры. Понятие крупности планов.

Тема 6. От бесформенной материи к форме.

Повторяемость материала (пластилин, глина, тесто) – и неповторяемость произведения (лепка фигурок по сказке, по воображению). Каждый делает героя, все вместе – сказку (построение пространственной композиции из готовых фигурок). Дополнение декорациями.

Тема 7. Всё вокруг меня – материал для творчества.

История в рисунках «Случай из моей жизни». Раскадровка. Аппликация из цветной бумаги. Коллаж из разнообразных материалов (ткань, металл, проволока, гвозди, листья, мелкие предметы и всё, из чего можно сделать плоское изображение или объемную фигуру).

Тема 8. От плоской формы к объему.

Работа с пластилином, бумагой и др. материалами.

Использование различных материалов в создании мультипликационного фильма.

Тема 9. Герой мультипликационного фильма. Движение как сущностная черта персонажа.

Моделирование реального мира во всем его многообразии. Преувеличение отдельных элементов движения для создания выразительного, приближенного к реальному, движения. Механика и биомеханика движения.

Тема 10. Образ и материал.

Кукла – актер. Кукла из разных материалов.

Самая древняя функция кукол, изображающих живых существ – ритуальная. Театральные куклы (верховые и напольные), их функции.

Изготовление кукол как длительный и трудоемкий процесс. Кукла как персонаж объемного мультипликационного фильма.

Раздел 2. Анимация как вид киноискусства.

Тема 1. Мультипликация как способ видения, художественного постижения мира.

Синтетическая структура мультипликации. Условность мультипликации.

Покадровая съемка - определяющая основа анимационного кино.

Специфика этого вида творчества. Мультипликационный фильм - единственный вид кино, где всё создаётся руками автора фильма, его фантазией.

Место мультипликации в ряду других искусств.

Тема 2. Виды мультипликационного кино.

Рисованный фильм. Объемная мультипликация (кукольный, пластилиновый, предметный фильм). Перекладка. Компьютерная анимация.

Нетрадиционные технологии в мультипликации: «игольчатый экран» А. Алексеева; бескамерная мультипликация Н. Мак – Ларена; живопись и графика на стекле, теневой фильм, сыпучая техника.

Тема 3. Жанры мультипликации.

Жанровая система анимации. Фольклорные истоки мультипликации. Поэзия, драма, трагедия, комедия, притча, анекдот, фантастика, басня,

эпос, былина, рассказ, сказка, легенда, баллада и др. Особенности каждого жанра.

Тема 4. Профессии в анимации.

Коллективность творческого труда в анимационном кино. Сценарист, режиссёр, художник – постановщик, аниматор (одушеvitель), оператор, композитор, актеры, звукооператор, художники – исполнители, монтажер.

Авторское кино.

Раздел 3. Выразительные возможности мультипликационного персонажа.

Тема 1. Мультипликационный персонаж.

Герой мультфильма – кукла, плоскостной рисунок, который становится на экране своеобразной ожившей метафорой. Нужно помножить это на условность анимационного движения, на условность слов, произносимых мультипликационным персонажем, на условность пространства и времени, в которых он действует, условный характер происходящего действия. «Одушевляемый» мультперсонаж, созданный с помощью техники рисунок, плоская марионетка; объёмный кукольный образ получают на экране жизнь и движение, сюжетно – драматическое развитие, звучащее слово и музыку.

Тема 2. Персонаж объёмного фильма.

Конструкция куклы. Пластилиновый герой.

Технические условия производства кукольного фильма. Аниматор – кукловод мыслит образами, раскрывает идею, смысл фильма через актерскую игру, действие, пантомиму. Техника кукловождения. Возможности шарнирной конструкции. Особенности работы с пластилином. Организация игрового пространства в объёмной мультипликации. Выявление композиционного центра в кадре.

Тема 3. Персонаж перекладочного фильма.

Марионетка. Плоская перекладка. Расшарниренная марионетка (все подвижные части марионетки крепятся с помощью плоских шарниров), каркасная кукла. Техника изготовления.

