

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства

(филиал РГИСИ во Владивостоке)

Школа креативных индустрий



Утверждаю:

ВРИО ректора РГИСИ

/Е. В. Третьякова/

«17» сентября 2021 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Креативные технологии»

Дисциплина по выбору. Видеомонтаж и моушн-дизайн

2 год обучения
на 2022-2023 учебный год

Зарегистрирована учебно-методическим кабинетом 16.09.2021,
регистрационный номер 2021-ШКИ/03

г. Владивосток
2021

Особенности организации образовательного процесса

Задачи

Обучающие:

- изучить теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- изучить принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства;
- изучить основные этапы и принципы монтажа видеоряда в соответствии с поставленной задачей;
- изучить принципы цветокоррекции (первичная, творческая – грейдинг);
- освоить навыки анализа и отбора кадров из предложенного материала;
- освоить навыки построения сюжета и логики видеоряда;
- освоить разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere;
- освоить разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects;
- освоить Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов;
- освоить навыки создания demoreel (showreel) и размещения на специальных платформах.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Содержание программы

Раздел 1. Знакомство со специализациями студии

Тема 1.1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Представление программы на 2ой год

Практика: Знакомство. Целеполагание. Генерация идеи на предстоящий год.

Тема 1.2. Фото. Портретная фотография. Введение.

Теория: История фотографии, культурное и социальное значение визуальных искусств. Ретроспектива портретной фотографии. Эволюция фотокамеры. Краткий инструктаж по использованию оборудования.

Практика: Игра на сопоставление фотографии и оборудования, которым она была сделана.

Тема 1.3. Знакомство с камерой.

Теория: Основные функции. Подготовка камеры к работе, карта памяти, батарея, кнопка спуска, колесо режимов, кольца фокусировки.

Практика: Включение и выключение камеры, открытие меню, переключение режимов, пробные кадры. Правильное удержание камеры и позиция тела фотографа

Тема 1.4. Композиция кадра.

Теория: Правило третей.

Практика: Создание снимков в автоматическом режиме с учетом правила третей.

Тема 1.5. Съемка в ручном и автоматических режимах.

Теория: Пояснение режимов съемки – приоритет скорости затвора, приоритет диафрагмы. Что такое глубина резкости и фокус.

Практика: Создание снимков в ручном и полуавтоматических режимах с учетом правила третей.

Тема 1.6. Базовая обработка фотографии.

Теория: Обработка фотографии в Adobe Lightroom.

Практика: Настройка основных параметров цифрового снимка – экспозиция, кадрирование, выравнивание по направляющим, коррекция баланса белого, коррекция цветов.

Тема 1.7. Видео. История кино. Визуальный ряд. Значение кинематографа в современном мире.

Теория: История кино. Визуальный ряд. Значение кинематографа в современном мире.

Тема 1.8. План съемки. Крупность кадра.

Теория: Общий, средний и крупный планы съемки.

Практика: Съемка объектов используя разную крупность кадра

Тема 1.9. Угол съемки

Теория: Влияние угла съемки на восприятие кадра и сюжета

Практика: Съемка объектов используя разные углы съемки

Тема 1.10. Фокусное расстояние

Теория: Понимание фокусного расстояния объективов

Практика: Съемка с использованием разных фокусных расстояний

Тема 1.11. Препродакшн, чеклист. Съемка со штативом.

Теория: Содержание чек листа. Устройство и назначение видеостатива

Практика: Написание чек листа. Съемка со штативом.

Тема 1.12. Видеомонтаж и motion-дизайн. Введение. Влияние монтажа на восприятие. «Третий смысл».

Теория: Введение в видеомонтаж и motion-дизайн. Основные понятия и принципы. Влияние монтажа на восприятие. «Третий смысл» в работах Л. Кулешова и А. Хичкока

Практика: Групповое обсуждение принципов монтажа, ключевых моментов и использования motion-дизайна

Тема 1.13. Знакомство с монтажным ПО. Основы видеомонтажа.

