

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А. Федоричева

29.08. 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства (Художественная анимация)

Статус дисциплины – нормативная

Учебный план 2018 года

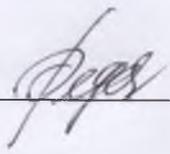
Описание учебной дисциплины по формам обучения

Курс	Семестр	Очная						
		Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля
1	1,2	81/2,2	51	20	31	30	.	
2	3,4	54/1,5	34	14	20	20	.	Зачет (3)
3	5,6	54/1,5	34	14	20	20	.	
4	7	27/0,7	18	8	12	9	-	Диф. зачет (7)
Всего		216/6	137	54	83	79	-	

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ГОС ВО.

Программу разработала  А.С. Березина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н.Г. Феденко

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Теория и практика монтажа» является базовой частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1 - 4 курсов (I - VII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает темы истории возникновения монтажа, теорию монтажа, основные способы и виды монтажа, системы профессионального нелинейного монтажа, особенности и специфику монтажа анимационных роликов разных жанров.

Дисциплиной предусмотрено изучение видео редакторов и комплекса вспомогательных программ для работы с фото и видео.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 з. е., 216 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 54 часа для очной формы обучения и 18 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 83 часа для очной формы обучения и 27 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 79 часов для очной формы обучения и 171 часов для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса «Теория и практика монтажа» - приобретение студентами знаний законов и принципов монтажа, освоение навыков работы в программах, предназначенных для редакции видео.

Основной задачей курса является приобретение студентами теоретических и практических навыков в разработке раскадровок для будущего проекта, сборке фрагментов и постобработке видео. Применение полученных теоретических знаний на практике.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с историей возникновения монтажа; теорией монтажа, основными способами и видами монтажа;
- проанализировать и оценить системы профессионального нелинейного монтажа, используемые на современном ТВ;
- определить особенности и специфику монтажа анимационных роликов разных жанров;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Теория и практика монтажа» относится к базовой части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Основы сценария и режиссуры», «Практическая анимация», «Трёхмерное моделирование», «Технологии анимации», «Звуковое решение фильма», «Организация анимационного проекта», «Основы композиции» которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-5	способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 1	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-7	способностью к пониманию и постановке профессиональных задач в рамках своей творческой деятельности

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- историю монтажа;
- виды и способы монтажа;
- основные принципы нелинейного монтажа;
- ориентироваться в программах нелинейного монтажа.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- ориентироваться в жанрах и видах анимации;
- анализировать мультипликационный фильм как произведение искусства.
- работать в нескольких системах нелинейного монтажа;
- самостоятельно создавать экранный продукт: от процесса формулировки темы до окончательного монтажного варианта.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	Очная форма					Заочная форма				
	всего	в том числе				всего	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I РАЗДЕЛ (I СЕМЕСТР)										
Тема 1. Монтаж. Общий обзор	4	4		-						
Тема 2. Кадр, план, ракурс	4	4		-						
Тема 3. Программы для монтажа, кодеки и форматы видео	2	2		-						
Тема 4. Программа для монтажа Adobe Premiere Pro	2		2	-						
Тема 5. Типы склеек. Переходы в Adobe Premiere Pro	8		4	-	4					
Тема 6. Титры в программах монтажа	4		2	-	2					
Тема 7. Монтаж звука в Adobe Premiere Pro	4		2	-	2					
Тема 8. Композиция кадра, раскадровка	6	2	2	-	2					
Тема 9. Программа для монтажа Sony Vegas	4		2	-	2					
Тема 10. Титры и переходы, монтаж звука в программе Sony Vegas	6		4	-	2					
Тема 11. Создание ролика в программе монтажа из фото/фрагментов видео	7		2	-	5					
Всего по I разделу	53	14	20	-	19					
II РАЗДЕЛ (II СЕМЕСТР)										
Тема 12. 10 принципов монтажа	4	4		-						
Тема 13. Построение мизансцены и создание раскадровки	8		4	-	4					
Тема 14. Монтаж диалогов в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas	8		4	-	4					
Тема 15. Монтаж звука. Программы для работы со звуком	7	2	3	-	2					
Всего по II разделу	27	6	11	-	10					
Всего по I и II разделам	80	20	31	-	29					
III РАЗДЕЛ (III СЕМЕСТР)										
Тема 16. История монтажа	2	2		-						
Тема 17. Основные монтажные термины и понятия	1	1		-						
Тема 18. Внутрикадровый и межкадровый монтаж	2	2		-						
Тема 19. Типы и виды монтажа	2	2		-						
Тема 20. Внутрикадровый монтаж в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas	7		4	-	3					
Тема 21. Межкадровый монтаж в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas	7		4	-	3					
Тема 22. Создание ролика в программе монтажа	6		2	-	4					
Всего по III разделу	27	7	10	-	10					
IV РАЗДЕЛ (IV СЕМЕСТР)										
Тема 23. Обзор приемов монтажа на примере фильмов и мультфильмов	4	4		-						
Тема 24. Режиссерская и монтажная	10	2	4	-	4					

