

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств н. п. Африканда»

Принято
На Педагогическом совете
МБУ ДО «ДШИ н. п. Африканда»
Протокол № 5 от 06.04.2023

Утверждено
Приказом МБУ ДО «ДШИ н. п.
Африканда»
от 06.04.2023 № 39

Рабочая программа по учебному предмету
«Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)»
дополнительной общеразвивающей программы
в области театрального искусства
(срок обучения 4 года)

н. п. Африканда
2023 г.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе*
- *Цель и задачи учебного предмета*
- *Срок реализации и объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета*
- *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации*
- *Возраст учащихся, количество в группе, форма и режим занятий*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета*

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- *Содержание разделов и тем*

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание*
- *Критерии оценки*

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- *Методы обучения*
- *Методические рекомендации*
- *Методические рекомендации преподавателям*
- *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся*

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- *Список методической литературы*
- *Список учебной литературы*
- *Средства обучения*

7. ПРИЛОЖЕНИЕ

- *Учебно-тематический план*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общеразвивающая программа в области театрального искусства «Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)» составлена на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ с учетом кадрового потенциала и материально-технических условий образовательной организации.

Программа «Анимация» позволяет детям освоить комплекс теоретических знаний, практических умений и навыков, необходимых для создания мультипликационных фильмов. В этот комплекс входят разделы: овладение детьми технической стороной мультипликации (работа с камерой, мультстанком, штативом, освещением и т.п.) – раздел «Рабочее место аниматора»; овладение детьми навыками работы в компьютерных программах, необходимых для аниматора – раздел «Освоение компьютерных программ»; освоение детьми теоретических знаний (азы теории анимации, сведения о композиции кадра, основы сценарного мастерства т.п.) – раздел «Теоретические сведения»; выполнение специальных упражнений, позволяющих детям научиться передавать в кадре различные виды движений, характер и эмоции персонажа, практикумы по созданию раскадровок и написанию сценария – раздел «Упражнения».

В конце каждого полугодия проводится просмотр и обсуждение выполненных работ. Это очень важный этап, так как позволяет детям увидеть свою работу на большом экране и получить оценку зрителей.

Цель и задачи учебного предмета

Цель программы: развитие творческих, познавательных и коммуникативных способностей учащихся в процессе овладения основами анимации.

Задачи программы:

- Знакомство с теоретическими основами написания сценария;
- Обучение правилам создания раскадровки;
- Обучение работе с камерой и освещением;
- Овладение навыком организации пространства сцены, в соответствии с замыслом и правилами композиции;
- Овладение компьютерными программами;
- Овладение приемами передачи движения (создания анимации);
- Активизация творческих способностей детей, воспитание эстетического вкуса;
- Развитие психических процессов (внимание, память, мышление, воображение).

Срок реализации и объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета Программа «Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)» реализуется в течение 4 лет, с 1 по 4 класс и включает 2 часа в неделю. Количество часов по образовательной программе и продолжительность занятий определяются в соответствии с учебным планом и годовым календарным учебным графиком ДШИ " на текущий учебный год.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Учебная нагрузка	Распределение нагрузки по годам обучения			
	1	2	3	4
Продолжительность учебных занятий (в неделях)	34	35	35	35
Количество аудиторных занятий в неделю (в часах)	2	2	2	2
Общее количество аудиторных занятий по годам обучения (в часах)	68	70	70	70
Общее количество аудиторных занятий по программе (в часах)	348			
Вид промежуточной аттестации	Просмотр работ	Просмотр работ	Просмотр работ	Просмотр работ

Возраст учащихся, количество в группе, форма и режим занятий

Учебные занятия по предмету проводятся в групповой форме аудиторных занятий численностью от 4 до 10 человек, позволяющее построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Возраст обучающихся 1 года обучения с 6,6 до 17 лет.

Рекомендуемый режим учебных занятий по учебному предмету «Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)»: с 1 – 4 классы – по 2 академических часа в неделю.