Теория: Демонстрация интерфейса Adobe Premiere. Назначение элементов и инструментов.

Практика: Тестирование возможностей Adobe Premiere склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами

Тема 1.14. Базовая цветокоррекция. Монтаж ролика.

Теория: Принципы цветокоррекции - коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого.

Практика: Обработка видеоматериала в Adobe Premiere - склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами

Тема 1.15. Что такое motion design. Знакомство с Adobe After Effects

Теория: Основы motion-дизайн и примеры использования визуальных эффектов в кино, клипах и рекламе. Демонстрация интерфейса Adobe After Effects

Практика: Обсуждение плюсов и минусов визуальных эффектов. Возможности использования motion-дизайна в кино, клипах и рекламе.

Тема 1.16. Добавление простых спецэффектов к видео

Практика: Создание простых спецэффектов к видео с использованием инструментов Adobe After Effects.

Раздел 2. Углубленное изучение специализации.

Тема 2.1. Теория и история монтажа. Примеры кино.

Теория: Теория и история монтажа. Рассмотрение примеров из кино.

Тема 2.2. Работа в Adobe Premiere CS.

Теория: Программы для монтажа. Логика работы.

Практика: Настройка проекта. Рабочее пространство. Импорт материалов.

Тема 2.3. Обзор интерфейса. Инструментарий. Таймлайн.

Теория: Элементы интерфейса и их назначение

Практика: Организация рабочего пространства, настройка.

Тема 2.4. Параллельный и последовательный монтаж.

Теория: Параллельный и последовательный монтаж.

Практика: Обсуждение примеров из кино.

Тема 2.5. Создание и работа с прокси.

Теория: Что такое прокси. Кодирование файлов. Кодеки. Оптимизация ресурсов компьютера.

Практика: Создание файлов прокси для проекта. Переключение режима прокси.

Тема 2.6. Типы и виды монтажа.

Теория: Примеры из кино, клипов, тренды в видеомонтаже.

Тема 2.7. Переходы, типы склеек.

Теория: Примеры из кино, клипов,

Практика: Создание склеек с разными типами переходов.

Тема 2.8. Монтаж по крупности. Крупность плана.

Теория: Что такое крупность плана. Примеры из кино

Практика: Монтаж отрезков с учетом крупности планов.

Тема 2.9. Эффекты.

Теория: Возможности эффектов и их назначение. Примеры из кино, музыкальных клипов.

Практика: Применение различных эффектов.

Тема 2.10. Маски.

Теория: Область применения масок и их возможности.

Практика: Создание маски для выбранного клипа.

Тема 2.11. Слои.

Теория: Логика работы со слоями. Типы слоев

Практика: создание слоев для выбранного клипа

Тема 2.12. Ключевые кадры.

Теория: Что такое ключевой кадр

Практика: Применение ключевых кадров для изменения разных параметров.

Тема 2.13. Типы и виды монтажа. Монтаж по композиции и содержанию кадра.

Теория: Типы и виды монтажа.

Практика: Монтаж по композиции и содержанию кадра.

Тема 2.14. Монтаж по ключевому цвету. Теория и практика применения эффекта Color Key в Adobe Premiere.

Теория: Монтаж по ключевому цвету.

Практика: Работа с эффектом Color Key в Adobe Premiere

Тема 2.15. Работа со звуком.

Теория: Звуковые дорожки, настройка, параметры.

Практика: Изменение разных параметров звуковых дорожек.

Тема 2.16. Природа цвета. Сочетания цветов.

Теория: Природа цвета. Сочетания цветов. Цветовые круги.

Практика: Подбор цветовых сочетаний.

Тема 2.17. Цветокоррекция.

Теория: Первичная и творческая цветокоррекция (грейдинг).

Практика: Цветокоррекция и грейдинг отрезка видео.

Тема 2.18. Рендеринг.

Теория: Настройки рендеринга.

Практика: Рендеринг созданного видеоролика.