раскадровки										
Тема 25. Создание видео-портфолио в программах монтажа	13	1	6	-	6					
Всего по IV разделу	27	7	10	-	10					
Всего по III и IV разделам	54	14	20	-	20					
V РАЗДЕЛ (V СЕМЕСТР)										
Тема 26. Компьютерная анимация	2	2		-						
Тема 27. Внутрикадровый и межкадровый монтаж в After Effects	14	4	5		5					
Тема 28. Межкадровый монтаж в After Effects. Переходы и проявления	11	1	5		5					
Всего по V разделу	27	7	10	-	10					
VI РАЗДЕЛ (VI СЕМЕСТР)										
Тема 29. Постпроизводство в анимации	4	4		-						
Тема 30. Внутрикадровый монтаж в After Effects. Параллакс	9		4	-	5					
Тема 31. After Effects. Создание и добавление объектов в видео. Композитинг	14	3	6	-	5					
Всего по VI разделу	27	7	10	-	10					
Всего по V и VI разделам	54	14	20	-	20					
VII РАЗДЕЛ (VII СЕМЕСТР)										
Тема 32. Создание заставки	11		6	-	5					
Тема 33. Разработка раскадровки и аниматика для дипломного проекта	19	8	6	-	5					
Всего по VII разделу	30	8	12	-	10					
Всего часов по дисциплине	216	54	83	-	79					

6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ 1 I СЕМЕСТР

Тема 1. Монтаж. Общий обзор.

Понятие «монтаж». Внутрикадровый и межкадровый монтаж.

Тема 2. Кадр, план, ракурс.

Понятия «кадр», «план» и «ракурс». Классификация планов по Кулешову и Соколову. Классификация по количеству людей в кадре.

Тема 3. Программы для монтажа, кодеки и форматы видео.

Программы для монтажа Adobe Premiere Pro и Sony Vegas. Обзор видеокодеков и их применение. Вывод видео. Термины «частота кадров», «размер кадра», «видеокодек», «рендер».

Тема 8. Композиция кадра, раскадровка.

Краткий обзор основных правил композиции. Композиция кадра. Обзор и анализ приемов композиции на примере фильмов и мультфильмов. Понятие «раскадровка». Обзор и анализ раскадровок к мультфильмам.

РАЗДЕЛ 2 II СЕМЕСТР

Тема 12. 10 принципов монтажа.

10 принципов монтажа по Соколову. Монтаж по крупности, монтаж по ориентации в пространстве, монтаж по направлению движения главного объекта в кадре, монтаж по фазе движения объекта, монтаж по темпу движения объектов в кадре, монтаж по композиции кадра, монтаж за светом, монтаж по цвету, монтаж со смещением оси съемки, монтаж по направлению главной движущей массы в кадре.

Тема 15. Монтаж звука. Программы для работы со звуком.

Звук на экране. Классификация и терминология. Принципы монтажа звука. Связь зрительных и слуховых образов. Монтаж диалога. Монтаж внутреннего монолога. Монтаж шумов и шумовых фонограмм. Функции шумов. Монтаж музыки. Функции музыки на экране. Приемы монтажа музыки.

РАЗДЕЛ 3 III СЕМЕСТР

Тема 16. История монтажа.

История монтажа со времен создания кино и до наших дней. географический эксперимент, эффект Кулешова и воздействие монтажа на человека.

