

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Принята
На методическом совете
«30» августа 2019 г.
Протокол № 1



«Утверждаю»
Директор ЦДТ «Металлург»
М.С. Анохина М.С. Анохина
«30» августа 2019 г.

**Дополнительная
общеразвивающая программа
«Видеомонтаж»
(техническая направленность)**

Срок реализации - 2 года
Возраст детей – 10-17 лет

Разработчик программы:
педагог дополнительного образования
Гомельский Б.В.,
методист Алимова А.Ю.

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Введение	3
Направленность программы	3
Цели и задачи программы.....	5
Возраст детей, сроки реализации, формы обучения, формы организации деятельности, режимы занятий.....	5
Ожидаемые результаты.....	5
Критерии и способы определения результативности	8
Формы подведения итогов.....	9
Учебно-тематический план 1-го года обучения	9
Учебно-тематический план 2-го года обучения	9
Содержание 1-го года обучения.....	11
Содержание 2-го года обучения.....	14
Методическое обеспечение образовательного процесса.....	18
Список литературы.....	19
Приложение «Календарно-тематический план 1-го года обучения»	Ошибка! Закладка не определена.
Приложение «Календарно-тематический план 2-го года обучения»	Ошибка! Закладка не определена.

Пояснительная записка

Введение

Давно канули в лету те времена, когда монтаж фильма осуществлялся при помощи ножниц и скотча - из отснятой пленки вырезались нужные кадры, а потом склеивались при помощи ленты. Такой монтаж был очень трудоемким и занимал много времени.

Что такое "монтаж" - сегодня знают все. Если этот вопрос задать школьнику, работнику телевидения, профессору кинорежиссуры или экранному журналисту, ответ будет одинаковый: это сборка передачи или фильма из отдельных кадров. Ответ как совершенно правильный. Так и совершенно примитивный. Монтажу посвящено множество специальных трудов практиков и теоретиков кино. Почти в любой книге по режиссуре можно найти раздел или главу, рассказывающую о монтаже. Монтаж, как самостоятельную дисциплину преподают в лучших киношколах мира. Монтаж это способ компоновки содержания и смысла произведения из отдельных "кубиков". Для выразительности произведения требуется творческий поиск наиболее "выгодных" вариантов сочетания отдельных моментов (сцен, событий или действий).

В нашу информационно-компьютерную эру для видеомонтажа достаточно одного современного персонального компьютера. Это делает осуществление монтажа не такой уж дорогостоящей задачей, а с ростом популярности видеокамер, потребность в монтаже отснятых видеоматериалов у подрастающего поколения с каждым годом растет и приобретает массовый характер. Кому-то просто нравится заниматься видеомонтажом, кто-то хочет связать с этим свою жизнь и всерьез задумывается о профессии видеоинженера.

Главное, выявить таких ребят и помочь им справиться с этой, казалось бы, трудной задачей, которая называется видеомонтаж.

Данная программа направлена на развитие постоянного информационно-технического образования и самообразования ребенка.

Направленность программы

Программа *технической* направленности реализуется с 2014года.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в условиях перехода образовательных учреждений на новый Федеральный государственный стандарт она позволяет разнообразить организационные формы работы с обучающимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов,

обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Внедрение данной программы в дополнительное образование способствует решению проблемы поддержки одаренных детей. Компьютерная графика и видеомонтаж - непростой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

Данная общеразвивающая программа может реализовываться дистанционно. Разработанные электронные материалы по темам обучающего курса размещаются в сети интернет на странице детского объединения в социальной сети Вконтакте. Данные материалы могут быть использованы учащимися для самостоятельного изучения или закрепления конкретной темы учебного курса.

В процессе освоения программы учащимся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в создании видеопродукции.

Педагогическая целесообразность: обучение основывается на педагогических принципах:

деятельностного и личностно-ориентированного подхода;

культуросообразности (ориентация на общечеловеческие культурные ценности);

систематичности, наглядности и последовательности обучения;

сотрудничества и ответственности.

Практическая значимость образовательной программы «Видеомонтаж» обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания и обработки графической информации, компьютерной презентации, видеофильма для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности.