Занятия не подразделяются на теоретические и практические. На каждом занятии элементы теоретических знаний тесно связаны с практической деятельностью: полученные новые теоретические сведения

дети закрепляют в процессе выполнения упражнений. Программа предполагает вариативность ее применения в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

1. Кабинет с возможностью затемнения.
2. Техническое оснащение:
 - Экран,
 - Проектор,
 - Колонки,
 - Компьютеры,
 - Мультистанок,
 - Штатив,
 - Фотокамера,
 - Система освещения,
 - Диктофон,
 - Световые планшеты.
3. Дидактическое оснащение:
 - видеоматериалы,
 - аудиоматериалы.
4. Программное обеспечение.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Учебно-тематический план

Раздел	Год обучения			
	1	2	3	4
1. Вводная часть	1	1	1	1
2. Рабочее место аниматора				
2.1. Организация пространства	4	2	2	2
2.2. Компьютерные программы	4	2	2	2
2.3. Световой планшет	-	2	2	2
3. Теоретические сведения				
3.1. Общие сведения о мультипликации	4	2	-	-
3.2. Раскадровка	-	4	6	6
3.3. Сценарий	-	-	4	6
3.4. Передача движений	2	8	10	10
3.5. Монтаж	-	-		
4. Освоение компьютерных программ				
5. Упражнения	24	28	28	28
6. Просмотр работ	1	1	1	1
Всего	68	70	70	70

Содержание разделов и тем

1-й год обучения

1. Вводная часть

Теория. Правила поведения на занятии. Техника безопасности и охрана здоровья.

2. Рабочее место аниматора

Мультистанок, его возможности для плоскостной съемки мультфильмов. Слой. Камера, ее расположение, фиксация. Осветительные приборы.

Программа **DragonFrame**. Знакомство с интерфейсом. Принципы работы. Инструменты. Правила съемки. Просмотр. Сохранение. Пульт дистанционного управления программой.

3. Теоретические сведения

Знакомство с различными техниками создания мультфильмов (плоская предметная анимация, перекладка и т. д.). Просмотр и обсуждение примеров. Последовательность работы над мультфильмом. Идея, сценарий, раскадровка, персонажи, фоны, съемка, звук, музыка, титры, монтаж.

Понятие цикл, его использование в анимации.

4. Освоение компьютерных программ

Знакомство с графическими редакторами. Знакомство с интерфейсом. Панель инструментов. Выделение, перемещение, копирование объектов. Рисование фонов и заданных персонажей. Вставка изображений. Слои. Кадры. Анимация. Время.

5. Упражнения

Понятие «Цикл» («Моргалка»).

Анимация движения персонажа относительно фона («Улитка»).

Анимация движения фона относительно персонажа («Машинка»).

Компьютерная перекладка - анимация персонажа, состоящего из нескольких частей («Бабочка»).

6. Просмотр работ

Итоговое занятие, на котором проводится просмотр выполненных работ (как готовых мультфильмов, так и различных анимационных этюдов и упражнений).

2-й год обучения

1. Вводная часть

Повторение. Правила поведения на занятии. Техника безопасности и охрана здоровья.

2. Рабочее место аниматора

Повторение. Мультстанок, его возможности для плоскостной съемки мультфильмов. Слои. Камера, ее расположение, фиксация. Организация

пространства для фронтальной съемки. Штатив. Крепление камеры. Выбор оптимальной высоты и расстояния. Осветительные приборы. Рассеиватели.

Компьютерные программы. Инструменты. Копирование, удаление, перемещение кадров. Зацикливание. Просмотр. Сохранение. Изменение фокусного расстояния камеры. Возможности внутрикадрового монтажа (трансфокация, панорама, перевод фокуса).

Световой планшет. Приемы работы. Сканирование кадров. Сохранение на компьютере.

3. Теоретические сведения

Знакомство с различными техниками создания мультфильмов (классическая рисованная анимация, объемная предметная анимация, перекладка, кукольная анимация.). Просмотр и обсуждение примеров.

Кинематографические крупности планов (дальний план, общий план, средний план, крупный план, деталь). Раскадровка. Правила работы над раскадровкой. Соблюдение кинематографических крупностей планов в работе над раскадровкой.

Композиция кадра. Правило третей. Фокус. Диагональ и перспектива. Симметрия.

Эмоциональные состояния человека. Вербальный и невербальный способ передачи эмоций. Передача эмоций в анимации: с помощью мимики, позы и жестов.

4. Освоение компьютерных программ

Работа в графическом редакторе. Повторение: инструменты, возможности программы. Рисование фонов и персонажей, интерфейс программы, вставка изображений, слои, анимация, кадры, время, цикл.

Фигуры. Режимы работы с фигурами. Заливка. Инструменты трансформирования: масштабирование, поворот, наклон, искажение, деформация («Персонаж из геометрических фигур»).