Тема 17. Основные монтажные термины и понятия.

Классификация крупности планов и влияние композиционно-пластического решения анимационного ряда на монтажное построение экранного зрелища. Изобразительная крупность планов. Звуковая крупность планов. Их взаимодействие. Функции монтажа.

Тема 18. Внутрикадровый и межкадровый монтаж.

Внутрикадровый монтаж зависит от изменения направления съемки и крупности снимаемого объекта. Межкадровый монтаж – это кадры, которые идут в логическом порядке, и каждый из них вносит новое содержание, помогает развивать действие с точки зрения драматургии, показывает причину и следствие события или психологической рефлексии, которая помогает понять драму этой сцены.

Тема 19. Типы и виды монтажа.

Межкадровый и внутрикадровый монтаж. Основные стадии процесса монтажа. Выбор способа и технологии монтажа. Способы электронного монтажа: техника и технология.

Этапы монтажа: «черновой» монтаж, окончательная сборка фильма и озвучивание. Особенности совмещения этапов работы при создании анимационных фильмов различных жанров.

Типы технических монтажных переходов. «Прямая» склейка. Микшерные переходы. «Наплывы» как разрыв действия во времени или как переход к отражению внутреннего состояния персонажа. Использование спецэффектов как монтажный переход.

Повествовательный монтаж. Параллельный монтаж. Ассоциативный монтаж. Дистанционный монтаж. Монтаж «аттракционов» как предтеча современных видов монтажа.

РАЗДЕЛ 4 IV СЕМЕСТР

Тема 23. Обзор приемов монтажа на примере фильмов и мультфильмов.

Анализ популярных фильмов и мультфильмов на предмет приемов монтажа. Обзор планов, переходов и других приемов и их влияние на зрителя. Термины «Длинный кадр».

Тема 24. Режиссерская и монтажная раскадровки.

Понятия раскадровка и монтажная раскадровка. Анализ раскадровок к фильмам и мультфильмам. Значение раскадровки и монтажной раскадровки на начальных этапах создания фильмов и мультфильмов.

Тема 25. Создание видео-портфолио в программах монтажа.

Понятия и значение портфолио. Портфолио художника - аниматора.

РАЗДЕЛ 5 V СЕМЕСТР

Тема 26. Компьютерная анимация.

Понятие «компьютерная анимация». Области применения. Обзор возможностей компьютерного монтажа.

Тема 27. Внутрикадровый и межкадровый монтаж в After Effects.

Программа After Effects. Обзор возможностей программы, плагинов и дополнений. Обзор примеров, выполненных с использованием возможностей программы.

РАЗДЕЛ 6 VI СЕМЕСТР

Тема 29. Постпроизводство в анимации.

Постпроизводство или постпродакшн - этап производства кино, радиопередач и прочих видов цифрового искусства, следующий за съёмкой или записью отдельных сегментов работы. Применительно к кинематографии означает период монтажа — период обработки видеоматериала после съёмок эпизодов фильма, подготовка и изготовление компьютерных объектов, редакция, монтаж, озвучивание и обработка материала фильма.

Тема 31. After Effects. Создание и добавление объектов в видео.

Работа с изображениями, эффект параллакс. Взаимодействие программ Adobe After Effects и Adobe Photoshop, Cinema 4D. Композитинг.

РАЗДЕЛ 7 VII СЕМЕСТР

Тема 33. Разработка раскадровки и аниматика для дипломного проекта.

Просмотр и обсуждение дипломных проектов прошлых лет. Повтор основных принципов и приемов монтажа.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1.

(I СЕМЕСТР)

Тема №4. Программа для монтажа Adobe Premiere Pro

1. Программа Adobe Premiere Pro.
2. Основные панели рабочей области.
3. Создание проекта и вывод видео.

Термины: ПО, программное обеспечение, эпизод/sequence, таймлайн/timeline, кодек, формат, частота кадров, пропорции кадра, размер кадра, рабочие среды, таймкод, рендер

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Литература:[\[3, 4, 20, 40\]](#)

Тема №5. Типы склеек. Переходы в Adobe Premiere Pro

1. Типы склеек.
2. Виды переходов средствами панели Эффекты/Effects программы Adobe Premiere Pro.
3. Виды переходов, настраиваемых вручную с помощью ключевых кадров и масок.