Занятия в объединении позволяют сформировать не только основные технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа. Любая видео продукция оказывает воспитательное влияние, особенно на подрастающее поколение. Опыт работы над созданием законченных анимированных презентаций, короткометражных фильмов, от формулировки проблемы, написания сценария и до монтажа фильма, сложный и длительный во времени процесс, к которому периодически привлекаются ребята в ходе работы над промежуточными и итоговыми работами. Совместная работа над

проектами развивает как личностные качества учащихся, так и, сплачивает коллектив во время работы, учит соотносить свои поступки с принятыми морально-этическими принципами. Кроме того во время работы над проектом ребята знакомятся сразу с несколькими профессиями (оператора, режиссера, актера, ассистента, мотажера), что способствует самоопределению.

Цели и задачи программы

Цель программы – создать условия для творческой самореализации личности ребенка, развития интереса к производству видеопродукции.

Задачи программы:

- способствовать формированию творческой личности с активной жизненной позицией, опытом сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- способствовать развитию коммуникативных умений, навыков самоорганизации, проектирования собственной деятельности;
- познакомить с мультимедийными возможностями компьютера, назначением и составом средств мультимедиа;
- обучить основам теории и основным практическим навыкам при монтаже видеоматериалов.

Возраст детей, сроки реализации, формы обучения, формы организации деятельности, режимы занятий

Запись в объединение не предусматривает конкурсного отбора, но требует базовых знаний по владению ПК и основ работы в стандартных программах.

Программа рассчитана на 2 года обучения, по 144 часа в каждом году обучения, по 2 часа 2 раза в неделю. Возраст обучающихся 10 – 17 лет. Занятия ведутся в учебных группах в группах по 9 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе Центра «Металлург»). Обучение в группах предусматривает работу в микрогруппах, в парах. Индивидуализация обучения осуществляется при формировании специальных навыков, поиске индивидуального творческого почерка и стиля, а при создании группового фильма-проекта в выборе дела по душе (возможность попробовать себя в разных ролях: оператора, режиссера, актера, ассистента, мотажера).

Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты освоения обучающимися программы дополнительного образования оцениваются по трём базовым уровням и

представлены соответственно личностными, метапредметными и предметными результатами:

К личностным результатам освоения курса можно отнести:

- развитие морально-нравственных качеств;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- формирование ценностных ориентиров;
- формирование осознанного уважительного отношения к другому человеку;
- умение соотносить поступки с принятыми морально-этическими принципами;
- формирование основ профессионального самоопределения.

При формировании личностных УУД ведущими являются воспитательные технологии.

Метапредметные результаты направлены на формирование регулятивных, познавательных и коммуникативных учебных действий.

Регулятивные УУД:

- развитие умения ставить цели, планировать, контролировать, корректировать свои действия;
- развитие умения оценивать результаты своих действий.

Познавательные УУД:

- выявление цели деятельности, проекта с помощью учителя;
- умение структурировать деятельность;
- развивать логическое критическое мышление в отношении полученной информации;
- оценивать информацию.

Коммуникативные УУД:

- выслушивать и принимать взгляды других людей;
- формулировать мысль в виде короткого текста;
- работать в группе;
- задавать вопросы для решения коммуникативных задач;
- аргументировать свою позицию;
- проявлять готовность к разрешению конфликта.

Предметные результаты:

По окончании первого года обучения обучающиеся должны знать:

- технику безопасной работы на компьютере;

- область применения мультимедиа;
- назначение и состав аппаратных средств мультимедиа, современные требования к аппаратному и программному обеспечению мультимедиа;
- мультимедийные возможности компьютера, оснащенного операционной системой MicrosoftWindows;
- виды и этапы обработки информации на компьютере;
- возможности обработки графических изображений программами Paint, PaintNet, Picture Manager
- возможности и назначение программ PowerPoint и MoveMaker;
- возможности бесплатных конвертеров;
- основные этапы создания простого мультимедийного продукта (анимационного ролика, комикса, видеопрезентации и др.).

