

Администрация муниципального округа города Кировска
с подведомственной территорией Мурманской области

МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ХИБИНЫ» ГОРОДА КИРОВСКА»

Принята на заседании
педагогического совета
от «14» марта 2024 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»

Е.В. Каравасва

«14» марта 2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ОСНОВЫ ВИДЕОМОНТАЖА НА КОМПЬЮТЕРЕ»

Направленность: техническая

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации программы: 7 месяцев (116 часов)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Захаревич Юлия Валентиновна

г. Кировск
2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	6
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН	7
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	16
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	18
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ	19
2.4. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	19
2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	24
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ВИДЕОСЪЁМКИ»	1

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы видеомонтажа на компьютере» ориентирована на учащихся средней и старшей школы и была создана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области профессиональной видеосъёмки и монтажа на базе персонального компьютера, а также с целью выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди обучающихся.

Программа предполагает изучение процесса создания видеороликов с применением профессиональной программы монтажа, через выполнение большого количества упражнений, выполняемых посредством портативных компьютера и программы Kdenlive, работающей на базе оперативной системы Linux, для создания видеоряда, монтажа, используя профессиональные приёмы съёмки. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»);
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Рекомендаций Министерства просвещения Российской Федерации по реализации дополнительной общеобразовательной программы по направлению «Разработка виртуальной и дополненной реальности» с использованием оборудования Центра цифрового образования детей «IT-куб»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая

разноуровневые программы)»;

- Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 № Р-5);
- Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 августа 2015 года №АК- 2563/05 «О методических рекомендациях»;
- Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Паспорта национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый

Тип программы: дополнительная общеразвивающая

Актуальность программы заключается в том, что занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы видеомонтажа» дают обучающимся возможность приобрести начальные практические знания в области кинематографии, опыт коллективной работы и развить ИКТ компетенцию. Так же происходит знакомство с азами таких кинопрофессий как сценарист, режиссёр, оператор, специалист компьютерного монтажа фильмов и анимации. Соприкосновение с такими различными сферами деятельности дает возможности для раскрытия индивидуальных способностей учащихся, способствует самоопределению в сфере киноискусства, а также овладению навыками создания видеопленки (что может пригодиться как в профессиональной деятельности, так и в жизни в целом).

Программа знакомит учащихся с современным программным продуктом, развивает конструктивное созидательное мышление, воспитывает у школьников коммуникабельность посредством творческого общения в коллективе, оказывает помощь

в выборе будущей профессии. При составлении и реализации данной программы используются индивидуализации и дифференциации образовательного процесса. Занятия строятся в такой форме, чтобы у обучающихся закрепился устойчивый интерес и естественное желание к получению новых знаний, чтобы они почувствовали радость и удовлетворение от выполненной работы, от преодоления естественно возникающих трудностей.

Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися основными приемами видеосъемки, монтажа, анимации и создания профессиональных видеороликов, кроме этого, программа способствует формированию навыков режиссерской работы.

Отличительной особенностью от других программ по обучению видеомонтажу, является использование учащимися только одного видеоредактора – KDenlive, в котором возможно как монтировать видео и кино, так и создавать, использовать анимацию. Таким образом, программа «Основы видеомонтажа» вызвана необходимостью внедрения новых идей в программы по данному направлению. Применение электронной техники и визуальных технологий в полной мере соответствует требованию модернизации системы образования.

Новизна данной программы в том, что она носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися профессиональными приемами видеомонтажа и анимации на компьютере. Сейчас российский рынок операционных систем (ОС) постепенно переходит от импортных систем к отечественным. В 2023 году почти весь рынок российских ОС поделили три основные системы: Astra Linux (76%), «Альт» (11%) и РЕД ОС (10%). Данная программа обучения видеоредактору KDenlive полностью соответствует принципам импортозамещения и вправе заменить, ушедшие с цифрового рынка РФ, аналоги – Adobe Premier, Adobe After Effects и другие.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в поэтапном изучении разделов программы, которые формируют у учащихся целостное представление о специфике деятельности профессионального видеографа, интернет – журналиста, особенностях кино производства и технологиях — организационной, сценаристской, режиссерской деятельности, в работе по видеомонтажу и различных видеоэффектов.

Адресат программы. Программа адресована подросткам от 10 до 14 лет. Ориентирована на учащихся, в том числе не обладающих базовыми знаниями по направлению программы, но мотивированных и заинтересованных на изучение данной предметной области. Данный курс дает возможность совместить процессы воспитания личности и интереса к профессиональному монтажу и анимации видеороликов и фильмов с помощью компьютера, применить полученные знания на практике.