Термины: склейка, прямая склейка/cut, jump cut, match cut, наплыв/dissolve, захлест/dabble cutting, затемнение/fade in/fade out, шторка/wipe, графика/CG, маска, ключевой кадр/key frame

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с видео образцами примеров склеек.
3. Смонтировать несколько фотографий с применением эффектов в программе Adobe Premiere Pro

Литература:[\[10, 11, 1\]](#)

Тема №6. Титры в программах монтажа

1. Панель Титры/New Title.
2. Настройка титров.
3. Анимация титров.

Термины: титры, шрифт, кегль, стили шрифта

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать титры в программе Adobe Premiere Pro.

Литература: [[14](#), [19](#), [20](#)]

Тема №7. Монтаж звука в Adobe Premiere Pro

1. Импорт звука в программу.
2. Редактирование звука.
3. Параметры звука.

Термины: аудиодорожка, звуковая волна, звуковой канал, микширование

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Видеоролик из фрагментов фото/видео с использованием эффектов, применением титров и добавлением звука.

Литература: [[22](#), [42](#), [32](#)]

Тема №8. Композиция кадра, раскадровка

1. Основы композиции кадра.
2. Обзор примеров композиции кадра в кино и мультфильмах.
3. Раскадровка к видео.

Термины: правило третей, золотое сечение, контраст, раскадровка

Выполнить:

1. Изучить литературу и примеры по пройденной теме.
2. Раскадровку по фрагменту фильма/мультфильма

Литература: [[7](#), [5](#), [19](#)]

Тема №9. Программа для монтажа Sony Vegas

1. Программа Sony Vegas.
2. Основные панели рабочей области.
3. Создание проекта и вывод видео

Термины: ПО, программное обеспечение, эпизод/sequence, таймлайн/timeline, кодек, формат, частота кадров, пропорции кадра, размер кадра, рабочие среды, таймкод, рендер

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Литература: [[27](#), [13](#), [18](#)]

Тема №10. Титры и переходы, монтаж звука в программе Sony Vegas

1. Виды переходов в программе Sony Vegas.
2. Создание и анимация титров
3. Импорт и редактирование звука

Выполнить:

1. Изучить литературу и видео примеры по пройденной теме.
2. Видеоролик из фрагментов фото/видео в программе Sony Vegas с использованием эффектов, создать титры и смонтировать звук.

Литература:[[18](#), [16](#), [20](#)]

Тема №11. Создание ролика в программе монтажа из фото/фрагментов видео

1. Подбор темы и видео/фото фрагментов для ролика.
2. Черновой монтаж и монтаж звука.
3. Применение разного ранее изученных эффектов и приемов.

Термины: склейка, прямая склейка/cut, jump cut, match cut, наплыв/dissolve, захлест/dabble cutting, затемнение/fade in/fade out, шторка/wipe, графика/CG, маска, ключевой кадр/key frame

Выполнить:

1. Изучить видео аналоги по теме.
2. Видеоролик с использованием приемов cut, jump cut, match cut, dissolve, wipe, fade in, fade out, CG.

Литература:[[18](#), [13](#), [22](#)]

РАЗДЕЛ 2. (II СЕМЕСТР)

Тема №13. Построение мизансцены и создание раскадровки

1. Подбор темы произведения.
2. Создание мизансцены по сценарию.
3. Создание раскадровки по сценарию.

Термины: мизансцена, сценарий, аниматик

Выполнить:

1. Раскадровку по заранее написанному сценарию
2. Аниматик из раскадровки в программах монтажа

Литература:[[22](#), [16](#), [23](#), [45](#)]

Тема №14. Монтаж диалогов в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas

1. Правила склейки диалогов.
2. Поиск или создание видеоматериалов.
3. Склейка диалогов в программах монтажа.

Термины: Импорт, экспорт, файл, восьмерка, склейка

Выполнить:

1. Изучить видео примеры монтажа диалогов.
2. Создать ролик в программах монтажа.

Литература:[[22](#), [16](#), [23](#), [12](#)]

Тема №15. Монтаж звука. Программы для работы со звуком

1. Программа для обработки звука Sound Forge
2. Программа для обработки звука Adobe Audition

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение
3. Редакцию аудио.