Инструмент Кисти. Выбор кисти. Режимы работы с кистями. Анимированные элементы («Новогодняя открытка»).

Инструменты выделения: область, лассо, магнитное лассо, прямоугольное лассо, волшебная палочка.

Инструменты выделения: маски.

Основы обработки фотографий: коррекция цвета, яркости, контрастности, применение фильтров, стили слоев. Инструмент Штамп.

5. Упражнения

Повторение: анимация элементарных движений персонажа.

Повторение. Цикл. Анимированная открытка.

Создание шкалы эмоциональных состояний персонажа (простейшая анимация мимики).

Разработка персонажа с определенным настроением.

Элементарные этюды в технике классической рисованной анимации (на световом планшете).

6. Просмотр работ

Итоговое занятие, на котором проводится просмотр выполненных работ (как готовых мультфильмов, так и различных анимационных этюдов и упражнений).

3-й год обучения

1. Вводная часть

Повторение. Правила поведения на занятии. Техника безопасности и охрана здоровья.

2. Рабочее место аниматора

Повторение. Мультстанок, его возможности для плоскостной съемки мультфильмов. Слои. Камера, ее расположение, фиксация. Организация пространства для фронтальной съемки. Штатив. Крепление камеры. Выбор оптимальной высоты и расстояния. Осветительные приборы. Рассеиватели. Использование хромакея для плоскостной и фронтальной съемки.

Работа в компьютерной программе. Инструменты. Копирование, удаление, перемещение кадров. За цикливание. Просмотр. Сохранение. Изменение фокусного расстояния камеры. Возможности внутрикадрового монтажа (трансфокация, панорама, перевод фокуса). Работа со звуковой дорожкой. Синхронизация изображения и звука.

Световой планшет. Приемы работы. Сканирование кадров. Сохранение на компьютере. Импорт в программу. Обработка.

3. Теоретические сведения

Основы работы над сценарием. Понятие «сюжет». Этапы написания сценария. Основные части сценария (начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец). Классическая трехактная схема сценария.

Повторение. Кинематографические крупности планов (дальний план, общий план, средний план, крупный план, деталь). Раскадровка. Правила работы над раскадровкой. Соблюдение кинематографических крупностей планов в работе над раскадровкой. Композиция кадра. Создание раскадровки по сценарию.

Эмоции и характер человека. Передача характера персонажа в анимации. Зависимость внешнего вида героя от характера. Зависимость мимики, позы и жестов героя от его характера.

Анимация физических объектов. Особенности. Шар в свободном падении. Шар в полете после броска. Маятник. Центр тяжести. Предметы во вращении. Шарниры.

Анимация движения человека. Особенности движения. Движение рук. Цикл. Фазы.

Анимация артикуляции человека.

4. Освоение компьютерных программ

Графический редактор. Повторение. Интерфейс программы. Вставка изображений. Слои. Анимация. Кадры. Время. Цикл. Фигуры. Инструменты трансформирования. Кисти. Инструменты выделения. Основы

обработки фотографий (коррекция цвета, яркости, контрастности, применение фильтров, стили слоев). Штмп. Пакетная обработка. Принципы работы.

Программа графического редактора. Интерфейс. Основные панели. Работа со слоями. Основные геометрические примитивы. Группы. Сохранение файлов. Импорт изображений. Режим анимации. Шкала кадров. Фиксаторы. Окно предпросмотра. Управление фиксаторами. Рендеринг. Форматы файлов (avi, gif, png-секвенция). Компьютерная перекладка в компьютерной программе. Марионетка. Отражение. Перемещение центра. Иерархия групп. Ключевые кадры. Понятие ключевого кадра. Управление ключевыми кадрами. Использование ключевых кадров для тайминга анимации. Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Звуковой слой. Режим кальки.

5. Упражнения

Разработка героя с определенным характером.

Работа со сценарными карточками.

Упражнения в создании раскадровок.

Создание движения шара в свободном падении с использованием физических свойств и материала, из которого выполнен шар (резиновый мячик, металлический шарик, стеклянный шарик, помидор и т.п.).

Создание движения шара в полете после броска с использованием физических свойств и материала, из которого выполнен шар (резиновый мячик, металлический шарик, стеклянный шарик, помидор и т.п.).

Создание анимации маятника.

Создание анимации броска различных предметов с учетом расположения у них центра тяжести.