Тема 4. Персонаж рисованного фильма.

Характерные черты. Решение типажа в мультфильме. Прототип мультипликационного персонажа. Особенности технологии исполнения рисованного персонажа. Персонаж – аттракцион и персонаж – характер. Построение схемы – конструкции персонажа. Фазы движения

героя (ходьбы, бега, прыжков). Особенности изображения разных персонажей, придумывание внешнего вида персонажей, их характеров, походок, жестов, мимики.

Живопись на стекле.

Тема 5. Персонаж компьютерного фильма.

Программные продукты. Программы двухмерного и трехмерного моделирования и анимации. Основные понятия. Работа с фигурами и объектами. Создание анимационного фильма.

Тема 6. Технологическая разработка мультипликационного персонажа.

Персонаж мультфильма – совокупность трех компонентов: изображения (рисунок, аппликация, скульптура, плоская марионетка), движения (актерская игра аниматора) и звукового ряда (реплики, шумы, музыка).

Характер, заданный автором сценария, – основа типажа в анимационном фильме. Выявление художником основной черты характера персонажа, преувеличение её.

Эскиз персонажа анимационного фильма – «заявка» на экранный образ.

Основное изобразительное свойство мультипликационного персонажа – предельная четкость и лаконичность рисунка его внешнего облика. Чем условнее и проще в своей «анатомии» рисованный персонаж, тем лучше он способен играть, двигаться.

Управление персонажами. Компоновка фигур. Фиксация фигур. Движение относительно фона. Темп движения.

Тема 7. Костюм персонажа.

Костюм как декорация человека, как выражение социальной, исторической, национальной принадлежности героя, отражение его характера. Функции костюма как средства проявления характера персонажа. Многообразие выразительных возможностей костюма как элемента художественной структуры фильма, его зависимость от жанра, стиля произведения.

Тема 8. Организация пространства как выразительного средства фильма.

Место действия. Создание атмосферы. Пространство – драматургический элемент композиции кадра. Взаимосвязь персонажа и пространства. Декорации в объемном фильме. Создание декораций.

Фон в рисованном и перекладочном фильме. Приемы, помогающие разнообразить фон. Создание фона. Единство фона. Движущиеся декорации. Создание иллюзии глубины.

Раздел 4. Основы мультипликационного движения.

Тема 1. Движение персонажа как основное выразительное средство мультипликационного фильма.

Движение и статика в пластических искусствах и в анимации. Анимационное движение. Образ движения. Фазы движения.

Реальное и мультипликационное движение, качественное различие.

Зависимость характера движения персонажа от вида и жанра мультфильма.

Пантомима и её роль в «одушевлении» анимационного персонажа.

Пантомима и мультипликация, их родство. Движение и физическая среда.

Деформация как художественный прием и как средство передачи материальности предмета в мультипликации.

Реальность движения в мультипликации придуманная, но не скопированная.

Создание не репродукции, а образа движения.

«Специфика работы над мультипликационным движением как один из главных моментов, определяющих своеобразие мультипликационного фильма.

Тема 2. «Одушевление» как сущностная черта анимации.

Два основных момента в технике «одушевления» анимационного персонажа:

1. нахождение компоновок,

2. хронометраж движения в целом и между компоновками.

Основной принцип техники «одушевления»: разложение реального движения на серию компоновок (узловых, ключевых рисунков движения) и затем их синтез в образ в соответствии с характером и «анатомией» персонажа. «Компоновки» - ключевые точки, в которых принципиально меняется характер движения, скорость и направление. Жест – внутреннее обоснование мысли.

Тема 3. Мультипликат.

Мультипликат – набор ключевых положений объекта в сцене. Элементы мультипликата: пробег парнокопытных, прыжок зайца, полет и посадка птицы, характерная походка человека.

Изготовление мультипликата как самая ответственная часть в оживлении, «одушевлении» персонажей.

Типовые схемы движения (походка, бег и т.д.) человеческих и зоологических фигур.