Литература:[[22](#), [16](#), [23](#), [12](#)]

РАЗДЕЛ 3. (III СЕМЕСТР)

Тема №20. Внутрикадровый монтаж в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas

1. Эффекты в программах монтажа.
2. Коррекция цвета и плагины.

Термины: эффект, интерфейс, плагин, композиция, коррекция цвета, проект, частота кадров, секвенция, таймлайн, рендер, фокус

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомится с видео примерами.

Литература:[[6](#), [17](#), [21](#)]

Тема №21. Межкадровый монтаж в Adobe Premiere Pro и Sony Vegas

1. Эффекты и переходы в программах монтажа.
2. Склейка кадров по крупности.
3. Типы склеек

Термины: склейка, прямая склейка/cut, jump cut, match cut, наплыв/dissolve, захлест/dabble cutting, затемнение/fade in/fade out, шторка/wipe, графика/CG, маска, ключевой кадр/key frame эффект, путь, композиция, проект, частота кадров, секвенция, таймлайн, рендер

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомится с видео примерами.

Литература:[[6](#), [7](#), [21](#)]

Тема №22. Создание ролика в программе монтажа

1. Выбор фильма или мультфильма как основу для видеоролика.
2. Создание раскадровки для видеоролика на основе фрагментов фильма/мультфильма.
3. Создание видеоролика в программе монтажа.

Термины: нарезка, склейка, драматургия, сюжет, ситуация, завязка, конфликт, кульминация, развязка, раскадровка

Выполнить:

1. Раскадровку, раскрывающую основную сюжетную линию выбранного фильма/мультфильма.
2. Видеоролик на основе раскадровки с использованием фрагментов выбранного фильма/мультфильма.

Литература: [[6](#), [17](#), [21](#)]

РАЗДЕЛ 4. (IV СЕМЕСТР)

Тема №24. Режиссерская и монтажная раскадровки

1. Роль режиссерской и монтажной раскадровки на раннем этапе создания проекта.
2. Примеры монтажной раскадровки.
3. Создание раскадровок.

Термины: монтажная раскадровка, режиссер, режиссерская раскадровка, метраж, крупность

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создание раскадровки по сценарию.

Литература: [[28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#)]

Тема №25. Создание видео-портфолио в программах монтажа

1. Обзор примеров видео портфолио.
2. Подбор работ для портфолио.
3. Разработка дизайна видео.

Термины: растровая графика, векторная графика, таймлайн, кадр, фрейм, панель инструментов, экспорт, импорт, секвенция, последовательность изображений, эффекты, титры

Выполнить:

1. Ролик – портфолио в программах монтажа.

Литература: [[28](#), [11](#), [13](#), [18](#), [27](#)]

РАЗДЕЛ 5. (V СЕМЕСТР)

Тема №27. Внутрикадровый и межкадровый монтаж в After Effects

1. Обзор программы Adobe After Effects.
2. Плагины и эффекты программы.
3. Виды эффектов. Плагины Particle и Optical Flares.

Термины: эффект, плагин, частица, система частиц, фильтр, ключевые кадры, коррекция цвета, заливка, градиент, коррекция цвета, слои

Выполнить:

1. Текстовую анимацию с применением эффектов программы After Effects.
2. Анимацию с использованием плагина Particle.

Литература: [[25](#), [22](#), [21](#), [13](#)]

Тема №28. Межкадровый монтаж в After Effects. Переходы и проявления

1. Обзор эффектов для межкадрового монтажа в программе.
2. Маски и 3D слои.
3. Обзор примеров использования эффектов программы After Effects.

Термины: ролик, слой, слой-маска, эффекты наложения, прозрачность, контур, растушевка, камера, 3D слой, плагин, последовательность изображений, экспорт, рендер

Выполнить:

1. Обзор видео-примеров по теме.
2. Создать короткий ролик с использованием возможностей программы.

Литература: [[3](#), [5](#), [14](#)]

РАЗДЕЛ 6. (VI СЕМЕСТР)

Тема № 30. Внутрикадровый монтаж в After Effects. Параллакс

1. Обзор примеров параллакса.
2. Маски и 3D слои.
3. Подготовка изображений в программе Adobe Photoshop.