Объем программы – 116 часов.

Срок освоения программы: 7 месяцев.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящего контроля.

Режим занятий: 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут).

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

– демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранам компьютера на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от склонностей обучающихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области видеомонтажа на компьютере и современных компьютерных технологий.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (оснащённых программами видеоредактирования) по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения обучающихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом.

Методы организации образовательного процесса:

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, видео, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, творческие задания на рационально-логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно-логического мышления.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно-коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- проектный метод.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы

Создать условия для творческой и технической самореализации личности ребенка, развития интереса к производству видеопродукции и анимации с помощью профессионального видеоредактора.

Задачи программы

Образовательные:

- познакомить с мультимедийными возможностями компьютера, назначением и составом средств мультимедиа;
- обучить основам теории и основным практическим навыкам при монтаже видеоматериалов и анимации;
- обучить теории работы с видеоаппаратурой (камера, штатив, свет и пр.);

- обучить основам работы в видеоредакторе;
- ознакомить с основами работы таких кинопрофессий как: режиссер, сценарист, оператор, специалист компьютерного монтажа, специалист компьютерной анимации;
- способствовать развитию фантазии, памяти и воображения.

Метапредметные:

- способствовать развитию коммуникативных умений, навыков самоорганизации, проектирования собственной деятельности;
- развивать способность использовать информационные и коммуникационные технологии для доступа к информации, для её поиска, организации, обработки, оценки и реализации (ИКТ-компетентность);
- развивать социальную активность и ответственность.

Личностные:

- способствовать формированию творческой личности с активной жизненной позицией, опытом сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- воспитывать нравственные качества (дисциплинированность, трудолюбие, целеустремленность, усидчивость).
- воспитывать уважительное и доброжелательное отношения к другому человеку.
- воспитывать позитивное отношение к созидательному труду;
- способствовать профессиональной ориентации и самоопределению к будущей профессиональной деятельности через погружение в мир кинопрофессий.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы видеомонтажа на компьютере.					
1	Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.	4	2	2	Беседа, анкетирование
2	Введение. Причины выбора. Обзор KDEnlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	4	2	2	Опрос, наблюдение
3	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.	4	2	2	Опрос, наблюдение
4	Обзор интерфейса программы.	8	4	4	Опрос, наблюдение
5	Теги и рейтинги.	2	1	1	Опрос, наблюдение
6	Монитор клипа.	2	1	1	Опрос, наблюдение

7	Монитор проекта.	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Монтаж. Монтажные дорожки.	2	1	1	Опрос, наблюдение
9	Маркеры и направляющие.	2	1	1	Опрос, наблюдение
10	Композиции (переходы).	2	1	1	Опрос, наблюдение
11	Соединение клипов (изменение скорости).	2	1	1	Опрос, наблюдение
12	Эффекты (основа).	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Трансформация. Кадрирование.	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Генераторы (перемещение клипа).	2	1	1	Опрос, наблюдение
15	Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Опрос по теории.	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Прогрессивный уровень видеомонтажа и анимация.					
16	Трекер движения (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
17	Композитинг.	2	1	1	Опрос, наблюдение
18	Уровни (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
19	Работа с кривыми (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
20	Громкость (эффекты). Элементы sound design.	2	1	1	Опрос, наблюдение
21	Размытая подложка (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Стоп-кадр (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
23	Яркость и контраст (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
24	Альфа-маска (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
25	Ротоскопирование (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
26	Чёрно-белые эффекты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
27	Звуковая привязка. Работа с диктофоном.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Эффект пишущей машинки.	2	1	1	Опрос, наблюдение

29	Люмакей (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
30	Зеркальное отражение (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
31	Хромакей (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
32	Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)	2	1	1	Опрос, наблюдение
33	Анимация «шторка».	2	1	1	Опрос, наблюдение
34	Динамический текст.	2	1	1	Итоговое занятие
35	Эффект вращения. Участок эффект.	2	1	1	Опрос, наблюдение
36	Титры.	2	1	1	Опрос, наблюдение
37	Субтитры.	2	1	1	Опрос, наблюдение
38	Эффект «глитч».	2	1	1	Опрос, наблюдение
39	Эффект «рыбий глаз».	2	1	1	Опрос, наблюдение
40	Баланс белого (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
41	Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
42	Стробирование (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
43	Добавляем секвенцию (эффекты).	2	1	1	Опрос, наблюдение
44	Применить маску. Эффект сокрытия.	2	1	1	Опрос, наблюдение
45	Скольжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).	2	1	1	Опрос, наблюдение
46	Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложения двигающегося шума.	2	1	1	Опрос, наблюдение
47	Анимация масштабирование карты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
48	Работа с библиотекой. Создание шаблона эффекта.	2	1	1	Опрос, наблюдение
49	Работа с футажам. Создадим видеопоздравление.	2	1	1	Опрос, наблюдение
50	Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.	2	1	1	Опрос, наблюдение
51	Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.	2	1	1	Опрос, наблюдение