В результате освоения практической части раздела учащиеся должны уметь:

- применять стандартные средства Windows для воспроизведения графических, аудио- и видеофайлов;
- корректировать цифровые изображения в программах: Paint, PaintNet, Picture Manager);
- выполнять основные операции по редактированию звуковых файлов;
- создавать простой мультимедийный продукт (анимационный ролик, комикс, видеопрезентацию).
- конвертировать файлы, записывать мультимедиа на лазерные диски и создавать обложки для компакт-дисков.

По окончании второго года обучения обучающиеся должны знать:

- технику безопасности при работе с компьютерной и видеотехникой;
- современные технические средства цифрового видеоборудования;
- возможности и основные этапы работы в программах MoveMaker, MovaviVideoSuite, SonyVegasPro 11, PinnacleStudio 12;
- правила видеомонтажа и алгоритмы редактирования видеоизображений;
- основные этапы создания короткометражного фильма;
- основы работы оператора, режиссера, актера, ассистента.

В результате освоения практической части раздела учащиеся должны уметь:

Монтировать видеофильмы в видеоредакторах MoveMaker, MovaviVideoSuite, SonyVegasPro 11, PinnacleStudio 12, а именно:

- * импортировать видеофайлы;
- * редактировать и группировать клипы;
- * монтировать звуковую дорожку видеофильма;
- * создавать титры;
- * выводить готовый видеофайл в различных форматах.

А также с помощью педагога выделять проблему, сочинять сценарий, прописывать диалоги, снимать сцены (дубли)

Критерии и способы определения результативности

Система определения результативности основана на компетентностном подходе, ориентирующем образовательный процесс на получение учащимися результатов решения конкретных задач для достижения определенной компетентности в овладении компьютерной грамотностью. Первоначальная оценка компетентности производится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование.

Мониторинг роста компетентности учащегося производится в начале, середине и конце образовательного процесса (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся поэтапно расширять круг возможностей при создании и монтаже видеопродукции на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков.

В систему определения результативности входит создание совместного проекта после изучения каждого раздела программы.

Предметом диагностики и контроля в курсе являются внешние образовательные продукты учащихся (видеоматериал), а также освоенные способы деятельности, знания, умения.

При диагностике достижений педагогу важно не просто в общем виде указать на объём знаний подростка, но и выявить следующие параметры:

- выработку практических навыков работы в видеоредакторе;
- качество создаваемого продукта;
- правильность выполнения видеомонтажа, построения композиции и применение видеоэффектов;
- наличие творческих элементов при выполнении упражнений, заданий индивидуального проекта, степень их оригинальности.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конечного продукта, размещенного в сети Интернет. Лучшие работы направляются на различные городские, региональные и российские конкурсы. Итоговый контроль проводят в конце курса. Он организуется в

виде создания короткометражного фильма группами учащихся и защиты данных проектов.

Формы подведения итогов

Презентация своих работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, коллажей, фото) для родителей и сверстников, участие в конкурсах и фестивалях различных уровней.

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	тема	Количество часов		
		всего	теор	практ
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике пожарной безопасности. Санитарные нормы работы на компьютере. Гимнастика для глаз.	2	1	1
2	Информация и технология ее обработки на компьютере.	44	14	30
3	Компьютерные мультимедиа технологии	34	11	23
4	Форматы видеофайлов	16	3	13
5	Обработка цифрового видео	18	6	12
6	Создание видеофильма (творческая работа).	28	6	21
7	Итоговое занятие.	2	2	-
	Итого:	144	43	100

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№ темы	тема	Количество часов		
		всего	теор	практ
1	Вводное занятие.	1	1	
2	Обработка цифрового видео. Повторение.	4	1,0	3,0
3	Создание фильма.	12	4,0	8,0
4	Программы видеомонтажа	1	1,0	0,0
5	Программа MovaviVideoSuite	20	6,0	14,0
3	Создание фильма.	16	4,0	12,0
6	Программа PinnacleStudio 12	24	8,0	16,0
3	Создание фильма.	18	4,0	14,0
7	Программа SonyVegasPro 11	28	8,0	20,0
8	Создание фильма.	18	4,0	14,0
9	Итоговое занятие.	2	2,0	-

Итого:	144	43,0	101,0
---------------	------------	-------------	--------------

Содержание 1-го года обучения

Вводное занятие. Инструктаж по технике пожарной безопасности и безопасной работы на компьютере. Санитарные нормы работы на компьютере. Гимнастика для глаз. Введение в курс.