Термины: ролик, экспорт, альфа-канал, 3D-слой, камера, маска

Выполнить:

1. Создать ролик с эффектом параллакса и применением других возможностей программы.

Литература: [[5](#), [11](#), [18](#)]

Тема №31. After Effects. Создание и добавление объектов в видео. Композитинг

1. Обзор примеров создания и добавления объектов в видео.
2. Трекинг видео. Хромакей.
3. Поиск видео-основы для ролика.

Термины: ролик, ротоскопия, трекинг, экспорт, ключевой кадр, хромакей, кеинг, футаж, рендеринг

Выполнить:

1. Создание ролика с добавлением объекта в видео.
2. Заменить фон у персонажа с помощью кеинга.

Литература: [[5](#), [11](#), [18](#), [13](#)]

РАЗДЕЛ 7. (VII СЕМЕСТР)

Тема №32. Создание заставки

1. Идеи для создания заставки.
2. Обзор примеров в интернете.
3. Разработка заставки.

Термины: идея, заставка, эффекты, экспорт, рендер

Выполнить:

1. Создать заставку в After Effects.

Литература: [[5](#), [14](#), [10](#)]

Тема №33. Разработка раскадровки и аниматика для дипломного проекта

1. Сбор идей для дипломного проекта.
2. Разработка раскадровки по сценарию.
3. Работа над аниматиком.

Термины: идея, дипломный проект, короткометражный мультфильм, ролик, референс, сценарий, раскадровка, аниматик, последовательность изображений, фото, видео

Выполнить:

1. Создание раскадровки к дипломному проекту по сценарию.
2. Создание аниматика к дипломному проекту.

Литература: [[5](#), [14](#), [10](#)]

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и выполнить творческое задание в программах монтажа. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

(I семестр)

1. Сообщение по теме «Монтаж, Общий обзор».
2. Сообщение по теме «Кадр, план, ракурс».
3. Сообщение по теме «Кодеки и форматы видео».
4. Сообщение по теме «Композиция кадра».
5. Сообщение по теме «Раскадровка».
6. Создание видеоролика из фрагментов фото/видео с использованием эффектов, применением титров и добавлением звука
7. Создание раскадровки по фрагменту фильма/мультфильма
8. Создание видеоролика с использованием приемов cut, jump cut, match cut, dissolve, wipe, fade in, fade out, CG.

(II семестр)

1. Сообщение по теме «10 принципов монтажа»
2. Создать раскадровку и аниматик по сценарию.
3. Создать ролик с использованием диалогов.

(III семестр)

1. Сообщение по теме «История монтажа»
2. Сообщение по теме «Внутрикадровый и межкадровый монтаж»
3. Выполнить раскадровку и видеоролик по фильму/мультфильму, отражающий основной сюжет произведения.

(IV семестр)

1. Сообщение на тему «Режиссерская и монтажная раскадровка»
2. Создать раскадровку по сценарию.
3. Создать видео-портфолио в программе монтажа.

(V семестр)

1. Выполнить текстовую анимацию с применением эффектов программы After Effects.
2. Выполнить анимацию с использованием плагина Particle.
3. Создать короткий ролик с использованием возможностей программы Adobe After Effects.

(VI семестр)

1. Создать ролик с эффектом параллакса и применением других возможностей программы.
2. Создание ролика с добавлением объекта в видео.
3. Заменить фон у персонажа с помощью кеинга.

(VII семестр)

1. Создать заставку в After Effects.
2. Создать раскадровку и аниматик к дипломному проекту.

7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ (VII семестр)

Для успешной сдачи дифференцированного зачета в VII семестре студенты должны предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме и устно ответить на одну тему из списка:

1. Кадр. Композиция кадра.
2. Типы и виды монтажа.
3. Классификация планов.
4. Монтаж по крупности – 1-й принцип.
5. Монтаж по ориентации в пространстве – 2-й принцип.
6. Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре – 3-й принцип.
7. Монтаж по фазе движения объекта – 4-й принцип.
8. Монтаж по темпу движения объектов в кадре – 5-й принцип.
9. Монтаж по композиции кадра – 6-й принцип.
10. Монтаж за светом – 7-й принцип.
11. Монтаж по цвету – 8-й принцип.
12. Монтаж со смещением оси съемки – 9-й принцип.
13. Монтаж по направлению главной движущей массы в кадре – 10-й принцип.
14. Типы склеек.
15. Линейность события.
16. Монтаж диалогов.
17. Атмосфера кадра.
18. Режиссерская и монтажная раскадровка.

