

Збірник «Навчальні програми з позашкільної освіти. Науково-технічний напрям. (Випуск 5)» (Загальна редакція Г. А. Шкури, Т. В. Биковського)

**НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА З ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОГО НАПРЯМУ
«ДИТЯЧА АНІМАЦІЯ»**

Початковий, основний і вищий рівні, 4 роки навчання

*(«Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»,
лист МОН від 07.10.2019 № 1/11-8872)*

Автор: Ю. В. Іванов, Бісіркін П. М.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

На сьогоднішній день анімація міцно увійшла в наше життя. Тільки в анімації можна зобразити і оживити, придумати і перекласти в сценарій найнесподіванішу історію, озвучити, зіграти, зрежисувати, створити простір нового світу, і в усе це вдихнути життя.

Актуальність навчальної програми з анімації пов'язана з тим, що поряд з комп'ютером та іншими технічними засобами, за допомогою яких можна розвивати дитячу творчість, знайомити дітей з новітніми технологіями в мистецтві та анімації, велике місце в житті сучасної людини посідають кіно та телебачення.

Пропонована програма побудована на основі особистісно-орієнтованого, діяльнісного, компетентнісного підходів, в основу програми покладено «Навчальну програму з дитячої анімації», яка опублікована в збірнику «Навчальні програми з позашкільної освіти науково-технічного напрямку / за ред. Биковського Т. В., Шкури Г. А. – К.: УДЦПО, 2014. – В. 2».

Навчальна програма реалізується у гуртках, секціях, творчих об'єднаннях, клубах анімації закладів позашкільної освіти науково-технічного напрямку інформаційно-технічного профілю та спрямована на вихованців віком 8-18 років.

Метою програми є набуття компетентностей особистості засобами анімації.

Основні завдання полягають у формування ключових компетентностей:

пізнавальної, яка передбачає оволодіння поняттями, знаннями з анімації; засвоєння технічних та технологічних знань та уявлень про особливості створення анімацій, програмного забезпечення для створення анімаційних фільмів, принципами малювання; ліплення та виготовлення художніх об'єктів;

практичної, яка передбачає формування техніко-технологічних умінь та навичок програмування, створення презентацій, візуальних ефектів, кіно- та мультфільмів; впевненого користування операційною системою комп'ютера, он-лайн ресурсами, правильного пошуку, зберігання інформації; оволодіння прикладними програмними засобами;

творчої, яка спрямована на забезпечення гармонійного розвитку дитини засобами екранних видів мистецтва, виховання естетичного смаку, вміння бачити красу навколишнього світу; набуття досвіду власної творчої діяльності; розвиток творчих здібностей, системного, просторового і логічного мислення, уяви, фантазії; формування стійкого інтересу до науково-технічної творчості, потреби у творчій самореалізації;

соціальної, яка передбачає розвиток трудової культури, досягнення високого рівня освіченості і вихованості; емоційний та інтелектуальний розвиток; формування кращих особистісних рис (відповідальність, чесність, працелюбність, самостійність), ціннісного ставлення до себе та інших, вміння працювати у колективі; формування громадської поведінки, патріотизму, любові до України.

Програма передбачає чотири роки навчання у групах початкового, основного та вищого рівнів.

На опрацювання навчального матеріалу відводиться така кількість годин: початковий рівень (1 рік навчання) – 144 год. (4 год./тиждень), (діти віком від 8 до 12 років);

основний рівень (2 роки навчання): 1-й рік – 216 год. (6 год./тиждень), (діти віком від 10 до 14 років), 2-й рік – 216 год. (6 год./тиждень), (діти віком від 12 до 16 років);

вищий рівень (1 рік навчання) – 432 год. (12 год./тиждень), (діти віком від 14 до 18 років).

На початковому рівні навчання діти ознайомлюються з мистецтвом анімації. Знайомляться з поняттям «фон» і «персонаж» анімаційного фільму. Вчать самостійно виготовляти персонажів, фон, декорацію до анімаційної картини. Виготовляють творчі розкадровки, а також роблять перші кроки в зйомці анімаційного етюд.

На першому році навчання основного рівня гуртківці отримують знання про ролі режисера, оператора та художника в створенні анімаційного фільму, вчать самостійно відзняти анімаційний епізод у різних техніках анімаційного мистецтва. Основна увага приділяється розвитку уяви, творчого мислення, фантазії, вихованню нестандартного мислення від ідеї до втілення її у витвір мистецтва. Доцільно організовувати процес навчання в творчих групах.