Информация и технология ее обработки на компьютере.

Теория: История обработки информации. Понятие информации. Информационные объекты различных видов (текстовые, графические, видео и аудио). Универсальность дискретного (цифрового) представления информации. Количество информации.

Основные информационные процессы и их реализация с помощью компьютеров: обработка, хранение, поиск и передача информации. Хранение разных информационных объектов на цифровых носителях. Характеристики различных цифровых носителей.

Поиск информации в сети. Использование ключевых слов, фраз для поиска информации.

Лицензия, авторское право. Лицензионные (свободно распространяемые, условно бесплатные, вета-версии) и нелицензионные продукты. Знак «авторского права».

Технологии создания и преобразования информационных объектов различных видов:

- графические в программах Paint, PaintNet, Picture Manager;
- звуковые в бесплатных программах обработки звука (Audacity и др.);
- видео во встроенной Windows программе (Movie Maker, Windows

Live)

Практические работы:

- «Найди текстовую, графическую, аудио и видео информацию по заданной теме с использованием ключевых слов и фраз для упрощения поиска».
- Решение задач на вычисление байтов, килобайтов, мегабайтов и гигабайтов. Задачи на измерение информации. Работа с таблицей «Количество цифровой информации».
- Запись информации на флешку, диск и дискету. Запись информации на компакт-диски различных видов. Объем хранимой информации на носителе.
- Тест-опрос на тему: "Информация, история информации, способы обработки, хранения, передачи и поиска".
- Поиск лицензионных продуктов. Определение авторского права.
- *Программы и технология обработки графической информации.* Работы над графическими файлами различной степени качества в зависимости от поставленной задачи. Редактирование изображения по пикселям.

Самостоятельная работа №1: рисунок в графическом редакторе Paint.
Самостоятельная работа №2: обработка графического файла в редакторе Paint.Net." Самостоятельная работа №3: обработка изображения в программе picture Manager.

- *Программы и технология обработки звуковой информации.* Работа в бесплатном редакторе аудио-файлов. Операции вырезать, склеить.
- *Программы и технология обработки видео- информации.* Обзор видеоредакторов. Создание самой простой видео-презентации.

Компьютерные мультимедиа технологии

Теория: Операционная система Windows. Понятие мультимедиа. Стандартные и дополнительные мультимедиа программы. Программа Power Point. Создание, сохранение и открытие презентаций.

Звуковые, текстовые, графические и видеобъекты в программе PowerPoint. Содержание и гиперссылки. Анимация объектов. Добавление эффектов появления, исчезновения, изменения путей движения объектов.

Что такое комикс? Виды информации для создания комикса.

Структура и содержание комикса. Сюжет. Сценарий и разбиение на сцены. Герои и обстановка. Действия героев, их последовательность. Мини-проект «Комикс». Этапы работы. Выбор сюжета и совместное его обсуждение. Деление сюжета на сцены. Выбор героев и главных действующих лиц, как реально существующих, так и выдуманных.

Практика: Создание фона и декораций в графических редакторах. Создание и обработка моделей персонажей в различных графических и текстовых редакторах. Добавление фонов в презентацию. Вставка цифровых моделей персонажей в презентацию. Добавление анимации объектам: эффекты появления, перехода, исчезновения и изменения. Добавление текстовых облаков для упрощения понимания сюжета комикса и демонстрации диалогов персонажей. Задание текстовым облакам эффектов появления и исчезновения. Добавление начальных и конечных титров. Демонстрация готового комикса.

Форматы видеофайлов

Теория: Понятие «формат». Виды форматов и характеристики (объем, качество, частота кадров и т.д.) видеофайлов. Программы, поддерживающие различные форматы. Возможности программ. Конверторы. Бесплатные конверторы.