7.4. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ (III семестр)

Для получения зачета по предмету «Теория и практика монтажа», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий».

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Теория и практика монтажа» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет);
- практические (работа традиционными материалами (раскадровка) и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

Практические занятия - наиболее важный метод обучения по дисциплине «Теория и практика монтажа», позволяющий студентам освоить комплекс программ, необходимый как в командной, так и при одиночной работе над анимационным проектом.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
Отлично (5)	зачтено	заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
Хорошо (4)		заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
Удовлетворительно (3)		заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
Неудовлетворительно (2)	незачтено	неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 128 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
4. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.](#)
5. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
6. [Кирьянов Д. В. Adobe Premiere Pro CS3 и After Effects CS3 на примерах / Д. В. Кирьянов, Е. Н. Кирьянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2008. — 400 с.](#)
7. [Кирьянов Д. В. Видеоанимация: AfterEffects, PremierePro, Flash. : Самоучитель / Д.В. Кирьянов, Е.Н. Кирьянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2007. — 256 с.](#)
8. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
9. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
10. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с.](#)
13. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард – М : Эксмо, 2016. – 392 с.](#)
14. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб : Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
15. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
16. [Справка Adobe flash professional CC. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2015. — 534 с. : ил.](#)
17. [Тейлор Э. Креатив в After Effects / Э. Тейлор. — М. : Додэка-XXI, 2008. — 608 с.](#)
18. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
19. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
20. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
21. [Adobe after effects. : руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 966 с. : ил](#)
22. [Adobe flash CS4 professional. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 544 с. : ил.](#)
23. [Adobe flash professional CS5. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 534 с. : ил.](#)

24. [Anime Studio 6. Руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 321 с. : ил.](#)
25. [Gilland J. Elemental Magic. — \[б. м.\] : Elsevier, 2009. — 31 с. : ил.](#)
26. [Preston B. Advanced animation / B. Preston — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 38 с. : ил.](#)
27. [Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — \[б. м.\] : \[б. и.\], 1981. — 548 с.](#)
28. [TVPaint animation 9 : руководство пользователя. — \[б. м.\] : TVPaint Developpement, 2008. — 450 с. : ил.](#)

Дополнительная литература

29. [Анимация и спецэффекты во FlashMX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с.](#)
30. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
31. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
32. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
33. [Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1964.](#)
34. [Горбатова О. В. Музыка в контексте анимации \(на примере «Гадкого утенка» У. Диснея\) / О. В. Горбатова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2015. — № 47. — С.139-143.](#)
35. [Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.](#)
36. [Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.](#)
37. [Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.](#)
38. [Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.](#)
39. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)
40. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
41. [Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с.](#)
42. [AdobeFlash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.](#)
43. [Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с.](#)
44. [MacromediaFlash MX 2004 / Э. Андерсон, Марк Дел Лима, Стив Джонсон. — М.: НТ Пресс, 2005. — 543 с.](#)
45. [MacromediaFlash MX 2004 ActionScript: Библия пользователя / Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 960 с.](#)
46. [The giant Walt Disney word book. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 143 с. : ил.](#)

Интернет-источники

47. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgtarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>

48. Анимация в Anime Studio. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/contentparadise/videos>
49. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
50. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
51. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
52. Дисней [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://disney.ru>
53. Клуб аниматоров рунета. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://animationclub.ru/forums/topic/409>
54. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
55. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
56. Рисование объектов для фонов. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/sephirothart/videos>
57. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1
58. Уроки в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/tanyabuka22/videos>
59. Уроки рисованной анимации в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCZWaR8Fm40iKhzJw35FxFw/videos>
60. Уроки рисованной анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl_g
61. Уроки флеш анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flash-animated.com>
62. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists
63. Цикл уроков по флеш анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.