На другому році навчання основного рівня гуртківці вивчають історію кіномистецтва, історію образотворчого мистецтва, різні напрями живопису, переглядають ігрові й анімаційні фільми класиків кінематографу. Діти опановують техніку живопису. Основна увага приділяється зйомкам власного фільму (від першого етапу до заключного). Авторські фільми вихованців беруть участь у фестивалях і конкурсах різного рівня, що сприяє підвищенню майстерності, художнього й естетичного рівня дитячих творчих робіт.

На вищому рівні навчання діти вивчають історію мультиплікації, в першу чергу історію мультиплікації України, переглядають анімаційне кіно українських авторів – класиків кінематографу. Основна увага приділяється режисурі та роботі зі сценарієм, а також зйомкам авторського фільму. Діти самостійно розробляють драматургію авторського фільму та пишуть сценарій,

за яким вони знімають анімаційний фільм. Також діти вивчають на практиці професійний запис звуку для озвучення фільму (мова, музика, різні звуки, шуми) та здійснюють підбір мелодій. Готовий анімаційний фільм автори мають змогу представляти на кінофестивалях як в Україні, так і за її межами.

Формою контролю за результативністю навчання є підсумкові, залікові заняття, захист творчої роботи, участь у конкурсах.

Для ефективної роботи гурток має бути забезпечений необхідними матеріалами й інструментами (обладнанням, програмним забезпеченням і наочними посібниками).

З метою розвитку та підтримки обдарованих та талановитих вихованців, здобуття ними практичних навичок і для задоволення їхніх потреб у професійному самовизначенні поряд із груповими, колективними формами роботи проводиться індивідуальна робота з учнями при підготовці до фестивалів, виставок та інших масових заходів. Створюються умови для диференціації та індивідуалізації навчання відповідно до творчих здібностей, обдарованості, віку, психофізичних особливостей, стану здоров'я вихованців.

Програма є орієнтовною. За необхідності керівник гуртка може внести до програми зміни, які не повинні впливати на загальний зміст навчальної програми та кількість навчальних годин. Незмінними мають залишатися мета, завдання і прогнозований результат освітньої діяльності.

Початковий рівень НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Мистецтво анімації	4	2	6
3.	Види та технології анімації	6	6	12
4.	Образотворча грамота	4	16	20
5.	Анімаційні персонажі	8	30	38
6.	Створення декорацій	4	14	18
7.	Розкадрування та зйомка анімаційного фільму та етюду	4	14	18
8.	Кінофестивалі, конкурси, екскурсії	4	24	28
9.	Підсумок	2	-	2
Разом:		38	106	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності. Техніка безпеки при

зйомках анімаційних стрічок, роботі на персональному комп'ютері.

2. Мистецтво анімації (6 год.)

Теоретична частина. Поняття анімації та мультиплікації. Історія виникнення мистецтва анімації. Перші анімаційні іграшки (стробоскоп, тауматроп, зоотроп, мутаскоп, фенакістоскоп тощо) та їх практичне застосування.

Практична частина. Перегляд мультиплікаційних фільмів. Виготовлення тауматропу, мутоскопу, зоотропу – з паперу, картону й інших матеріалів.

3. Види та технології анімації (12 год.)

Теоретична частина. Мультиплікація як вид кіномистецтва. Види та технології анімації. Мальована анімація (фільми Уолта Діснея, І. Іванова-Вано, Ф. Хитрука, Л. Атаманова, В. Дахно, Є. Сивоконя). Лялькова анімація (фільми Р. Качанова, В. Курчевського, А. Буровса, Є. Альохіна). Пластилінова анімація (фільми Г. Бардіна, О. Татарського). Предметна анімація (фільми А. Грачової, І. Гурвич, Г. Бардіна). Мальована перекладка (фільми Ю. Норштейна, Д. Черкаського). Комп'ютерна анімація.

Практична частина. Перегляд анімаційних фільмів різних видів. Вправи на оволодіння прийомами створення анімаційних етюдів в різних техніках.

4. Образотворча грамота (20 год.)

Теоретична частина. Види малюнків: класичний, декоративний, стилізований, анімаційний. Примітивізм. Образотворчі засоби. Види та техніки малювання. Анімаційний фон: класичний, декоративний, стилізований.

Практична частина. Вправи на оволодіння навичками малювання: копіювання персонажів мультфільмів, малювання улюблених героїв казок, пейзажів тощо.

5. Анімаційні персонажі (38 год.)

