

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр технического творчества» городского округа «город Якутск»

Согласовано:  
Экспертным советом  
МБУ ДО «Центр  
технического творчества»  
ГО «город Якутск»  
Протокол №7  
«17» сентября 2020 г.

Принято:  
Педагогическим советом  
МБУ ДО «Центр  
технического творчества»  
ГО «город Якутск»  
Протокол №7  
«17» сентября 2020 г.

Утверждаю:  
Директор МБУ ДО «Центр  
технического творчества»  
ГО «город Якутск»  
Иванова С.Н./  
«17» августа 2020 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Визуальные эффекты в кино»**

(Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы)\_

Возраст детей: с 13 по 18 лет  
Срок реализации: 1 год  
Количество часов: 144

Составитель:  
Прудецкий Роман Константинович

г. Якутск,  
2020 год

## **Пояснительная записка**

В настоящее время образование человека определяется не столько специальными (предметными) знаниями, сколько его разносторонним развитием как личности, ориентирующийся на традициях отечественной и мировой культуры, в современной системе ценностей, способной к активной социальной адаптации в обществе и самостоятельному жизненному выбору, к самообразованию и самосовершенствованию. В современном обществе востребован выпускник, умеющий самостоятельно ориентироваться в информационном пространстве. В этом контексте одним из актуальных является производство кино. Создание собственного медиа продукта позволит развивать самостоятельность суждений, критическое мышление, эстетический вкус, интегрировать знания и умения, получаемые на различных учебных занятиях, в процессе восприятия, анализа и творческой деятельности.

Программа представляет собой реализацию идеи обучить детей к основам визуальных эффектов и анимации в кино. Она предусматривает участие учащихся 7-11 классы в разработке собственных видеороликов, работа над которыми включает в себя технические процессы работы в сфере кино. Таким образом, учащиеся на занятиях осваивают основы профессии, видеомонтажера и специалиста по визуальным эффектам через практическую работу.

### ***Актуальность***

Создание кино способствует правильному восприятию и интерпретированию современной действительности. Участвуя в создании творческих работ с помощью новых технологий, учащиеся становятся участниками технического процесса, итогом которого являются реализованные проекты – анимации, рекламы и фильмов. В результате работы над проектами создается эффект эстетического переживания, эмоционального комфорта, чувства удовлетворения, что весьма близко к задачам, решаемым в процессе воспитания.

В наше время в Якутии производство кино развивается быстрыми темпами, для этого данная программа будет готовить новых специалистов.

***Направленность*** программы – **информационно-техническая**. Обучение по данной программе направлено на приобретение знаний и овладение графическими программами и создание творческих видеороликов. Приобретение опыта самостоятельной работы: видеомонтажа, анимации и компьютерной графики с целью самовыражения, развитие образного мышления, формирование своих идей, развитие творческой личности, познавательных потребностей и желания творческой самореализации.

Программа даёт возможность использовать навыки, полученные во время обучения монтажного мастерства, включая детей в систему средств массовой коммуникации общества, в которой они развивают свои творческие способности, приобретают культурный, нравственный, мировоззренческий и социальный опыт.

### ***Новизна***

Новизна программы заключается в том, что она нацелена на обучение основам трехмерной анимации и создания визуальных эффектов, в которых проявляются творческие идеи современного искусства.

### ***Педагогическая целесообразность***

Введение в дополнительное образование образовательной программы «Визуальные эффекты в кино» заключается в обеспечении формирования творческой деятельности, обучение памяти, воображения, внимания, художественного вкуса, а также формирование умения работать в команде.

По способу организации педагогического процесса программа является интегрированной, т.к. предусматривает взаимодействие с информационными технологиями. Такое комплексное освоение материала оптимизирует воображение и творческую деятельность, т.е. формирует универсальные способности, важные для многих сфер деятельности.

***Цель:*** Развитие творческих способностей учащихся через изучение основ создания

видеороликов.

### **Задачи**

#### *Образовательные*

- Ведение в 3d;
- Освоение работы визуальными эффектами;
- Основы компьютерной графики;
- Моделирование и анимация;

#### *Развивающие*

- Развивать творческие способности детей;
- Развивать их образные и логические мышления;
- Умение излагать свое воображение;

#### *Воспитательные*

- Формирование нравственных основ личности будущего творца;
- Формирование эстетического вкуса как ориентира в самостоятельном восприятии искусства.

**Отличительные особенности** программы является её практико-ориентированный характер. Программа «Визуальные эффекты в кино» позволит расширить поле творческой деятельности учащихся. Отличительной чертой данной программы является акцент на изучении технической части кинопроизводства.

#### **Возрастные особенности детей**

В кружок принимаются дети в возрасте 13-18 лет.

В каждой группе количество обучающихся – 9 человек.

Программа может быть скорректирована в зависимости от возраста учащихся. Некоторые темы взаимосвязаны с общеобразовательным курсом и могут с одной стороны служить пропедевтикой, с другой стороны опираться на него.

**Специфика реализации:** занятия в группах по 9 человек. Для детей с ООП (одаренные, дети с ОВЗ, инвалиды) разрабатываются индивидуальные образовательные маршруты.

**Сроки освоения программы:** 144 часа в год.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа.

Основной формой являются **групповые** занятия.

#### **Ожидаемые результаты**

##### Учащиеся должны **знать**:

- Технику безопасности;
- 3d моделирование;
- Основы компьютерной графики;
- Основы композитинга;
- Работа с визуальными эффектами.

##### Учащиеся должны **уметь**:

- владеть видео камерой;
- работать с графическими редакторами;
- 3d моделирование;
- 3d анимация.