Тема 4. Тайминг.

Тайминг – темпоритм действия и хронометраж, расчет движения во времени и пространстве. Тайминг как часть одушевления, которая придает движению смысл. Два аспекта тайминга:

1. Расчет движения неодушевленных предметов;

2. Расчет движения живых существ, персонажей.

Раздел 5. Специфика анимационного образа.

Тема 1. Выразительные возможности анимационного кино.

Мультипликация – одно из самых условных искусств. Возможности пересоздания, вымысла, иносказания, поэзии, метафоры, гиперболы в мультипликации безграничны.

Тема 2. Изобразительное решение анимационного фильма.

Понятие изобразительной композиции в анимационном фильме, её отличие от композиции в живописи и графике. Зависимость мультипликационной композиции от времени, движения, мизансцены и монтажа.

Тема 3. Роль цвета в мультипликации.

Зависимость цветового решения от драматургии, жанра фильма. Экспликация – цветовая партитура и визуальное обозначение мест действия в мультипликации. Цветовые эскизы к фильму, их значение в творческом процессе создания фильма. Цветовой эскиз анимационного персонажа, его зависимость от колорита эскиза декорации к мультфильму.

Раздел 6. Возникновение и развитие анимационного кинематографа.

Тема 1. Возникновение мультипликационного кино.

Предыстория. Изобретение французского художника и инженера Эмиля Рейно - рождение анимационного кино (1887). «Оптический театр» световых пантомим Э. Рейно. Пионерский период анимации. Э. Коль (Франция) и Владислав Старевич (Россия) – основоположники мультипликации.

Тема 2. Отечественная мультипликация 20 – х годов.

Н. Ходатаев, З. Комиссаренко, Ю. Меркулов и первая в стране экспериментальная мастерская мультипликации. И. Иванов – Ваню. Сестры Брумберг.

Тема 3. Отечественная мультипликация 30 – 40 – х годов.

Создание в 1936 г. студии «Союздетмультфильм», в дальнейшем, «Союзмультфильм».

Тема 4. Достижения отечественной мультипликации 50 – 60 – х годов.

Творчество Л. Атаманова, Ф. Хитрука. Освоение стилистики народного изобразительного искусства. Фильмы Б. Степанцева, В. Котеночкина, Р. Качанова, В. Курчевского.

Тема 5. Мультипликация 70 – х годов.

Поиск новых форм изобразительной драматургии в мультипликации 70 – х годов. Творчество Ю. Норштейна, А. Хржановского, А. Петрова, Л. Носырева, Э. Назарова, Г. Бардина и др.

Тема 6. Отечественная анимация на современном этапе.

Студия «ШАР». Студия «Мельница». Студия «Пилот». А. Татарский и анимационный проект «Гора самоцветов».

Тема 7. Зарубежная мультипликация.

Американская мультипликация. Дж. Блэктон - один из пионеров кинематографа. Творчество Уолта Диснея. Тим Бартон. Ник Парк и Питер Ллойд.

«Загребская школа» (Д. Вукотич, А. Маркс, В. Мимица и др.)

И. Попеску – Гопо (Румыния).

Аниме.

Раздел 7. Основные этапы создания анимационного фильма.

Тема 1. Подготовительный период.

Написание сценария, раскадровка, поиски изобразительного решения фильма, прорисовка типажей, разработка цветовой палитры. Продумывание звукового решения фильма.

Тема 2. Драматургия – фундамент для создания анимационного фильма.

Роль сценариста в создании фильма.

Изучение и выбор сценарного материала. Написание литературного сценария.

Тема 3. Раскадровка – графическая и монтажная модель будущего мультфильма.

Изобразительная раскадровка – конкретная и наглядная форма пластического выражения режиссерского замысла. Раскадровка – это изложение в серии рисунков всего сюжета будущего фильма, уточненный и дополненный фантазией художника – постановщика режиссерский сценарий, «макет» мультфильма. Методика работы над раскадровкой. Графический стиль раскадровки и графический стиль фильма, их взаимосвязь.