Теоретична частина. Види анімаційних персонажів. Мультиплікаційні стереотипи. Стилізація образу. Лаконічність. Карикатура. Голова й обличчя. «Диснейські типи»: добрий, веселий, красивий, злий, дурний, бешкетник, самозадоволений тощо.

Особливості зображення природи, представників тваринного світу, людини. Людина та рух.

Практична частина. Створення анімаційних персонажів (мальованих, ліплених або лялькових), відтворення рухів персонажів (за зразком та власним задумом).

6. Створення декорацій (18 год.)

Теоретична частина. Різноманіття декорацій до мультиплікаційних фільмів. Специфіка класичної та стилізованої декорацій.

Практична частина. Виготовлення класичної анімаційної декорації до фільму та стилізованої декорації до мультиплікаційної картини.

7. Розкадрування та зйомка анімаційного фільму та етюд (18 год.)

Теоретична частина. Поняття про розкадрування анімаційного фільму. Методи розкадровки, озвучування анімаційної картини. Поняття: «план», «ракурс», їх послідовність.

Специфіка та технічні засоби зйомки анімаційного етюд. Способи розрахунку кожного кадру, сцени, епізоду. Поняття про внутрішній ритм фільму.

Технічні засоби для зйомки. Спеціальні комп'ютерні програми.

Практична частина. Вправи на оволодіння навичками знімального процесу: оживлення мальованого та/або пластилінового персонажу (с застосуванням комп'ютерної техніки). Аналіз відзнятого матеріалу.

8. Кінофестивалі, конкурси, екскурсії (28 год.)

Теоретична частина. Історія та культура українського народу, рідного міста. Класичні зразки мистецтва, напрями та стилі сучасного мистецтва.

Етапи розробки творчого проекту.

Практична частина. Створення, презентація та захист творчого проекту. Участь у кінофестивалях, конкурсах. Екскурсії.

9. Підсумок (2 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки, техніку безпеки, правила роботи з комп'ютерами та іншими технічними засобами тощо;
- передумови й історію виникнення анімації;
- процес «оживання» мальованих та пластилінових персонажів;
- необхідні технічні засоби для зйомки;
- складові художньої та основи операторської майстерності.

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- дотримуватися правил поведінки;
- створювати власних анімаційних героїв, застосовуючи мальованих, ліплених або лялькових персонажів;
- користуватися комп'ютерною технікою й іншими технічними засобами;
- аналізувати відзнятий матеріал.

Вихованці мають набути досвід:

- виготовлення художніх об'єктів з різноманітних матеріалів;
- створення власних анімаційних героїв;
- розкадрування, освітлення й озвучування фільму;
- створення, презентації та захисту творчого проекту;

- участі у кінофестивалях, конкурсах.

Основний рівень, перший рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Історія анімації	36	-	36
3.	Колажні роботи	2	12	14
4.	Основи режисури й озвучення анімаційної картини	12	12	24
5.	Створення зображального середовища фільму	12	24	36
6.	Основи операторської майстерності	10	12	22
7.	Зйомка анімаційного фільму	6	42	48
8.	Кінофестивалі, конкурси, екскурсії	6	24	30
9.	Підсумок	4	-	4
	Разом:	90	126	216

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

Техніка безпеки при зйомках мультиплікаційних стрічок, роботі на персональному комп'ютері.

2. Історія анімації (36 год.)

Теоретична частина. Передумови виникнення мультиплікації. «Анімація» стародавнього світу: наскальні печерні малюнки стародавніх художників, кам'яні воїни стародавнього Єгипту, петрогліфи Онежського озера. Тіньовий театр. Силует. Маріонетка. Лубочний малюнок. Народні картини: «Козак Мамай». Офорти Т. Г. Шевченка, «Притча про блудного сина». Розповіді в малюнках – комікси.

Чарівний ліхтарик (Лукрецій Кар та Афанасіус Кірхер). Дослідження Жозефа Плато. Перші намальовані анімаційні стрічки. Еміль Рейно – винахідник докінематографічних мультфільмів. «Оптичний театр» Еміля Рейно. Перші анімаційні фільми на плівці.

«Чарівна авторучка» Стюарта Блектона. «Електричний готель» Сегундо де Шомона. Фантазмагорії Еміля Курте. Роботи Мак-Кея. Владислав Старевич

(«Помста кінооператора», «Авіаційний тиждень комах»).