Тема 2.19. Анимация в After Effects. Эффекты и слои.

Теория: Обзор интерфейса. Настройка.

Практика: Создание слоев и применение некоторых эффектов

Тема 2.20. 2D слои в After Effects.

Теория: 2D слои в After Effects.

Практика: Создание слоев для разных кадров

Тема 2.21. Работа с ключевыми кадрами.

Теория: Ключевые кадры в After Effects, отличия от Adobe Premiere.

Практика: Создание ключевых кадров, изменения разных параметров.

Тема 2.22. Типы интерполяции между ключевыми кадрами.

Теория: Обзор параметров, кривые изменения параметров.

Практика: Создание разных типов интерполяций.

Тема 2.23. Работа в Graph Editor.

Теория: Редактирование кривых для анимации.

Практика: Создание кривых для анимирования объекта.

Тема 2.24. Выражения в After Effects.

Теория: Использование выражений

Практика: Создания выражения для анимации движения

Тема 2.25. Затухающие колебания.

Теория: Как анимировать объект с затухающими колебаниями.

Практика: Анимация объекта.

Тема 2.26. Эффекты генерации частиц. Дождь, снег.

Теория: Примеры использования эффектов с частицами.

Практика: Создание эффекта дождя и снега.

Тема 2.27. Эффекты для Цветокоррекции.

Теория: Коррекция цвета объектов в After Effects.

Тема 2.28. Curves, Levels, Lumetri, Color Finesse.

Практика: Применение Lumetri и других эффектов цветокоррекции.

Тема 2.29. Эффекты категории Blur.

Теория: Что такое размытие, типы размытия, области применения эффектов размытия и назначение.

Практика: Использование разных эффектов типа Blur.

Тема 2.30. Способы создания масок. Track Matte.

Теория: Маски и области применения

Практика: Создание масок и трекинг

Тема 2.31. Создание цифровых помех на видео.

Теория: Примеры использования цифровых помех.

Практика: Создание эффектов помех.

Тема 2.32. Обмен композициями с Premiere Pro.

Теория: Демонстрация и настройка программ для работы в связке.

Практика: Работа над проектом в связке программ.

Тема 2.33. Эффекты кеинга в After Effects.

Теория: Объяснение кеинга, области применения. Примеры из кино и клипов.

Тема 2.34. Замена зелёного фона.

Практика: Замена зеленого фона для роликов снятых в студии. Подбор фона. Замена фона.

Тема 2.35. Основы ротоскопинга в After Effects.

Теория: Примеры из кино и клипов. Область применения, теория

Тема 2.36. Инструмент Roto Brush & Refine Edge Tool.

Практика: Выделение объектов в видео, добавление элементов в фоне

Тема 2.37. Трекинг камеры.

Теория: Примеры из кино

Практика: Трекинг

Тема 2.38. Стабилизация видео.

Теория: Как работает эффект стабилизации. Примеры из кино и клипов.

Практика: Применение эффекта в выбранным кадрам

Тема 2.39. Редактирование титров в Premiere Pro.

Теория: Область применения, примеры в кино и клипах, рекламе

Практика: Работа с 3D текстовыми слоями

Тема 2.30. Применение эффектов и рендеринг.

Практика: Работа над выпускным проектом.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- учащийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- учащийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;
- учащийся монтирует видео с соответствии с основными этапами и принципами монтажа;
- учащийся знает принципы цветокоррекции и сделать первичную обработку видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого) и грейдинг (тонирование видео, творческая обработка);
- учащийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;
- учащийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);
- учащийся монтирует готовый видеопродукт используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат;

- учащийся использует разные инструменты и приемы моушн дизайна в Adobe After Effects добавляя в видео различные спецэффекты (замена фона с использованием хромакея, анимированный текст, трекинг) в соответствии с сюжетом и логикой видеоряда;
- учащийся использует Adobe Media Encoder для работы с разными форматами видеофайлов (конвертация файлов, создание прокси);
- учащийся создает собственный demoreel (showreel) на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.