Создание анимации, передающей движение рук персонажа (жесты), в зависимости от характера и эмоций.

Создание анимации говорящего персонажа.

6. Просмотр работ

Итоговое занятие, на котором проводится просмотр выполненных работ (как готовых мультфильмов, так и различных анимационных этюдов и упражнений).

4-й год обучения

1. Вводная часть

Повторение. Правила поведения на занятии. Техника безопасности и охрана здоровья.

2. Рабочее место аниматора

Повторение. Мультстанок, его возможности для плоскостной съемки мультфильмов. Слои. Камера, ее расположение, фиксация. Организация пространства для фронтальной съемки. Штатив. Крепление камеры. Выбор оптимальной высоты и расстояния. Осветительные приборы. Рассеиватели. Использование хромакея для плоскостной и фронтальной съемки.

Работа в компьютерной программе. Инструменты. Копирование, удаление, перемещение кадров. Зацикливание. Просмотр. Сохранение. Изменение фокусного расстояния камеры. Возможности внутрикадрового монтажа (трансфокация, панорама, перевод фокуса). Работа со звуковой дорожкой. Синхронизация изображения и звука. Настройка экспозиции. Использование гистограммы.

Световой планшет. Повторение. Приемы работы. Сканирование кадров. Обработка.

3. Теоретические сведения

Знакомство с двенадцатью принципами анимации: сжатие и растяжение, подготовка или упреждение, смягчение начала и завершения действия (спэйсинг), расчет времени (тайминг), утрирование и т.д. Просмотр примеров.

Работа над сценарием. Драматические жанры (трагедия, драма, комедия, водевиль и т.д.). Жанры киноискусства (боевик, вестерн, детектив, драма, исторический, комедия, мелодрама, приключения, триллер, ужасы, фантастика). Их взаимосвязь.

Сценарные карточки В.Проппа.

Повторение. Кинематографические крупности планов (дальний план, общий план, средний план, крупный план, деталь). Соблюдение кинематографических крупностей планов в работе над раскадровкой. Соблюдение правил композиции в работе над раскадровкой. Создание раскадровки по сценарию.

Анимация движения человека. Особенности движения. Походка. Цикл. Фазы.

Анимация движения животных. Особенности движения. Походка. Цикл. Фазы.

Анимация полета. Частота взмаха крыльев в зависимости от животного. Стрекоза – колибри – воробей – орел. Фазы движения. Цикл.

Влияние характера персонажа на особенности его движения.

4. Освоение компьютерных программ

Программа. Интерфейс. Основные панели. Работа со слоями. Основные геометрические примитивы. Группы. Сохранение файлов. Импорт изображений. Режим анимации. Шкала кадров. Фиксаторы. Окно предпросмотра. Управление фиксаторами. Рендеринг. Форматы файлов (avi, gif, png-секвенция). Компьютерная перекладка в программе.

Марионетка. Отражение. Перемещение центра. Иерархия групп. Ключевые кадры. Понятие ключевого кадра. Управление ключевыми кадрами.

Использование ключевых кадров для тайминга анимации. Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Звуковой слой. Режим кальки.

Использование скелета. Слой скелета. Добавление костей. Иерархия костей.

Управление костями. Скелет и система координат. Анимация скелета.

Циклическая анимация. Слой-фильтры. Петля времени. Список костей.

Изображения с прозрачным фоном. Использование инструмента «Ножницы». Деформирующий скелет. Слой деформирующего скелета. Компоновка сцен. Импорт файлов анимации. Работа со связанными файлами. Параллакс.

5. Упражнения

Работа со сценарными карточками.

Упражнения в создании раскадровок.

Создание анимации движения человека. Походка с характером.

Создание анимации движения животных. Походка с характером.

Создание анимации полета насекомых и птиц.

6. Просмотр работ

Итоговое занятие, на котором проводится просмотр выполненных работ (как готовых мультфильмов, так и различных анимационных этюдов и упражнений).

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

По окончании обучения дети

Будут знать:

- Правила работы с камерой;
- Правила работы с осветительными приборами;
- способы передачи движения в кадре;
- правила композиции кадра;
- правила и способы создания раскадровок;
- правила написания сценария;
- правила монтажа.