Знахідки, відкриття, перемоги Уолта Діснея. Перший звуковий, кольоровий, мальовано-повнометражний фільми. Зоопарк Уолта Діснея: Міккі Маус, Дональд Дак, Пес Плуто, Бембі та інші герої.

Перша анімація в Україні. В. Левандовський – піонер української мультиплікації. Розквіт анімації. Роботи Дзиги Вертова, Іванова-Вано, сестер Брумберг тощо.

3. Колажні роботи (14 год.)

Теоретична частина. Колаж – від творчої ідеї до закінченої художньої роботи. Стереотипи та нестандартне мислення.

Етапи створення колажної композиції: творчий задум, підбір матеріалів; вибір фону, підбір елементів; розміщення та закріплення елементів; вибір назви.

Практична частина. Виконання колажних робіт з різних матеріалів (кольорового картону, тканини, мотузочок, монеток тощо): підбір необхідного кольорового картону-фону; розміщення на фоні необхідних елементів; розробка та розігрування різних варіантів задуму; визначення остаточного розміщення художніх елементів і закріплення їх за допомогою клею. Визначення назви колажної композиції. Презентація та захист колажної композиції.

4. Основи режисури й озвучення анімаційної картини (24 год.)

Теоретична частина. Основи режисури. Внутрішня та зовнішня драматургія. Сприймання навколишнього світу. Гама почуттів, характерів, взаємодій. Важливість режисерської розробки картини у створенні анімаційного фільму. Лаконічність, темпоритм фільму.

Звукове забарвлення мультиплікаційної картини. Складові озвучування фільму: музика, шуми, мова. Особливості створення драматургічної атмосфери музичним оформленням. Шуми як засіб виразності. Мова персонажів анімаційного фільму. Гармонія між зображальним середовищем та звуковим забарвленням.

Практична частина. Створення режисерської розробки анімаційного фільму на основі власного, авторського, оригінального підходу до вирішення режисерських завдань мультфільму. Наведення прикладів звукового забарвлення мультиплікаційної картини.

5. Створення зображального середовища мультфільму (36 год.)

Теоретична частина. Роль художника у створенні анімаційного фільму. Розкадрування анімаційної стрічки – головний етап підготовки до зйомки мультфільму.

Специфіка мальованої, пластилінової, лялькової, комп'ютерної, предметної, перекладної анімації тощо. Специфіка роботи художника-аніматора. Вхідження в роль. Акторська майстерність. Характер героя. Вплив руху персонажу на його характер. Пересування героїв картини: швидкість руху, пластика руху, паузи, виразні жести.

Практична частина. Створення власного анімаційного героя (мальованого, ліпленого, лялькового). Розроблення виразності, лаконічності, функціональності анімаційного мистецького середовища фільму. Розробка та реалізація рухів анімаційного героя: пластики, виразності жестів, міміки обличчя, значимість пауз.

6. Основи операторської майстерності (22 год.)

Теоретична частина. Роботи видатних кіно- та мультиплікаційних операторів.

Складові операторської майстерності: різні плани, ракурси, їх взаємодія, «ефект Кулешова».

Прийоми встановлення світла для різних варіантів освітлення знімального майданчика. Знімальні ефекти.

Технічні засоби: освітлювальна апаратура, відеознімальна техніка, комп'ютерна техніка, програмне забезпечення.

Практична частина. Вправи на оволодіння навичками роботи з технічними засобами. Вправи на створення знімальних ефектів. Здійснення знімального процесу засобами відеознімальної та комп'ютерної техніки. Робота з комп'ютерним програмним забезпеченням (PinnacleStudio версія від 8.0 чи MAGIX VideoMaker, AdobePhotoshop версія від 9.0. тощо).

7. Зйомка анімаційного фільму (48 год.)

Теоретична частина. Етапи зйомки анімаційного фільму: підготовка, специфіка, технічні засоби. Особливості «оживлення» мальованих і пластилінових героїв зі застосуванням комп'ютерних програм. Шляхи виправлення недоліків.

Практична частина. Створення мультиплікаційного фільму. Аналіз та обговорення відзнятого матеріалу. Визначення шляхів виправлення недоліків, невиразних кадрів у створеному фільмі.

8. Кінофестивалі, конкурси, екскурсії (30 год.)

Теоретична частина. Умови участі у конкурсах, кінофестивалях. Супровідна документація творчої роботи.

Практична частина. Підготовка творчої роботи та супровідної документації до участі у конкурсах, кінофестивалях. Проведення екскурсій до музеїв, на виставки.