Практические работы:

«Знакомство с бесплатными конверторами и их возможностями»;

«Различные видеоформаты, их характеристики?»;

«Изменение формата видеофайлов»;

«Изменение формата видеофайлов с изменением качества»;

«Как улучшить качество видеофайла»;

«Сравнение возможностей конверторов».

Обработка цифрового видео

Теория: Программа для обработки видео. Программа для создания видеороликов. Программа для монтажа видео - как выбрать лучшую? Простой видеоредактор для Windows (MoveMaker). Возможности редактора и основные операции. Монтаж видео. Как улучшить качество видео - секреты и хитрости. Как обрабатывать видео: 7 полезных советов. Как создать эффектный видеоролик. Наложение музыки.

Практика: Создание видеопрезентации из картинок и видео. Как сделать видео-открытку за 5 минут. Добавление спецэффектов и титров.

Редактирование видео в программе MoveMaker. Монтаж видео в редакторе. Наложение музыки на видео. Загрузка видео с YouTube и на него. Создание видеоклипа в домашних условиях. Разделение видео на части.

Создание видеофильма (творческая работа).

План работы. Сочинение сюжета и его обсуждение.

Деление сюжета на сцены. Подбор актеров (из воспитанников) на роли действующих героев, как реально существующих, так и выдуманных.

Подбор фона, декораций и способов их обработки. Подбор и создание реквизита для съемок. Подбор и создание реквизита для съемок. Съемки на выбранной территории. Подгонка отснятого видеоматериала в конверторах под необходимый формат, высокого качества. Монтаж снятых сцен в целый фильм. Добавление начальных и конечных титров. Добавление спецэффектов и видеопереходов между сценами. Демонстрация готового фильма.

Итоговое занятие. Подведение итогов работы за год. Презентация, созданных работ, родителям и сверстникам. Награждение участников.

Содержание 2-го года обучения

Вводное занятие.

Инструктаж по технике пожарной безопасности, правила работы на компьютере, санитарные нормы работы на компьютере. Гимнастика для глаз. Обсуждение, планирование работ на год.

Обработка цифрового видео. Повторение.

Программа MoveMaker. Возможности обработки, монтажа и демонстрация видео. Инструменты программы. Форматы видеофайлов, качество видео. Программы конвертации.

Практическая работа:

Создание фильма (Проектная работа)

Проектная работа по созданию фильма повторяется после изучения каждой из программ видеомонтажа, указанных в программе.

Теория: Этапы создания фильма. Постановка проблемы, сюжет и диалоги. Сценарий, количество сцен. Операторское оборудование, работа с камерой, цвет, свет и композиция, ракурсы при съемке, локации, количество актеров в сцене, необходимый реквизит и т.д. Монтаж и подготовка кадрового плана. Основы работы актеров в кадре. Повторение - монтаж фильма (работа со звуком и музыкой, цветокоррекция, титры и т.д.)

Практика: Практические работы по созданию фильма:

- написания сценария,
- подготовка декораций, необходимого реквизита,
- съемки сцен для короткометражного фильма,
- монтаж фильма,
- просмотр фильма.

Программы видеомонтажа

Обзор новых программ для видеомонтажа: MovaviVideoSuite, SonyVegasPro 11, PinnacleStudio 12 и т. д.

Программа MovaviVideoSuite.

Теория: Обзор программы. Сравнение возможностей данной программы с возможностями программ - MoveMaker и PowerPoint. Интерфейс программы. Монтажная дорожка, окно предпросмотра (превью), видеопереходы, эффекты, титры и т. д. Склеивка и обрезка видеофайла. Вывод итогового материала. Наложение музыки. Форматы считываемых программой аудиофайлов. Сравнение с аналогичной возможностью в программе MoveMaker. Добавление титров. Видеоотрывок, место размещения титров. Эффекты и видеопереходы. Наложение и добавление

эффектов и видеопереходов. Компоновка всего вышеизложенного: титров, музыки, видеопереходов и эффектов в ролике.

Дополнительные возможности программы MovaviVideoSuite. Использование конвертора. Изменение форматов видео. Обзор доступных форматов для конвертации видеоматериалов.

Понятие «стрим». Сравнительный анализ роликов и стримов. Ролики и стримы на YouTube. Программа для записи стримов, встроенной в MovaviVideoSuite. Этапы создания стрима.