Будут уметь:

- осуществлять съемку мультфильма с помощью компьютерной программы;
- организовывать пространство сцены на плоскости и в объеме, с учетом замысла и композиции кадра;
- выставлять освещение;
- работать на световом планшете, сканировать и обрабатывать кадры;

- писать сценарии;
- создавать раскадровку;
- передавать в кадре различные виды движений;
- монтировать мультфильм;

ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Система контроля освоения учащимися программы «Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)» включает в себя текущий и промежуточный контроль успеваемости и итоговую аттестацию.

Текущий контроль осуществляется по активности ребенка в самостоятельной творческой деятельности: готовность и желание работать самостоятельно на занятии, уровень выполнения творческих заданий, уровень освоения теоретического материала.

В конце каждого полугодия в зачетной ведомости фиксируется общий уровень освоения программы с учетом всех выполненных работ.

Итоговая аттестация проводится по завершении обучения по программе. Итоговая аттестация проводится в форме просмотра итоговых работ (деморил, сборник анимационных этюдов).

Критерии оценки

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: "отлично", "хорошо", "удовлетворительно".

- 5 (*отлично*) - ставится, если учащийся демонстрирует устойчивый интерес к предмету, трудолюбие, выполняет творческие задания преподавателя с желанием, в полном объеме и с необходимой последовательностью действий, проявляет творческую инициативу;

-4 (*хорошо*) – ставится при интересе к предмету в целом, некоторых неточностях и погрешностях в выполнении творческих заданий преподавателя и при стремлении эти недостатки устранить;

-3 (*удовлетворительно*) - ставится, если работа выполняется исключительно под неуклонным руководством преподавателя, творческая инициатива учащегося практически отсутствует, учащийся невнимателен, неряшлив, интерес к предмету выражен слабо.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач используются следующие методы и формы обучения с учетом особенностей возрастной группы детей:

- словесный (объяснение, разбор, анализ);
- наглядный (качественный показ, демонстрация отдельных фрагментов и всего произведения; просмотр);
- практический (воспроизводящие и творческие упражнения, деление целого произведения на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого);
- эвристический метод (нахождение оптимальных вариантов исполнения);
- аналитический (сравнения и обобщения, развитие логического мышления);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений);

- метод стимулирования и мотивации (формирование интереса ребенка);
- метод активного обучения (мотивация учащихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала);
- индивидуальный подход к каждому ученику с учетом природных способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Методические рекомендации

Процесс обучения по программе «Анимация (песочная, бумажная, компьютерная)» строится на

дидактических принципах:

- Принцип систематичности. Используется система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности, которая позволяет овладевать приемами творческой работы всеми обучающимися.
- Принцип повторности. Без многократных повторений невозможно сформировать и упрочить навыки, создать предпосылки дальнейшего прогресса. Необходимо, чтобы повторность была оптимальной. Повторение учебного материала необходимо и для усвоения и закрепления теоретических знаний.
- Принцип вариативности. Видоизменение упражнений, теоретических заданий, разнообразие методов их выполнения, обновление форм и содержания занятий. В каждом задании предусматривается исполнительский и творческий компонент.
- Принцип постепенности. От простого - к сложному, от легкого - к трудному, от известного - к неизвестному. Весь процесс обучения и воспитания должен отвечать условиям доступности. Постепенное, но неуклонное усложнение учебного материала, увеличение объема и интенсивности выполняемой работы, усложнение задач и действий.


– Принцип индивидуализации. Требует построения и проведения занятий с учетом индивидуальных особенностей обучающихся: пол, возраст, физическая подготовленность, состояние здоровья.

– Принцип наглядности. Предполагает воздействие на различные органы чувств, которые дополняя друг друга, дают ребенку возможность непосредственного контакта с окружающим миром, уточняя и дополняя его восприятие.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

1. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. /Мультфильм руками детей. М.: Просвещение, 1990 (э/б)
2. Пунько Н. П., Дунаевская О. В. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие/ М.: Линка-Пресс, 2017 (каб. 302)
3. Почивалов А.В., Сергеева Ю. Е./ Пластилиновый мультфильм своими руками/ М.: Э, 2015 (э/б)
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики/Спб.: Фордевинд, 2011(каб. 302)
5. Родари Дж. Грамматика фантазии/ Интернет-издание (э/б)
6. Блейк Снайдер. Спасти кошку: путеводитель для сценариста/ Интернет-издание (э/б)
7. В. Пропп. Морфология волшебной сказки/ Интернет-издание (э/б)
8. Хитрук Ф. С./ Профессия – аниматор (в 2-х томах). М.: Гаятри, 2007 (э/б)
9. Норштейн Ю./ Снег на траве. М.: ВГИК, 2005 (э/б)
- 10.Петров А./ Классическая анимация. Нарисованное движение. М.: ВГИК, 2010 (э/б)
- 11.Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс. Тайминг в анимации/ Интернет-издание (э/б)
- 12.Animation by Preston Blair. Learn how to draw animation cartoons/ Published by Walter T. Foster (э/б)
- 13.Уильямс Ричард/ Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. М.: Эксмо, 2019 (э/б)
- 14.Simplified drawing for planning animation By Wayne Gilbert/ Интернет-издание (э/б)
- 15.Романовская М. Б. Метод проектов в образовательном процессе. Методическое пособие. / М., Центр «Образовательный поиск», 2006 (каб.302)

Приложение №1. Сценарные карточки (по В.Протцу)

					
1. Жили-были	2. Особое обстоятельство	3. Запрет	4. Нарушение запрета	5. Герой покидает дом	6. Появление друга - помощника
					
7. Способ достижения цели	8. Враг начинает действовать	9. Одержанье победы	10. Погоня (преследование)	11. Спасение от преследования	12. Даритель испытывает героя
					
13. Герой выдерживает испытание	14. Получение волшебного средства	15. Отлучка дарителя	16. Герой вступает в битву с врагом	17. Враг оказывается поверженным	18. Метят героя
					
19. Герою дают сложное задание	20. Герой выполняет задание	21. Герою дается новый облик	22. Герой возвращается домой	23. Героя не узнают дома	24. Появляется ложный герой
					
25. Разоблачение ложного героя	26. Узнавание героя	27. Счастливый конец	28. Мораль		

Приложение №2. 12 принципов анимации. По книге Томаса Френка и Олли Джонстона «The Illusion of Life: Disney Animation»

Принцип 1. Сжатие и растяжение

Сжатие и растяжение (англ. Squash and stretch) — важнейший принцип, его задачей является создание иллюзии веса и эластичности формы анимируемых объектов. Он может быть применен как к простым объектам (прыгающий мяч), так и к более сложным конструкциям, например мускулатуре человеческого лица. Взятая в крайней точке, сжатая и растянутая в преувеличенной степени фигура может дать выразительный комический эффект. В реалистичной анимации, однако, наиболее важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма. Если длина мяча растянута по вертикали, то ширина (и глубина в трёхмерном изображении) должна соответствующе сокращаться горизонтально.

Принцип 2. Подготовка или упреждение

Подготовительное действие (англ. anticipation) способствует восприятию движения как более реалистического, так как визуализирует предваряющую его фазу: танцор перед прыжком сгибает колени; игрок в гольф перед ударом делает замах клюшкой, футбольный судья перед свистком набирает в грудь воздух. Этот метод может наполняться не только физическим содержанием: например, взгляд персонажа за пределы экрана может свидетельствовать о том, что ожидается что-то появление; фокусировка на объекте может говорить о том, что собирается его взять. Особый эффект неожиданности возникает, если упреждающее действие отсутствует. В результате зритель получает ощущение разрядки напряжения, что может добавить в действие комедийный момент. Этот эффект часто обозначается «шутка-сюрприз».

В японской мультипликации упреждающие движения исключают или минимизируют, по канонам восточных единоборств, где ключ к победе — стремительность и неожиданность.

Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)

Этот принцип сродни постановке в театре или кино. Его целью является привлечение внимания публики и пояснение, что имеет самое большее значение в сцене, что происходит, и что должно произойти. Джонстон и Томас определили его как «абсолютно ясную и безошибочную подачу мысли», независимо от того, заключается ли мысль в действии, личности, выражении или настроении. Такая ясность может быть достигнута различными средствами, такими как размещение символов в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры. Суть этого принципа заключается в поддержании внимания на том, что важно, и избегании излишней детализации.

Принцип 4. Использование компонок и прямого фазованного движения

Это два различных подхода к процессу рисования. Первые аниматоры просто фазовали движение «прямо вперёд» начиная с первого движения персонажа в сцене, последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения. Второй подход — использование компонок: сначала создаются ключевые кадры, а затем заполняются интервалы между ними. Прямая фазовка создает более плавную, динамическую иллюзию движения, и лучше подходит для анимации огня, воды и текучих предметов. С другой стороны этим методом трудно сохранять пропорции, а также создавать точные, убедительные позы. Использование компонок работает лучше для драматических или эмоциональных сцен, где композиция и отношение к окружающей среде имеет большее значение. Часто эти методы комбинируются.

Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия

Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным, и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут

продолжать движение после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третьей техникой является «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. Эти части могут быть неодушевленными предметами, такими как одежда или антенна автомобиля, или частями тела, например оружие или волосы. В человеческом теле движение как правило начинается с туловища, а конечности и голова повторяют и развивают его вектор. Части тела с большим количеством тканей, таких как большие животы и грудь, или дряблая кожа на собаке, более склонны к самостоятельному движению, чем части тела, обладающие костями. Опять же, преувеличенное использование техники может произвести комический эффект, а более реалистичная анимация должна рассчитывать время точно для получения убедительного результата.

Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (Спэйсинг)

Движениям человеческого тела и большинства других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться. По этой причине, анимация выглядит более реалистичной, если содержит больше рисунков в начале и конце действия, подчёркивающих крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип касается как перемещения персонажей между крайними позами, такими как сидение и стояние, так и к движению неодушевленных предметов.

Принцип 7. Дуги

Наиболее естественные движения имеют тенденцию следовать дуговой траектории, и анимация должна придерживаться этого принципа. Это может относиться к конечности, перемещаемой поворотом сустава, или брошенному объекту, движущемуся по параболической траектории. Исключением являются механические движения, обычно следующие по прямой.

Чем больше скорость или импульс предмета, тем более пологая получается дуга. Если объект движется не по своей естественной дуге, движение кажется надуманным и дёрганым. Поэтому при анимации (к примеру) указывающего пальца, аниматор должен быть уверен, что все промежуточные кадры лежат на дуге от одного ключевого кадра к другому. В традиционной анимации для этого, как правило, рисуются вспомогательные дуговые линии, которые позже стираются.

Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)

Добавление вторичных действий к основному действию придает сцене больше жизни, и может помочь поддержать основные действия. Идущий человек одновременно покачивает руками или держит их в карманах, он может говорить или свистеть, или выражать эмоции с помощью мимики. Важным моментом во вторичных действиях является то, что они подчеркивают, а не отвлекают внимание от основного действия. В противном случае эти действия лучше опустить.

Принцип 9. Расчёт времени (Тайминг)

Расчёт времени относится к числу рисунков или кадров для каждого действия, что влияет на скорость их подачи на плёнку. На чисто физическом уровне, правильный расчёт времени делает объекты более реалистичными. Например, вес объекта решает, как он реагирует на импульс или толчок. Расчёт времени имеет решающее значение для создания настроения персонажа, эмоции и реакции. Он также может быть средством донесения аспектов характера героя.

Принцип 10. Преувеличение, утрирование

Преувеличение особенно полезно для анимации, так как идеальная имитация реальности может выглядеть статической и скучной в мультфильмах. Уровень преувеличения зависит от того, стремится ли художник выразить реализм или определённый стиль. Классическое понимание утрирования, принятое в «Диснее», подразумевало оставаться верным действительности, но преподносить её в более дикой, экстремальной форме. Другие формы

преувеличения могут включать в себя сверхъестественные или сюрреалистические изменения в физических особенностях персонажа, или даже сюжете. Важно использовать определённый уровень ограничения при использовании утрирования; если сцена содержит несколько преувеличений, необходимо сохранять баланс между тем, как эти части соотносятся друг с другом, избегать смущения и путаницы на экране.

Принцип 11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок

Принцип уверенного рисунка означает, что объект изображается с учётом его формы в трёхмерном пространстве и веса. Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы трёхмерного моделирования, анатомии, веса, баланса, света и тени и т. д.

Принцип 12. Привлекательность

Привлекательность мультипликационного персонажа соответствует тому, что называется актёрской харизмой. Привлекательный персонаж не обязательно является положительным — злодеи и монстры также могут быть привлекательными — важно то, что зритель ощущает реальность и интересность персонажа. Есть несколько приёмов для налаживания отношения между зрителем и персонажем; для симпатичных персонажей симметричные или подчёркнуто детские лица как правило эффективны. Сложные для чтения лица также можно сделать привлекательными через выразительные позы или дизайн персонажей.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 479392069178180993905932985988858338549683813805

Владелец Саенкова Ольга Владимировна

Действителен с 04.04.2023 по 03.04.2024