Техника исполнения графической раскадровки.

Тема 4. Режиссерское решение сценария. Внутрикадровый монтаж.

Режиссерский сценарий как осмысление идеи, дальнейшая разработка литературного сценария. Режиссерский сценарий как форма, имеющая основные пункты: № плана, крупность плана, содержание кадра, текст, звук. Разработка сценария с продумыванием, какие приемы будут использоваться во время съемки фильма («наезд», «отъезд», движение камеры, переходы и др.)

Тема 5. Съёмочный период.

Технические условия производства мультипликационного фильма. Мультипликационное оборудование. Мультистанок. Стабильность, неподвижность всего съёмочного оборудования – обязательное условие создания мультфильма.

Покадровая съёмка, лежащая в основе создания мультфильма, в сущности представляющая собой вид монтажа кадров – объёмных или плоскостных изображений, изготавливаемых художником и рассчитанных на то, что при воспроизведении они создают на экране иллюзию движения, «одушевления персонажей». Эта черта стала исходной для определения мультипликации, так как берет в качестве исходного момента характеристики технический принцип, используемый при создании фильма.

Тема 6. Монтажно - тонировочный период.

Монтаж изобразительного ряда. Основные приёмы, используемые в работе над мультфильмом. Покадровый монтаж.

Простейшие принципы монтажа изображения.

Подготовка материала к озвучанию. Предварительная работа с актёрами перед озвучанием фильма. Работа над музыкальной фонограммой фильма. Особенности звукозрительного монтажа. Озвучание. Запись звука.

I класс

1. Понятие «Что такое компьютерная анимация?»
2. Из каких элементов состоит компьютер?
3. Общие принципы работы в графическом редакторе?

Создаем мультфильм в программе конструктор мультфильмов («Мульти – пульти») «Необычное приключение».

Графический редактор Paint, термин?
Рисуем в программе Paint автопортрет.

Программа Adobe Photoshop, термин?
Работаем со слоями в программе Adobe Photoshop.

2 класс.

1. Программа Flash MX, термин?
2. Использование Flash – фильмов?
3. Панель инструментов, перечислить инструменты?

Рисуем в программе Flash MX свое имя с использованием объемных текстовых эффекты.

Создаем сложную анимацию «Плывет корабль».

Использование звука во Flash MX?
Показать принцип синхронизации простой анимации со звуком.

3 класс.

Текущий опрос:

1. Виды компьютерной графики, перечислить?
2. Что такое растр, в каких программах применяется?
3. Что такое вектор, в каких программах применяется?
4. Достоинства и недостатки растровой графики и векторной графики?

Зачет. Практическое задание: Рисуем на планшете 10 простых геометрических фигур, а затем, применяя нарисованные геометрические фигуры, рисуем 4 животных.

Текущий опрос:

1. Программа Corel Draw, термин и применение?
2. Инструменты программы Corel Draw, перечислить. Применение инструментов?
3. Программа Flash 5, термин и применение?
4. Мультипликация -- это...?

Зачет. Практическое задание. В программе Corel Draw рисуем афишу для любого мультфильма?

4 класс.

Текущий опрос:

1. Что такое трехмерная анимация?
2. программа 3D Studio MAX , что за программа и как ее применяют?
3. Панель инструментов программы 3D Studio MAX , перечислить?

Зачет.

1. Показать где располагается система координат в окне программы 3D Studio MAX?
2. Какие есть системы координат, перечислить. Рассказать, для чего они нужны?
3. Показать где располагаются свитки в окне программы 3D Studio MAX и рассказать для чего применяют?
4. Создаем в программе 3D Studio MAX ромб.

Текущий опрос:

- Виды освещения в программе 3D Studio MAX, перечислить?
Создаем простые и сложные фигуры.

5 класс.

Создаем в программе 3D Studio MAX движения кошки (потягивание) и голубь (взлетает).

Создаем анимацию 3 предметов (карандаш, часы, мячик).