52	Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.	2	1	1	Опрос, наблюдение
Итого часов:		116	58	58	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Основы видеомонтажа на компьютере.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория. Презентация «Основы видеосъёмки и монтажа. Теория.» Знакомство с понятием с принципами видеосъёмки и видеомонтажа. Правила композиции в кадре. Крупность планов и их комбинация. Положение и движение камеры. Управление вниманием. Свет. Температура. Цветокоррекция. Звук. Типы монтажа.

Практическая работа. Организация рабочего места для работы с видеомонтажем. Подготовка к дальнейшей работе. Опрос: теория основ видеосъёмки и монтажа.

Тема 2. Введение. Причины выбора. Обзор KDenLive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 3. Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футажи.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 4. Обзор интерфейса программы.

Теория. Основные и дополнительные инструменты интерфейса видеоредактора. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 5. Теги и рейтинги.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 6. Монитор клипа.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 7. Монитор проекта.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 8. Монтаж. Монтажные дорожки.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 9. Маркеры и направляющие.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 10. Композиции (переходы).

Теория. Начало знакомства с монтажом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 11. Соединение клипов (изменение скорости).

Начало знакомства с монтажом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 12. Эффекты (основа).

Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 13. Трансформация. Кадрирование.

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 14. Генераторы (перемещение клипа).

Теория. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 15. Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа.

Теория. Просмотр демонстрации работы в программе.

Практическая работа. Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.

Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Раздел 2. Прогрессивный уровень видеомонтажа и анимация.

Тема 16. Трекер движения (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 17. Композитинг.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 18. Уровни (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 19. Работа с кривыми (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 20. Громкость (эффекты). Элементы sound design.

Теория. Знакомство со звуковыми эффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 21. Размытая подложка (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 22. Стоп-кадр (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 23. Яркость и контраст (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 24. Альфа-маска (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 25. Ротоскопирование (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 26. Чёрно-белые эффекты.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 27. Звуковая привязка. Работа с диктофоном.

Теория. Обозначение новых терминов. Что это и зачем? Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 28. Эффект пишущей машинки.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 29. Люмакей (эффекты).

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 30. Зеркальное отражение (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 31. Хромакей (эффекты).

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 32. Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 33. Анимация «шторка».

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 34. Динамический текст.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 35. Эффект вращения. Участок эффект.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 36. Титры.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 37. Субтитры.

Теория. Работа с текстом. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 38. Эффект «глитч».

Теория. Новые термины. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 39. Эффект «рыбий глаз».

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 40. Баланс белого (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 41. Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 42. Стробирование (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 43. Добавляем секвенцию (эффекты).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 44. Применить маску. Эффект сокрытия.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 45. Скольжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 46. Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложения двигающегося шума.

Теория. Знакомство с видеоэффектами, их создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 47. Анимация масштабирование карты.

Теория. Знакомство с анимацией, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 48. Работа с библиотекой.

Теория. Создание шаблона эффекта. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 49. Работа с футажам. Создадим видеопоздравление.

Теория. Знакомство с анимацией, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 50. Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.

Теория. Работа с текстом, его анимация. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой работы с видеоматериалами на практике;

Тема 51. Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.

Теория. Новые термины. Знакомство с анимацией фигур, линий, её создание и применение. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Исследовать возможности редактора для творческой

работы с видеоматериалами на практике;

Тема 52. Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.

Теория. Работа с текстом, его анимация. Знакомство с возможностями редактора.

Практическая работа. Смонтировать видеоролик на 30-60 секунд (можно больше), предварительно отсняв материал. Тематика свободная, приветствуются креативные идеи.

