Министерство образования и науки Хабаровского края

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования

«Хабаровский краевой центр внешкольной работы «Созвездие»

«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор

КГБОУ ДО

«Хабаровский краевой

центр внешкольной работы

«Созвездие»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Е. Волостникова

Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 201\_\_г.

**Дополнительная общеобразовательная**

**общеразвивающая программа**

**«Проволокатор»**

Возраст воспитанников: 7-9лет

Продолжительность

реализации программы: 9 дней

Автор программы:

Соколец Инна Анатольевна

Место реализации:

Хабаровский край, р.п.

Переяславка, дружина

«Созвездие»

г. Хабаровск, 2018 г.

**Пояснительная записка**

"Здесь, тем не менее, мы оглядываемся назад, но не стоим на месте. Мы стремимся вперед, открываем новые пути, беремся за новые дела, потому что мы любопытны... и любопытство гонит нас по новым дорогам. Только вперед." (Уолт Дисней)

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с использованием проволочной анимации. Обучающимся будет дана возможность придумать сюжет , а из тонких кусков проволоки сделать персонажей и декорации и оживить сюжет посредством конструктора для создания мини мультфильма.

**Мультиплика́ция** (от [лат.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. **Анима́ция** (от [фр.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%83%D0%B7%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультипликационный фильм, мультфильм), а также семейство соответствующих технологий.

**виды анимации**

Для начала, что бы не запутаться, нужно бы выделить 3 основных критерия по которым можно судить об анимации: виды анимации, методы анимации и стили анимации. Для многих - это одно и тоже, но это не так! Виды анимации - это то, в каком виде или форме демонстрируется мультфильм (рисованный, кукольный и т. д). Методы анимации - это технические особенности с помощью которых создается анимация (покадровая анимация, программируемая анимация и т. д). И наконец, стиль анимации - это художественный прием, который используется в анимации (реализм, аниме и т. д).

## Рисованная классическая анимация.

Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Классическую анимацию делают рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая))). Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Дисней" и  "Союзмултфильм"  **Перекладная анимация.**

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна. "Ежик в тумане" был признан мировым сообществом САМЫМ ЛУЧШИМ МУЛЬТФИЛЬМОМ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!!! Вот тебе и перекладка... Вот тебе и примитивно...

## Живопись на стекле.

А вот здесь примитивным анимацию точно не назовешь! Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова "Старик и море", которое было удостоено премией "Оскар".

## Кукольная анимация.

То же старинный вид анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации). Если сказать честно, то  кукольная анимация мне в детстве не нравилась))) Но прозрение наступило, когда я увидел мультфильм Тома Бертона "Кошмар перед рождеством".

## Пластилиновая анимация

Название пластилиновая анимация говорит само за себя. Добавлю только то, что пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.

## Компьютерная 2д анимация.

Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2д анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2д анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2д анимацией занимаются почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.

## 3д анимация.

3д анимация - вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3д программ. Это самый молодой и самый перспективны вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2д анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3д в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.

## Комбинированная анимация.

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

## Другие виды анимации.

Кроме перечисленных видов анимации существуют и другие, например: песочная анимация, лазерная анимация, фото анимация, игольчатая анимация и т. д. Однако, эти виды считаются менее популярными и в данной статье я позволил себе о них лишь упомянуть.

**Мультипликаторы-первооткрыватели**

Первым мультипликатором принято считать француза Эмиля Рейно. 28 октября 1892 года художник пригласил зрителей на премьеру невиданного шоу под названием Оптический театр. Рейно продемонстрировал зрителям стробоскоп — аппарат, который показывал движущиеся картины. В 12-минутной ленте, которую показал изобретатель зрителям, было около пятисот рисунков.

Первый настоящий мультфильм появился во Франции в августе 1908 года. Это была двухминутная короткометражка «Фантасмагория». Для её создания художник Эмиль Коль использовал семьсот рисунков.

Вклад в начало российской мультипликации внёс режиссёр Владислав Старевич. Он создал в 1912 году кукольный мультфильм и назвал творение «Прекрасная Люконида или Война рогачей и усачей». В советские годы флагманом анимации стала московская студия «Союзмультфильм».