Летсплей. Понятие и характеристика летсплея. Отличия от стрима. Способы создания летсплея с помощью встроенной в MovaviVideoSuite программы для записи видео с экрана. Этапы создания летсплея.

Практические работы:

- создание своего видеоролика с использованием полученных знаний.
- изменение формата видеоролика из первой практической работы.
- создание стрима,
- создание летсплея по логической игре-головоломке Tag.
- обработка снятых стримов и летсплеев в видеоредакторе MovaviVideoSuite.

Создание фильма (Проектная работа)

Программа PinnacleStudio 12.

Теория: Обзор программы. Сравнение возможностей данной программы с функционалом программ, изученных ранее: MoveMaker и PowerPoint, MovaviVideoSuite.

Интерфейс PinnacleStudio 12. Инструменты программы PinnacleStudio 12: монтажная дорожка, окно предпросмотра (превью), видеопереходы, эффекты, титры, расположение титров и т. д.; склейка и обрезка выбранного видеофайла: вывод видеоматериала; наложение музыки.

Дополнительные возможности видеоредактора PinnacleStudio 12. Запись видео на диск.

Сравнительный анализ практических работ, созданных в MovaviVideoSuite и PinnacleStudio 12.

Понятие «ремонтаж». Ремонт видеоматериалов, обработанных в других видеоредакторах, в программе PinnacleStudio 12.

Практика: Практические работы:

- Добавление титров в программе PinnacleStudio 12. Титры перед, позади и поверх видеоотрывка.

- Наложение эффектов и добавление видеопереходов между видеоматериалами.
- Компонировка всего вышеизложенного: титров, музыки, видеопереходов и эффектов в ролике.
- Создание своего видеоролика с использованием полученных знаний.
- Ремонт старых роликов в программе PinnacleStudio 12.

Создание фильма (Проектная работа)

Создание короткометражного фильма (проектная деятельность)

Теория: Этапы создания фильма. Постановка проблемы, сюжет и диалоги. Сценарий, количество сцен. Операторское оборудование, работа с камерой, цвет, свет и композиция, ракурсы при съемке, локации, количество актеров в сцене, необходимый реквизит и т.д. Монтаж и подготовка кадра. Основы работы актеров в кадре. Повторение - монтаж фильма (работа со звуком и музыкой, цветокоррекция, титры и т.д.)

Практика: Практические работы по созданию фильма:

- написания сценария,
- подготовка декораций, необходимого реквизита,
- съемки сцен для короткометражного фильма,
- монтаж фильма,
- просмотр фильма.

Создание фильма (Проектная работа)

Программа SonyVegasPro 11.

Теория: Обзор программы. Сравнение возможностей данной программы с возможностями программ, изученных ранее: MoveMaker и PowerPoint, видеоредакторами Movavi VideoSuite и PinnacleStudio 12.

Интерфейс SonyVegasPro 11. Инструменты программы SonyVegasPro 11: монтажная дорожка, окно предпросмотра (превью), видеопереходы, эффекты, титры, расположение титров и т. д.; склейка и обрезка выбранного видеофайла: вывод видеоматериала; наложение музыки.

Вывод видеоматериала в программе SonyVegasPro 11. Наложение музыки.

Изучение расширенных функций программы: аудио эффекты, обработка кадра, комбинированная съемка, футаж и др. Аудио эффекты программы. Сравнение аудио эффектов с эффектами, встроенными в PinnacleStudio 12. Обработка аудио в программе. Обработка голоса.

Обработка кадра. Понятие обработки кадра. Эффекты, доступные в программе: эффект «исчезновение из кадра», «взлет», «флеш», «прохождение объекта сквозь стену» и т. д.

Комбинированная съемка. Понятие комбинированной съемки. Эффект близнеца. Обзор данного эффекта, применение его в профессиональном кинематографе. Способы создания данного эффекта.

Футажи. Понятие футажа. Обзор футажей. Применение футажа в профессиональном кинематографе. Использование доступных в программе футажей.