Финальный просмотр работ. Защита проектов.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Образовательный результат программы выражается в овладении обучающимся набором индивидуальных качеств, профессиональных знаний, умений и навыков:

- способность к активному сотрудничеству в любом виде деятельности;
- умение ясно выразить свои мысли и общаться с собеседниками;
- умение ориентироваться в нестандартной ситуации;
- владение основами профессионального видеомонтажа и анимации;
- владение основами видеосъёмки и монтажа (грамотно строить композицию кадра; настраивать и правильно использовать освещение; правильно использовать планы; правильно использовать возможности съёмочной техники);
- владение основами нелинейного видеомонтажа видеороликов: производить захват видеофайлов; импортировать заготовки видеоролика; редактировать и группировать видео; монтировать звуковую дорожку видеоролика; создавать титры; создавать эффекты видео и анимации; экспортировать видеофайлы);
- умение выполнять как простейшую, так и сложную обработку видео/фото материалов для вставки их в видеоряд;
- выполнять правила техники безопасности при работе с компьютером
- навыки самостоятельной постановки и решения нестандартных творческих задач.

По итогам освоения программы «Основы видеомонтажа» обучающиеся достигают следующие результаты:

Будут знать:

- основы теории видеосъёмки и монтажа;
- основы видеомонтажа;
- теорию профессионального создания видеоэффектов и анимации;
- какое оборудование использовать для видеомонтажа;
- специальные термины, используемые при создании видеороликов в киноиндустрии;
- технические настройки и программу для создания видеофильмов – KDENlive.

Будут уметь:

- теорию съёмки и монтажа киноиндустрии;
- выставлять профессионально свет;
- профессионально монтировать видеоролики и фильмы;
- применять спецэффекты;
- применять анимацию;
- применять цветокоррекцию к видео;

- анализировать и применять технические приемы видеосъемки и монтажа;
- работать с видео;
- работать со звуком;
- продумывать сценарии и раскадровки;
- разрабатывать идеи создания видео;
- выражать свои мысли, обосновывать свои идеи, оформлять и защищать личные проекты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на 2024-2025 учебный год: 116 часов.

Занятия по программе проводятся с 22 октября 2024 по 31 мая 2025 года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничные дни).

Календарный учебный график – Приложение 1.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Прием осуществляется по заявлению о зачислении от родителя или законного представителя, а также при активированном сертификате ПФДО.

Занятия проводятся по группам. Состав группы до 12 обучающихся.

Информационное сопровождение:

Вся информация о ходе реализации программы, о проведенных мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе IT-Куб. Кировск в социальной сети «ВКонтакте»: https://vk.com/it_cube_51.

Материально-технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- интерактивная доска;
- столы ученические;
- стол письменный;
- шкафы;
- стулья;
- флешки;
- ноутбуки;
- локальная сеть;
- доступ в сеть интернет;
- проектор;
- экран;
- принтер.

Программное обеспечение:

- операционная система Linux;
- интернет-браузер Yandex;
- аккаунт в службе Yandex;
- видеоредактор KDENlive;

Материалы, приспособления, инструменты:

- бумага А4;
- шаблоны.

2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ

Эффективность освоения программы «Основы видеомонтажа» отслеживается с помощью промежуточного и итогового контроля. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных видеороликов, самостоятельных работ, тестов.

Промежуточный контроль предусматривает самостоятельную презентацию и защиту проекта.

Итоговый контроль предусматривает выполнение творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. «Зачет» ставится в случае, если проект соответствует заданию и выполнен не менее, чем на 80 процентов. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол контроля, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- широта кругозора;
- свобода восприятия теоретической информации;
- развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков знания программ;
- качество выполнения практического задания;
- технологичность практической деятельности.

Критерии оценки уровня развития обучающихся детей:

- культура организации практической деятельности;
- культура поведения;
- творческое отношение к выполнению практического задания;
- аккуратность и ответственность при работе;
- развитость специальных способностей.

2.4. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входящий контроль

Тест:

1. Как называются это процесс создания иллюзии движения отдельных изображений (кадров)?

- А) Футаж
- Б) Хромакей
- В) Анимация**

2. Выберите правильную комбинацию крупности планов в кинематографе?

- А) Деталь – крупный план – 1-ый средний план;
- Б) 1-ый средний план – оющий план – дальний план;
- В) Деталь – 1-ый средний план – общий план.**

3. Уберите лишний термин движения камеры.

- А) Подъезд**
- Б) Наезд

- В) Отъезд
- Г) Подъём
- Д) Скольжение

4. Каким может быть видеомонтаж? Выберите два варианта ответа.

- А) Линейным**
- Б) Чередующимся
- В) Клиповым**

5. Как называется устройство, фиксирующее мобильное устройство в неподвижном положении?