Создаем персонажа из мультфильма. Построение скелета.

Создаем персонажа в разных позах сидя, стоит на одной ноге, задумался (руку кладем под подбородок).

Словарь терминов

Сценарист – человек, который излагает историю для будущего фильма сценарно, т.е. мыслит звукозрительными образами, но в литературной форме.

Режиссер – выстраивает фильм, выполняет раскадровку, т.е. представляет мультипликационный фильм кадр за кадром в рисунках.

Оператор анимационного фильма - фиксирует изображение, полученное художниками, с помощью видеокамеры, осуществляет различные эффекты, необходимые в процессе съемки.

Художник – выполняет разработку образов героев будущего фильма и декорации.

Художник – постановщик создает образ персонажа в виде статических эскизов, которые утверждает режиссер. Выполняет фоны – окружение персонажа.

Художник – мультипликатор, или аниматор – работает над оживлением героев, именно он создает движение в фильме. Его задача – «одушевить» намеченные статические образы рисованных персонажей, показав их в ряде наиболее характерных фаз изображаемого движения. Он выбирает ключевые фазы и рисует их в виде черновых набросков, называемых компоновками. Последовательное сочетание компоновок дает представление о композиции сцены и характере движения.

Звукорежиссер – занимается звуковым оформлением фильма, его задача – подобрать музыку, звуки, голоса, шумы, которые необходимо строго рассчитать по времени, чтобы они совпадали с анимационным движением.

Тайминг - чувство времени, хронометраж, расчет движения во времени и пространстве.

Мультипликация (анимация) – вид киноискусства, основанный на «оживлении», придании движения неподвижным пластическим рисованным или объемным композициям с помощью покадровой съемки.

Мультипликация рисованная - «оживление» плоскостных графических или живописных изображений.

Мультипликация объемная (кукольная, предметная) – «оживление» объемных предметов.

Мультипликация перекладная – фильмы, созданные в технике плоских марионеток.

Мультипликация компьютерная – создание фильмов при помощи компьютерной техники.

Мультипликат – набор ключевых положений объекта в сцене.

Приложение

Примерный список отечественных и зарубежных мультипликационных фильмов, рекомендованных для просмотра:

- «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей» (Вл. Старевич, 1912)
«Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич, 1916)
«Юморески» (Дз. Вертов, 1924)
«Межпланетная революция» (Н. Ходатаев, Ю. Меркулов, 3. Комисаренко, 1925)
«Сенька – Африканец» (Ю. Меркулов, И. Иванов – Ванно, Д. Черкес, 1927)
«Каток» (Д. Черкес, Ю. Меркулов, И. Иванов – Ванно, 1927)
«Самоедский мальчик» (В. и З. Брумберг, Н. и О. Ходатаевы, 1928)
«Почта» (М. Цехановский, 1929) - первый советский звуковой, цветной, рисованный фильм
«Сказка о царе Дурандае» (В. и З. Брумберг, И. Иванов – Ванно)
«Новый Гулливер» (А. Птушко, 1935) - первый полнометражный фильм
«Квартет» (А. Иванов, П. Сазонов, 1935)
«Лиса и виноград» (В. Левандовский, 1936)»Краденое солнце» (О. Ходатаева, И. Иванов – Ванно, 1943)
«Телефон» (М. Цехановский, 1944)
«Песенка радости» (М. Пашенко, 1946)
«Конёк – Горбунок» (И. Иванов – Ванно, 1947)
«Слон и муравей» (Б. Дежкин, Г. Филиппов, 1948)
«Федя Зайцев» (В. и З. Брумберг, 1948)
«Гуси – лебеди» (И. Иванов – Ванно, 1949)
«Когда зажигаются ёлки» (М. Пашенко, 1950)
«Снежная королева» (Л. Атаманов, 1957)
«Заколдованный мальчик» (В. Полковников и А. Снежко – Блоцкая)
фильмы У. Диснея (серия «Забавные симфонии», 1 – й фильм из этой серии «Танец скелетов»), «Три поросенка» 1933, «Черепаша и заяц» 1934, «Три котенка – подкидыша» 1935, «Родственник из деревни» 1936, «Старая мельница» 1937, «Бык Фердинанд» 1938, «Гадкий утенок» 1939, «Белоснежка и семь гномов» 1937, первый полнометражный анимационный фильм.
Фильмы режиссеров – аниматоров Иды Гараниной, Эдуарда Назарова («Жил – был пес»), Юрия Норштейна, Анатолия Петрова, Александра Петрова. Рейна Раамата, Владимира Тарасова, Валерия Угарова («На задней парте»), «Калиф – аист»), Р. Качанова («Чебурашка»), Андрея Хржановского, Ф. Хитрука, В. Курчевского, Б. Степанцева («Малыш и Карлсон»), Н. Серебрякова, Р. Качанова, В. Бахтадзе, А. Буровса, Д. Черкаского, Н. Дабижа, И. Трнки, А. Татарского, Л. Носырева, фильмы из серии «Года самоцветов» и др.