### Мультипликационные рекорды

Самым длинным мультсериалом на планете считается «Симпсоны». Первые серии вышли ещё в 1989 году, а новые выпуски снимают до сих пор.

Самым дорогим мультфильмом в истории стала картина «Рапунцель. Запутанная история». На создание мультфильма в 2010 году потратили $260 млн. Над мультиком работала многочисленная команда, которая тщательно прорисовывала каждую деталь. Старания оказались ненапрасными — кассовые сборы принесли $600 млн.

**Актуальность данной программы:** Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

**Отличительная особенность программы.** Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства -мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомься с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы -**программа предполагает работу над коллективным проектом на занятиях. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей  в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива. Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

**Направленность образовательной программы**–художественно-эстетическая

**Цель:** создать благоприятное пространство, способствующее успешному

развитию каждого ребенка, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной творческой работы по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
* развитие мелкой моторики рук;
* научить создавать простые фигурки и постановочные декорации из проволоки для сюжета.
* научить взаимодействовать в коллективе распределять функциональные действия для достижения единой цели.
* расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов

**Возраст обучающихся:** 7-9лет

**Наполняемость в группах:** 15 человек.

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы:** программа рассчитана на 9дней, по 2 часа ежедневно.

**Формы и технологии, используемые на занятиях**

лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия,

демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или

персонажей с декорацией.

***Формы проведения занятий:***

* теория;
* практическое занятие;

***Методы проведения занятий:***

* теоретический
* наглядный;
* практический;

**Ожидаемый результат:**

**Учащиеся научатся:**

- создавать мультфильмы;

-навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;

-раскрытию творческого потенциала;

-навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба;

-создавать десятки кадров для создания мультфильма;

-сохранять проект как фильм, воспроизводить его;

работать в группах;

-выполнять съемку видеокамерой;

-уметь работать с полученными файлами в приложениях;

-выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;

-сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них

изменения.

**Способы определения результативности:**

* Степень активности учащихся в группах.
* Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.
* Рекомендации к совершенствованию.

**Методическое обеспечение программы**

*Техническое оснащение:*

* хорошо освещенный кабинет;
* стулья, столы;
* смартфоны с профильной программой.
* компьютер

**Материалы и приспособления:**

* бумага;
* карандаши
* проволока
* кусачки
* ножницы.

***Дидактическое обеспечение:***

* журналы с картинками
* книги со сказками
* мультфильмы различных видов анимации

**Ожидаемые результаты по итогам реализации дополнительной образовательной программы**

* премьера краткометражных мультфильмов обучающихся;
* отзывы обучающихся объединения, о премьере мультфильмов в которой они принимали участие . Анализ работ.

**Учебно - тематическийплан**

**­**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *№*  п./  п. | Тема | Количество часов | | |
| Всего | Теория | Практика |
|  | | | | |
| 1.1 | «Путешествие в мир мультипликации» Основные приемы мультипликации . размышляем о будущем сюжете. Сценарий. | 2 | 1 | 1 |
| 1.2 | Подготовка материалов. создание проволочных персонажей. | 2 | 1 | 1 |
| 1.3 | Создание проволочных персонажей и деталей. | 4 | 1 | 3 |
| 1.4 | Создание и поиск декораций и деталей для сюжета. | 4 | 1 | 3 |
| 1.5 | Выбор фона. Работа с предметами. Процесс съемки. | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 1.6 | Выбор звука и музыкального сопровождения. | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 1.7 | Монтаж мультфильма | 2 | 0,5 | 1,5 |
| Итого: | | 18 | 5,5 | 12,5 |

**Содержание**

**Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации» Основные приемы мультипликации . размышляем о будущем сюжете. Сценарий.**

**Теория:** Знакомство с инструментами и материалами.художников аниматоров.. Виды анимации. Сюжет, построение сюжетной линии.