9. Підсумок (4 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки у студії, техніку безпеки, правила роботи з комп'ютерами та іншими технічними засобами тощо;

- передумови й історію виникнення анімації;
- етапи режисури, підготовки до зйомки, озвучення фільму;
- процес «оживання» мальованих та пластилінових героїв;
- необхідні технічні засоби для зйомки;
- складові художньої та основи операторської майстерності.

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- дотримуватися правил поведінки у студії;
- виконувати колажі з різних матеріалів;
- створювати режисерські розробки анімаційних фільмів;
- створювати власних анімаційних героїв (мальованих, ліплених або лялькових);
- встановлювати світло, застосовувати різні варіанти освітлення знімального майданчика;
- користуватися комп'ютерною технікою й іншими технічними засобами;
- аналізувати відзнятий матеріал.

Вихованці мають набути досвід:

- виготовлення художніх об'єктів необхідних для зйомки;
- роботи зі складовими художньої, режисерської й операторської майстерності;
- виконання колажів;
- створення власних анімаційних героїв;
- розкадрування, освітлення й озвучування фільму;
- підготовки, презентації та захисту творчої роботи;
- участі у кінофестивалях, конкурсах.

Основний рівень, другий рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Авторський анімаційний фільм	6	74	80
3.	Історія образотворчого мистецтва	18	10	28
4.	Основи живопису	3	15	18
5.	Історія кіномистецтва	14	12	26
6.	Новітня історія анімаційного мистецтва	16	12	28
7.	Кінофестивалі, конкурси, екскурсії	6	24	30
8.	Підсумок	4	-	4
	Разом:	69	147	216

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

Техніка безпеки при зйомках мультиплікаційних стрічок, роботі на персональному комп'ютері.

2. Авторський анімаційний фільм (80 год.)

Теоретична частина. Етапи створення фільму: вибір теми; написання сценарію; розробка характерів персонажів; розробка сцени, декорацій; анімація персонажів; технічні засоби, програмне забезпечення; зйомка; монтаж; перегляд, аналіз, корегування.

Практична частина. Встановлення декорацій анімаційного фільму. Розміщення на анімаційному столі героїв мультиплікаційної стрічки, дублерів, допоміжних пристроїв. Застосування необхідних технічних засобів: приладів освітлення, комп'ютерної техніки, штативу з відеокамерою, вибір режиму зйомки. Робота зі спеціальними комп'ютерними програмами. Зйомка фільму: одухотворення героїв анімаційної картини, зйомка кадрів, епізодів, дублів. Додаткова зйомка відзнятого анімаційного полотна (за потреби). Обговорення мультиплікаційної стрічки. Аналіз відзнятого матеріалу. Підготовка відзнятого фільму до участі у кінофестивалях, конкурсах тощо.

3. Історія образотворчого мистецтва (28 год.)

Теоретична частина. Образотворче мистецтво стародавнього світу, середньовіччя, епохи Відродження, мистецтва XVII – XIX століття. Течії живопису. Напрями образотворчого мистецтва: імпресіонізм, постімпресіонізм, кубізм, абстракціонізм, експресіонізм, фовізм, сюрреалізм, футуризм, другої половини XX – початку XXI століття.

Практична частина. Перегляд фільмів про видатних художників різних епох, перегляд художніх стрічок, присвячених творчій діяльності сучасних майстрів пензля.

Робота над творчим проектом.

4. Основи живопису (18 год.)

Теоретична частина. Види живопису: монументальний, декоративний, театральньо-декораційний, мініатюрний і станковий. Жанри живопису. Напрямок живопису.

Композиція. Кольорова гама. Техніка живопису. Різновиди полотна, фарб, пензликів.

Практична частина. Написання картини за підготовленим ескізом. Підготовка виставки живописних робіт.

5. Історія кіномистецтва (26 год.)

Теоретична частина. Передумови виникнення й історія кіномистецтва. Перші кінострічки братів Люм'єр. Перші українські фільми. Видатні режисери ХХ століття. Українські кіношедеври О. Довженка, І. Савченка, І. Кавалерідзе, С. Параджанова, І. Миколайчука, Ю. Ільєнка та інших.

Практична частина. Перегляд фільмів класиків світового кіномистецтва. Від братів Люм'єрів до Р. Бресона, від І. Кавалерідзе до С. Параджанова. Перегляд фільмів сучасних молодих кінематографістів.

Робота над творчим проектом.

6. Новітня історія анімаційного мистецтва (28 год.)