Подведение итогов. Сравнительный анализ роликов, созданных в программе Sony Vegas Pro 11 и роликов, созданных в ранее изучаемых видеоредакторах.

Практика: Практические работы в программе Sony Vegas Pro 11:

- Добавление титров. Титры перед, позади и поверх видеоотрывка.
- Наложение эффектов и добавление видеопереходов между видеоматериалами.
- Компонировка всего вышеизложенного: титров, музыки, видеопереходов и эффектов в ролике.
- Создание своего видеоролика с использованием полученных знаний.
- Запись собственного голоса на диктофон и изменение его под заданный эффект.
- Исследование эффектов обработки кадров в программе.
- Мгновенное появление объекта в кадре. Съемка необходимых видеоматериалов для создания данной практической работы.
- Комбинированная съемка, создание эффекта близнеца в программе Sony Vegas Pro 11.
- Создание футажа «светящийся объект». Съемка необходимых для этого видеоматериалов.
- Создание футажа «огонь в руке». Съемка необходимых для этого видеоматериалов.
- Сравнение роликов, созданных в программе Sony Vegas Pro 11 и роликов, созданных в ранее изучаемых видеоредакторах.
- Ремонт старых роликов в программе Sony Vegas Pro 11 с применением футажей, аудиоэффектов, обработки голоса и т. д.

Итоговое занятие.

Просмотр фильмов, созданных в учебном году. Обсуждение, подведение итогов. Награждение участников.

Методическое обеспечение образовательного процесса

При реализации программы используются такие педагогические технологии, как обучение в сотрудничестве, индивидуализация и дифференциация обучения, проектные методы обучения, технологии использования в обучении игровых методов, информационно-коммуникационные технологии.

При реализации программы используются разнообразные методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

- словесные, наглядные, практические;
- проблемно-поисковые;
- самостоятельной работы;
- метод творческого проекта.

Основной формой проведения занятий по изучению технических средств создания графической и видеопродукции является практическая работа, заключающаяся в выполнении заданий по образцу и творческих работ. Изучение технических средств монтажа начинается от простого к сложному. Первый год обучения знакомит с основными принципами работы с графической, звуковой, текстовой информации, соединением всех видов в мультимедийном продукте. Итоговой промежуточной работой является создание комикса. Изучение основ работы в видеоредакторе заканчивается созданием первого короткометражного фильма в конце первого года обучения.

В втором году обучения учащиеся знакомятся и получают опыт работы в программах монтажа с более широкими возможностями и функциями MovaviVideoSuite, SonyVegasPro 11, PinnacleStudio 12. После изучения каждого редактора предусматривается проектная работа по созданию короткометражного фильма.

Материально-техническая база образовательного процесса:

- Учебный класс, оборудованный в соответствии с утверждёнными санитарными нормами (СанПиН) и противопожарными правилами
- Компьютеры, ноутбуки с предустановленным лицензионным ПО (Windows 7 или 8.1)
- комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран),
- телевизор для просмотра видеоматериала,
- микрофоны,
- штатив для камеры,
- любительская камера для съёмок видео материалов,

- принтер и сканер,
- лицензионный полный пакет Microsoft Office,
- Следующие программные продукты: Movavi Video Suite, Move Maker, Sony Vegas, Pinnacle Studio. Лицензионные (пробные бесплатные) версии.
- расходные материалы (бумага, DVD-диски),
- библиотека справочной и технической литературы.

Список литературы

1. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. - М.: Издательство «625», 2001
2. СтэнКарвер Секреты студийного производства в AdobePremiere и After Effects. – М.: Изд. “Диалектика”. 2005г.
3. Keith Anderdahl Adobe Premiere Pro. - Wiley Publishing (USA). 2005г.
4. Линда Вайнман Практикум по AdobeAfterEffects. – М.: Изд. дом “Вильямс”. 2005г.
5. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Компьютер – лаборатория мастера. – М.: Изд. “АСТ-ПРЕСС”. 2003г.
6. Очерки по истории Российского телевидения. – М.: Изд. “Воскресенье”. 1999г.
7. Федеральный закон Об авторском праве и смежных правах. 71(254)/2004. –М.: Изд. “Инфра-М”. 200