#### **Способы определения результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов тестирования;
- выполнения обучающимися диагностических тестов и заданий;
- мониторинг участия в массовых мероприятиях (соревнованиях, конкурсах, выставках, олимпиадах).

#### **Виды контроля**

Текущий контроль – с целью определения усвоения обучающимся учебного материала. Проводиться в виде соревнования.

Промежуточный контроль – с целью определения результатов обучения. Проводиться в виде практической работы.

Итоговый контроль – с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Проводиться в виде практической работы и участие в конкурсах.

**Виды контроля:** творческий проект, тест, опрос, практическое задание

#### Учебно-тематический план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Инструктаж по ТБ и ПБ	1	-	1	
2	Основы VFX	2	6	8	Тест
3	Работа с 3D графикой	4	30	34	Проект
4	Моушн дизайн	6	30	36	Проект
5	Визуальные эффекты (VFX) в кино	6	33	39	Проект
6	Творческие проекты	2	22	24	Защита творческих работ
7	Заключение	2	-	2	
8	Всего:	23	121	144	

#### Содержание обучения

##### 1. Инструктаж по ТБ и БП

Теория: ТБ при работе с компьютером и правила пешехода на дороге. Инструктаж пожарной безопасности.

##### 2. Основы VFX.

Теория и практика:

Что такое VFX? Основные задачи специалиста по VFX. Программные обеспечения VFX. Основы видеосъемки в кино.

##### 3. Работа с 3D графикой

3d в кино. Изучение программы Cinema 4d. 3d моделирование. Текстурирование. Рендер.

##### 4. Моушн дизайн

Теория и практика:

Краткая история моушн-дизайна, Основные сферы применения моушн-дизайна, что такое композиция? Типографика, Теория цвета, Знание и изучения инструментария

1. Программы для обработки видео:

- Adobe After Effects;
- Adobe Premiere Pro;

2. Программы для работы с графикой:

- Adobe Illustrator;

3. Инструменты для создания и редактирования трехмерной графики и анимации:

- Cinema 4D.

##### 5. Визуальные эффекты(VFX) в кино

Совмещение с помощью компьютера видео, снятого на камеру. Трекинг. Realtime VFX, Matte painting. Риггинг. Анимация. Rotoscope. Текстурирование. Lighting. Эффекты динамики. Композитинг.

##### 6. Творческие проекты

Теория и практика:

Разработка творческих проектов на свободную тематику. Одиночные и групповые проекты.

##### 7. Заключение

Сдача проектов. Подведение итогов.

**Материально-техническое обеспечение программы:**

1. Компьютеры с выходом в интернет.
2. Видеокамеры
3. Программное обеспечение для видеомонтажа:  
Adobe Premier, Adobe After Effect, Cinema 4d.
4. Проектор,
5. Интерактивная доска,
6. Звуковые колонки,
7. Студийный микрофон,
8. Хромакей,
9. Студийный свет,
10. Петличка (микрофон),
11. Штатив,
12. Наушники.

**Формы и методы обучения**

<b>№</b>	<b>Раздел программы</b>	<b>Форма организации занятий</b>	<b>Используемые дидактические материалы</b>	<b>Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса</b>	<b>Форма проведения итогов</b>
1	Инструктаж по ТБ	беседа	Компьютерная база	Словесный. Объяснительно-иллюстрационный	Опрос
2	Основы VFX	Сообщение беседа	Компьютерная база Презентация	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос
3	Работа с 3D графикой	Объяснение практикум	Компьютерная база, программа Cinema 4d	Практический, словесный, познавательный Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Практическое задание, зачет
4	Моушн дизайн	беседа, практикум	Adobe Premier Cinema 4d, Adobe After Effect,	Практический, словесный, познавательный Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Практическое задание, зачет
5	Визуальные эффекты(VFX) в кино	сообщение беседа, практикум	Компьютерная база, программа Cinema 4d, Adobe After Effect.	Практический, словесный, познавательный Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Практическое задание, турнир
6	Творческие проекты	Беседа Практикум	Компьютерная база	Практический, словесный, познавательный Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Творческий проект

## Список литературы

### *Для педагога*

1. The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers
2. Jon Gress Visual Effects and Compositing

### **Интернет ресурсы:**

1. <http://robinzoid.ru/avidemux-videoredaktor-chast-2/>
2. <https://habrahabr.ru/post/118163/>
3. <http://video-sam.ru/>
4. <http://rutorika.ru/blog/pravila-videosemki-i-videomontazha/>
5. <http://bestapp.menu/pravila-videomontazha/>
6. <http://moscowfilmschool.ru/programs/direction/>
7. <http://prad-media.ru/stages-of-film-production/>

### *Для родителей и учащихся*

1. Уроки режиссуры - Андрей Тарковский
2. Стив Райт. «Цифровой композитинг в кино и видео»
3. Джастинг Чанг. «Профессия: режиссер киномонтажа»
4. Карел Рейсц «Техника киномонтажа»
5. Александр Бабкин Монтаж видео для чайников
6. <http://enter-video.ru/>
7. <http://moscowfilmschool.ru/>
8. <http://snimifilm.com/>
9. <https://habr.com/ru/company/plarium/blog/415261/>

### **Нормативные правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеразвивающая программа:**

1. Конституция Российской Федерации от 1993 года (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ).
2. Федеральный закон № 273-ФЗ от 01.09.2013 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
3. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
4. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 17 марта 2020 года №103 «Об утверждении временного порядка сопровождения реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
7. Методические рекомендации Министерства образования и науки Республики Саха (Якутия) от 2020 года «Организация системы дистанционного образования в образовательных организациях Республики Саха (Якутия)».
8. Устава образовательного учреждения;
9. Лицензии образовательного учреждения на образовательную деятельность.