Теоретична частина. Історія розвитку мистецтва мультиплікації в Україні та в інших країнах світу у ХХІ столітті. Тенденції та стилістика, жанрові окраси стрічок. Потенціал та перспективи анімації.

Практична частина. Перегляд сучасних анімаційних фільмів.

Робота над творчим проектом.

7. Кінофестивалі, конкурси, екскурсії (30 год.)

Теоретична частина. Умови участі у конкурсах, кінофестивалях. Супровідна документація творчої роботи.

Практична частина. Підготовка творчої роботи та супровідної документації до участі у конкурсах, кінофестивалях. Проведення екскурсій до музеїв, на виставки.

8. Підсумок (4 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки у студії, техніку безпеки, техніку протипожежної безпеки, правила роботи з комп'ютерами й іншими технічними засобами тощо;
- етапи створення фільму;
- історію образотворчого мистецтва, його напрями;
- особливості живопису;
- передумови виникнення та історію кіномистецтва, видатні кінострічки;
- розвиток українського та світового мистецтва мультиплікації в ХХІ сторіччі.

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- дотримуватися правил поведінки у студії;
- користуватися комп'ютерною технікою та іншими технічними засобами;
- встановлювати декорації анімаційного фільму, розміщувати героїв, встановлювати світло, штатив з відеокамерою, вибирати режим зйомки, застосовуючи комп'ютерну техніку та інші технічні засоби;

- знімати кадри, епізоди, дублі, застосовуючи комп'ютерну техніку та інші технічні засоби;
- готувати відзнятий фільм до участі у різних кінофестивалях, конкурсах тощо;
- писати картини.

Вихованці мають набути досвід:

- роботи з програмним забезпеченням;
- малювання фарбами на полотні;
- створення візуальних ефектів, кіно - та мультфільмів;
- поетапного створення анімаційних фільму;
- підготовки, презентації та захисту творчої роботи;
- участі у кінофестивалях, конкурсах.

Вищий рівень НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	6	-	6
2.	Мистецтво режисури	21	51	72
3.	Створення мультфільму	21	69	90
4.	Зйомка авторського фільму	24	96	120
5.	Озвучення фільму	3	27	30
6.	Анімаційне мистецтво в Україні та інших країнах світу	12	36	48
7.	Кінофестивалі, конкурси, екскурсії	12	48	60
8.	Підсумок	6	-	6
	Разом:	105	327	432

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (6 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

Техніка безпеки при зйомках мультиплікаційних стрічок, роботі на персональному комп'ютері.

2. Мистецтво режисури (72 год.)

Теоретична частина. Види літературного сценарію. Поетичний сценарій. Творчість О. Довженка. Переваги та недоліки американського «жорсткого» сценарію. Специфіка анімаційного фільму.

Практична частина. Написання сценарію анімаційного фільму.

Обговорення. Режисерське осмислення ідеї. Перегляд фільмів видатних режисерів анімаційного кіно Ф. Хитрука, Ю. Норштейна, В. Дахна, Є. Сивоконя, О. Татарського та інших.

3. Створення мультфільму (90 год.)

Теоретична частина. Специфіка різних видів і жанрів анімаційного мистецтва. Лаконізм у зображальній сфері, відсутність зайвого у кадрі. Робота художника-постановника, режисера, акторів. Дія, характер героя, міміка, жести тощо.

Специфіка колективної роботи над творчим проектом. Розподіл обов'язків.

Практична частина. Розкадрування анімаційного фільму. Робота над зображенням дії, характерів героїв, міміки, жестів.

4. Зйомка авторського фільму (120 год.)

Теоретична частина. Операторська майстерність, специфіка зйомки та необхідні технічні засоби: професійне встановлення світла, способи впровадження планів, ракурсів, фокусу тощо та необхідної для знімального процесу апаратури.

Практична частина. Вдосконалення операторської майстерності: робота з відеокамерами: «Panasonic», «Canon», «JVC». Перегляд фільмів – кращих прикладів світової операторської майстерності.

Створення фільму: розміщення на анімаційному столі декорацій, героїв мультиплікаційної стрічки, дублерів, допоміжних пристроїв; застосування та установка приладів освітлення, комп'ютерної техніки, штативу з відеокамерою; вибір режиму зйомки. Робота зі спеціальними комп'ютерними програмами.

Зйомка фільму: одухотворення героїв анімаційної картини, зйомка кадрів, епізодів, дублів. Додаткова зйомка відзнятого анімаційного полотна (якщо у цьому виникла потреба). Підготовка готового фільму до демонстрації на кінофестивалях.