Литература:

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
2. Асенин С.В. Волшебники экрана. – М.: Искусство, 1974
3. Асенин С.В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы. – М.: ВКПБ, 1982
4. Асенин С.В. Фантастический мир Карела Земана. – М.: Искусство, 1979
5. Асенин С.В. Йон Попеску – Гопо: рисованный человек и реальный мир. – М.: ВКПБ, 1986
6. Асенин С.В. Мудрость вымысла. – М.: искусство, 1983
7. Арнольди Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. – Л.: Искусство, 1986
8. Бабиченко Д. Искусство мультипликации. - М.: Искусство, 1964
9. Бартон К. Как снимают мультфильмы. – М.: Искусство, 1971
10. Волков А. Мультипликационный фильм. - М.: Знание, 1974
11. Е. Гамбург, В. Пекарь. Художники ожившего рисунка. – М.: ВБПК, 1984
12. Гинзбург С. Очерки теории кино. - М.: Искусство, 1974
13. Горохова О.Б. Рисуем мультики. Сказки. – М., 2002
14. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Звери. – М., 2002
15. Джардин Д. Рисуем животных – героев мультфильмов. – М., 2003
16. Запаренко В. Энциклопедия рисования. Поэтапное изображение. – М., 2001
17. Запаренко В. Школа рисования. – М., 2002
18. Лихачев Б.Т. Теория эстетического воспитания школьников. – М.: Просвещение, 1985.
19. Мудрость вымысла. – М.: Искусство, 1983.
13. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. – М.: Искусство, 1972
14. Мелик – Пашаев А.А, Новлянская З.Н. Развитие эстетического отношения к миру как основа педагогики искусства (методические рекомендации для преподавателей ДШИ, ДМШ и ДХШ). – М.: 1988.
15. Милборн А. Я рисую мультики. – М., 2003
16. Сотворение фильма. Сборник. – М.: Киноцентр, 1990
17. Солодчук В. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. - М.: изд. Ин –та психотерапии, 2002
18. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – М.: НТ Пресс, 2006
19. Иванов – Ваню И.И. Кадр за кадром. – М.: Искусство, 1980
20. История советского кино в 4 – х томах. – М.: Искусство, 1982
21. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. - М.: ВГИК, 1986
22. Красный Ю.Е, Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990

23. Фостер У. Основы анимации. – М.. 2003
24. Н.Халатов. Мы снимаем мультфильмы. – М.: Молодая гвардия,1989.
25. Харт К. Всё, что вы узнали о мультяшках. – Минск, 2001
26. Эйзенштейн С. Избранные произведения в 6 –ти томах, - М.:
Искусство, 1964

Литература для обучающихся:

1. Харт К. Как нарисовать мультяшных зверят. – Минск, 2001 64 с.
2. Харт К. Всё, что вы узнали о мультяшках. – Минск, 2001
3. Харт К. Как нарисовать мультяшных злодеев. – Минск, 2001 64 с.