**Практика:** Пишем сценарий сюжета.

**Тема 2.3 Подготовка материалов. создание проволочных персонажей.**

**Теория:** Материалы и инструменты для создания проволочных персонажей.

**Практика:** Создаем проволочных персонажей для анимационного сюжета.

**Тема 4.** **Создание и поиск декораций и деталей для сюжета.**

**Теория:** Роль декораций в театре, кино, мультипликации.

**Практика:** Создание декораций для сьемки мультипликационного сюжета.

**Тема 5.** **Выбор фона. Работа с предметами. Процесс съемки**.

**Теория:** Фон -основа любого произведение. Эмоциональное звучание фона. Значение фона в анимации.

**Практика:** Подбор фона. Расстановка предметного материала. Сьемки сюжета.

**Тема 6.** **Выбор звука и музыкального сопровождения.**

**Теория:** Звук. Эмоциональное значение звука в анимации. Подбор музыкального сопровождения и звуков.

**Практика:** Работа по наложению звука на сюжет.

**Тема 7.** Монтаж мультфильма

**Теория:** Что такое монтаж? Как осуществляется монтаж анимации?

**Практика:** Монтируем анимационный сюжет**.**

**Списоклитературы:**

1. ПрестонБлэр, «Мультипликация», 2016.
2. Федор Савельевич Хитрук, «Профессия—аниматор», 2014.
3. УэйнГилберт, «Упрощённое рисование для планирования анимации», 2015.

4.Капитунова А.А., Коблова О.А. “Дополнительное художественное образование. Поискиирешения”, - М.., 2007.

5.АрановаС.В. “Обучение изобразительному искусству. Интеграция художественного илогического”, –С–П., “Каро”, 2004.

6.ГоряеваН.А. “Первые шаги в мире искусства”, -М., “Просвещение”, 1991.

7.ОстровскаяО.В. “Уроки изобразительного искусства в начальной школе”, - М., “Владос”, 2003.

8.НеменскаяЛ.А. “Искусство в жизни человека”, -М.,“Просвещение”, 2008.

9.ГоряеваН.А., ОстровскаяО.В. “Декоративно - прикладное искусство в жизни человека”, -М., “Просвещение”, 2003.

10.Васильева– Гангнус Л. “Уроки занимательно труда”, -М.,“Педагогика”, 1987.

11.Аллахвердова Е.Э. “Батик, глина, дерево”, -М., ООО“Издательство АСТ”, 2001.

12.Логвиненко Г.М. “Декоративная композиция”, -М., “Владос”, 2004.

**Приложение 1**

**Гимнастика для глаз**

Главный закон зрения - движение! Поэтому эти упражнения предусматривают движения глаз по всем направлениям. Упражнения повторяют по 6 раз в каждую сторону с закрытыми и открытыми глазами.

1.Посмотреть вверх, затем вниз, фиксируя взгляд в крайних положениях «потолок – пол».

2. Посмотреть вправо, затем влево.

3. Взгляд в правый верхний угол, затем в левый нижний, затем в правый нижний и потом в левый верхний.

4. Быстро и легко поморгать глазами, как мотылек.

5. Взгляд в левый верхний угол, а затем в правый нижний, в левый нижний и потом в правый верхний угол.

6. Круговые вращения глазами сначала в одну, а затем в другую сторону.

7. С усилием зажмурить глаза, открыть, легко поморгать.

8. Посмотреть вдаль, затем на кончик носа, снова вдаль и опять на кончик носа.

9. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки. Приблизить палец к носу, посмотреть на нос.

10. Выполнить глазами «цветок» из горизонтальных восьмерок.

11. «Циферблат» - движения глазами по часовой стрелке от центра к каждой цифре воображаемого циферблата и обратно.

12. Движения глазами по спирали сверху вниз и обратно, затем справа налево и слева направо.

13. Выполнить движением глаз «арки – дуги»: верхнюю, нижнюю, правую, левую.

14. Растереть ладони, глаза прикрыть. Ладони наложить на глаза так, чтобы центр ладони совпал со зрачком. Выполнять в течении 1-3 минут.