5. Озвучення фільму (30 год.)

Теоретична частина. Складові озвучування анімаційного фільму: музика, шуми, мова та вплив звукового оформлення на зображальну палітру фільму. Основи та вплив музичної драматургії анімаційної картини на внутрішню драматургію стрічки. Гармонія між усіма складовими картини.

Практична частина. Робота зі звуковою апаратурою в процесі озвучення фільму. Оволодіння майстерністю запису професійного голосу, шумів, музики.

6. Анімаційне мистецтво в Україні та інших країнах світу (48 год.)

Теоретична частина. Історія відродження анімаційного мистецтва в Україні. Творчість І. Лазарчука, Н. Василенка, І. Гурвич. Народні риси анімації.

Розквіт української анімації. Мистецтво В. Дахна, Є. Сивоконя, А. Грачової та інших. Перший український анімаційний серіал. Тур, Грай та Око – образи героїв українського епосу. Зображальна цінність мультфільму

«Ведмедик і той, що живе у річці». Філософська спрямованість фільмів Є. Сивоконя. Мультиплікаційні фільми з різних матеріалів. Творчість українських режисерів анімаційного кіно: В. Костильової, В. Гончарова, Баневича, О. Вікена та інших.

Анімаційне мистецтво в інших країнах світу. Кращі фільми світу. Анімація США, Великої Британії, Франції, Естонії, Росії, Латвії, Литви тощо.

Практична частина. Перегляд та аналіз фільмів видатних українських режисерів: «Золоте яйце», «Як жінки чоловіків продавали», «Микита Кожум'яка», «Сказання про Ігорів похід», «Ведмедик і той, що живе у річці» тощо.

Перегляд та аналіз робіт В. Дахна, Є. Сивоконя, А. Грачової В. Костильової, В. Гончарова, Баневича, О. Вікена та інших.

Перегляд та аналіз кращих анімаційних фільмів світу.

7. Кінофестивалі, конкурси, екскурсії (60 год.)

Теоретична частина. Умови участі у конкурсах, кінофестивалях. Супровідна документація творчої роботи.

Практична частина. Підготовка творчої роботи та супровідної документації до участі у конкурсах, кінофестивалях. Участь у конкурсах, кінофестивалях. Проведення екскурсій до музеїв, на виставки.

8. Підсумок (6 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків..

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки у студії, техніку безпеки;
- правила роботи з комп'ютерами та іншими технічними засобами тощо;
- історію анімаційного мистецтва, кіномистецтва та образотворчого мистецтва;
- теорію мультиплікації, мистецтва кіно, образотворчого мистецтва;
- поняття сценарію і в чому полягає сценарна майстерність;
- технічні засоби, які необхідні для зйомки;
- необхідні анімаційні комп'ютерні програми;
- основи режисерської та операторської майстерності, майстерності художника-постановника мультиплікаційного фільму;
- основи монтажу та озвучення анімаційного фільму;
- історію та культурну спадщину рідного міста та держави, . основи загальносвітової етики та естетики.

Вихованці мають уміти і застосовувати:

- користуватися комп'ютерною технікою й іншими технічними засобами;
- написати сценарій до анімаційного фільму, застосовуючи набуті

знання;

- створити режисерську розробку анімаційного фільму;
- встановлювати світло, впроваджувати плани, ракурси, фокус зображення тощо;
- робити розкадрування;
- виконувати художнє обарвлення мультиплікаційної стрічки;
- оволодіти усіма етапами створення фільму;
- користуватися цифровою знімальною технікою;
- користуватися комп'ютерною технікою;
- проводити анімаційний монтаж фільму;
- створити анімаційний фільм високого художнього рівня;
- застосовувати загальнолюдські етичні та естетичні принципи у житті;
- представляти свої анімаційні фільми в Україні та на міжнародних кінофестивалях.