- А) Хромакей
- Б) Штатив**
- В) Мобильный держатель

6. Выберите НЕ правильные с точки зрения композиции кадры, соответствующие правилу третей.



А)



Б)



В)

Верный вариант

7. Как называется готовый видеотрегмент длительностью до одной минуты?
 А) Шот;
В) Футаж
 Г) Секвенция
8. Какое разрешение считается Full HD?
 А) 2560 × 1440
Б) 1920 × 1080
 В) 1280 × 720
9. Экран должен находиться от глаз на расстоянии не менее:
 А) 50 см
 Б) 40 см
В) 30 см
10. Что такое хромакей?
 А) Цветовой ключ
Б) Это зелёный фон
 В) Эффект цифровой съёмки

Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)	
Верно отвечено на 1-2 вопросов	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопросов	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопросов	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопросов	3 (высший балл)

Промежуточный контроль

Задание: Создать слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Исходные видео материалы, учащиеся выбирают сами, либо из личных архивов, либо из бесплатных ресурсов. Пиветствуется творческий подход. Просмотр демонстрации работы в программе. Наложить музыкальное сопровождение и текстовые элементы. Сделать небольшой видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала в видеоредакторе KDENlive.

Закрепление материала прошлых занятий. Огрос по теории.

Видеоролик должен содержать:

- нелинейный (клиповый) монтаж;
- подбор подходящих текстовых элементов;
- наличие видеопереходов;
- подбор подходящих кадров;
- монтаж кадров;
- наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука;
- применение теории основ видеосъёмки и монтажа;
- видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.

Инструменты: видеоредактор – KDENlive.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Нелинейный (клиповый) монтаж	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор	Отсутствует	0

подходящих текстовых элементов		
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие видеопереходов	Отсутствует	
	Не достаточно по количеству и качеству.	
	Присутствует.	
Подбор подходящих кадров	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Монтаж кадров	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука	Отсутствует	0
	Не достаточно хорошо подобрано музыкальное сопровождение.	1
	Отсутствуют лишние шумы исходного видеоматериала, есть дополнительное музыкальное сопровождение	2
Длина видеоролика	Слишком быстро, не читаются примененные видеоэффекты	0
	Слишком долго и затянуто	1
	Смотрится динамично и гармонично. Не скучно смотреть, эффекты понятны.	2
Общее впечатление	Низкое	0
	Среднее	1
	Высшее	2
Применение теории основ видеосъёмки и монтажа	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2

Итоговый контроль

Задание:

Создать видеоролик «Анимация логотипа или эффектные появления букв».

Финальный просмотр работ. Работа с текстом, его анимация. Смонтировать видеоролик на 30-60 секунд (можно больше), предварительно отсняв материал, взять с интернета или из собственных архивов. Тематика свободная, приветствуются креативные идеи. Защита проектов.

Видеоролик должен содержать:

- нелинейный (клиповый) монтаж;
- подбор подходящих элементов объекта анимации;
- наличие видеопереходов;
- подбор подходящих фоновых кадров;
- монтаж кадров;
- наличие анимации;
- работа с ключевыми точками;
- наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука;
- применение теории основ видеосъёмки и монтажа;
- видеоролик (можно больше) на 30-60 секунд на основе готового материала.

Инструменты: видеоредактор – KDenLive.

- правильное кадрирование;
- работа с наложениями;
- работа с круглой маской.

Инструменты: смартфон, предмет для превращения в него на видео, мобильное приложение – CapCut.

Критерии оценивания работ: (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Нелинейный (клиповый) монтаж	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор подходящих элементов объекта анимации	Неудачный объект для анимации	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Подходящий объект для анимации	2
Наличие видеопереходов	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Подбор подходящих фоновых кадров	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Монтаж кадров	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие анимации	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2

Работа с ключевыми точками	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Наличие звука и отсутствие лишнего фонового звука	Отсутствует	0
	Не достаточно хорошо подобрано музыкальное сопровождение.	1
	Отсутствуют лишние шумы исходного видеоматериала, есть дополнительное музыкальное сопровождение	2
Применение теории основ видеосъёмки и монтажа	Отсутствует	0
	Не достаточно по количеству и качеству.	1
	Присутствует.	2
Длина видеоролика	Слишком быстро, не читаются примененные видеоэффекты	0
	Слишком долго и затянуто	1
	Смотрится динамично и гармонично. Не скучно смотреть, эффекты понятны.	2
Общее впечатление	Низкое	0
	Среднее	1
	Высшее	2

2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа предусматривает личностно-ориентированный подход, который учитывает индивидуальные особенности личности учащихся, способствует развитию их способностей и навыков.