Вихованці мають набути досвід:

- роботи над фільмом;
- малювання, ліплення та виготовлення художніх об'єктів з різноманітних матеріалів;
- режисерської розробки анімаційного фільму;
- анімаційного монтажу;
- створення анімаційних фільмів;
- підготовки, презентації та захисту творчої роботи;
- участі у кінофестивалях, конкурсах.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ

№	Найменування обладнання	Кількість
<i>Технічні засоби</i>		
1.	Персональні комп'ютери, підключені до мережі Internet	12 шт
2.	Принтер	1 шт
3.	Сканер	1 шт
4.	Інтерактивна дошка	1 шт
5.	Проектор	1 шт
6.	Освітлювальна апаратура	КОМПЛЕКТ
7.	Відеознімальна техніка	КОМПЛЕКТ
<i>Програмне забезпечення</i>		
1.	Операційна система Windows	
2.	Браузер Google Chrome	
3.	PinnacleStudio версія від 8.0 чи MAGIX VideoMaker, AdobePhotoshop версія від 9.0. тощо	

ЛІТЕРАТУРА

1. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея / Э. Арнольди. – Л. : Искусство, 1968. – 212 с.
2. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 228 с.
3. Асенин С. Иржи Трнка – тайна кинокуклы / С. Асенин. – М. : ВБПК, 1982. – 78с.
4. Асенин С. Йон Попеску – Гопо: рисованный человечек и реальный мир /С.Асенин. – М. : ВБПК, 1986. – 41 с.
5. Асенин С. Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино / С. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.
6. Вано И. Рисованный фильм / И. Вано. – М. : Госкиноиздат, 1950. – 87 с.
7. Волков А. Анимационная фантастика 80-х годов / А. Волков. – Детская литература, 1991. – № 5. – С.17.
8. Волков А. – Цвет в живописи / А. Волков. – М. : Искусство, 1984. – 214 с.
9. Выготский Л. Психология искусства / Л. Выготский. – М. : 1968. – 573с.
10. Гамбург Е. Тайны рисованного мира / Е.Гамбург. – М. : Искусство, 1991. – 120 с.
11. Гамбург Е., Пекар В. Художники ожившего рисунка / Е. Гамбург, В. Пекар – М.: ВБПК, 1984. – 64 с.
12. Гинзбург С. Очерки теории кино / С. Гинзбург. – М. : Искусство, 1974. – 264 с.
- 13.Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм / С. Гинзбург. – М.: Искусство, 1957. – 286 с.
14. Головня А. О кинооператорском мастерстве / А. Головня. – М. : ВГИК, 1970. – 152 с.
15. Горпенко В. Пластика фильму / В. Горпенко. – К. : Мистецтво, 1983. – 99 с.
16. Довженко О. Твори. В 5-ти т. / О.Довженко. – К. : Дніпро, 1984.
17. Волков А.А. Иванов-Вано Иван Петрович Кадр за кадром / А. А. Волков. – М. : Искусство, 1980. – 240 с.
18. Каранович А. Мои друзья куклы / А. Каранович.– М. : Искусство, 1971. – 175 с.
19. Крижанівський Б. Мальоване кіно України / Б. Крижанівський. – К. : Мистецтво, 1968. – 155 с.
20. Крижанівський Б. Мистецтво мультиплікації / Б.Крижанівський. – К. : Рад. школа, 1981. – 117 с.
21. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры / Л. Кулешов. – Госкиноиздат, 1941. – 464 с.
22. Маэстри Д. Секреты анимации персонажей / Д. Маэстри. – СПб : Питер, 2002. – 224 с. – ISBN 5-94723-026-7.
23. Милборн А. Я рисую мультики / А. Милборн. – М. : Росмэн, 2003 – 60 с.
24. Мусієнко О. Кіноосвіта: проблеми, здобутки, перспективи / О. Мусієнко. – К. : Мистецтво, 1985. – 116 с. – ISBN 966-7584-70- 7.
25. Неменский Б. Мудрость красоты. О проблемах эстетического воспитания

/ Б. Неменский. – М. : 1987. – 253 с.

26. Норштейн Ю. Все это было бы смешно / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1991. – С.136.

27. Норштейн Ю. Движение / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1988.– №10. – С.103.

28. Норштейн Ю. Движение. Ч.2. / Ю.Норштейн // Искусство кино. – 1989. – №4. – С.107.

29. Сивоконь Е. Если вы любите мультипликацию / Е. Сивоконь. – К.: Мистецтво, 1985. – 150 с.

30. Тарковский А. Запечатлённое время / А.Тарковский. // Искусство кино. – 1967. – №4. – С.68. Усов Ю. В мире экранных искусств / Ю.Усов. – М., 1995. – 224 с. – ISBN 5-86949-014-6.

31. Хитрук Ф. Понять даже то, что трудно вообразить. Разборы и размышления / Ф. Хитрук // Искусство кино. – 1989. – №6. – С.110.

32. Шупик О. Мистецтво мультиплікації / О. Шупик. – К.: Наукова думка, 1983. – 135 с.