Формы организации обучения – индивидуальная и групповая.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует

развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Учебное занятие организовано по двухчастному принципу: теория и практика. Теоретические части занятия опираются на следующие методы обучения: словесный (лекция), наглядно-иллюстративный (презентация). На практической части используются проблемно-творческий подход (когда педагог ставит задачу и вместе с учащимися ищет способы ее выполнения), мастер-класс (объяснение, демонстрация приемов преподавателем и их воспроизведение группой учащихся).

Организация учебного занятия:

Обучение по программе «Основы видеомонтажа» на протяжении полугода поделено на тематические блоки, каждый раздел посвящен отдельным видам знаний в области видеомонтажа в программе KDENlive.

Каждое занятие отличается индивидуальным содержанием в рамках тематического блока, имеет динамическую структуру и предусматривает постоянную смену деятельности.

- теоретическая часть (лекция и презентация);
- мастер-класс (демонстрация приемов работы преподавателем и воспроизведение их учащимися);
- самостоятельная работа учащегося над индивидуальным проектом;
- рефлексия, обсуждение итогов самостоятельной работы;
- вопросы и ответы по теме занятия, консультирование по возникшим проблемам

Перечень дидактического материала:

- электронные учебники, справочные материалы и системы, используемых программ, интернет, рабочие тетради обучающихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Петров М. Н. Компьютерная графика: Учебник для вузов. 3-е изд. СПб.: Питер, 2011 – 544 с.: ил.
2. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002.
3. Серженко Д.И. авторская программа: «Основы видеомонтажа» г. Санкт–Петербург, 2016 г.
4. Целебеева С. М. К вопросу об использовании информационных компьютерных технологий в начальной школе [Текст] / С. М. Целебеева, Г. Б. Прончев // Проблемы и перспективы развития образования: материалы II междунар. науч. конф. (г. Пермь, май 2012 г.). — Пермь: Меркурий, 2012 — С. 187-189.
5. Хагуров Т.А. авторская программа «Технология видеосъемки и видеомонтажа» г. Краснодар, 2018 г.).

Интернет ресурсы:

1. <https://vk.com/clubkdenlive>
2. <https://github.com/KDE/kdenlive>
3. <https://vk.com/plafonvk>
4. <https://pc-consultant.ru/video/kak-montirovat-video-na-komp-yutere/>
5. https://docs.kdenlive.org/en/getting_started/tutorials.html

Литература для учащихся:

1. Симаков В.Д. Когда в руках видеокамера // Искусство в школе. - 2006 - № 1 - С. 55-56
2. Симаков В.Д. Внимание, снимаю! // Искусство в школе. - 2006, №2, С. 34-39, и № 3.
3. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2005 г.
4. Щербаков Ю.В. Сам себе и оператор, сам себе и режиссер. М.: Феникс, 2000 – 448 с.
5. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд.дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
6. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокурьер, 2008 – 448 с.

Приложение 1 – Календарный учебный график программы «Основы видеосъемки»

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Октябрь	Групповая	2	Основы видеосъемки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Основы видеосъемки и монтажа. Теория.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
3		Групповая	2	Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
4	Ноябрь	Групповая	2	Введение. Причины выбора. Обзор KDENlive. Установка и настройка программы. Термины и аббревиатуры.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футаж.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Макеты интерфейса. Настройка горячих клавиш. Как создать проект. Как сохранять проект. Футаж.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10		Групповая	2	Обзор интерфейса программы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11		Групповая	2	Теги и рейтинги.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
12		Групповая	2	Монитор клипа.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
13	Декабрь	Групповая	2	Монитор проекта.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Монтаж. Монтажные дорожки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Маркеры и направляющие.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Композиции (переходы).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17		Групповая	2	Соединение клипов (изменение скорости).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Эффекты (основа).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19		Групповая	2	Трансформация. Кадрирование.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Генераторы (перемещение клипа).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Создание слайд-шоу или видеоролика с помощью нелинейного монтажа. Опрос по теории.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Январь	Групповая	2	Трекер движения (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»
23	Групповая		2	Композитинг.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24	Групповая		2	Уровни (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
25	Групповая		2	Работа с кривыми (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
26		Групповая	2	Громкость (эффекты). Элементы sound design.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
27	Февраль	Групповая	2	Размытая подложка (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Стоп-кадр (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Яркость и контраст (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Альфа-маска (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Ротоскопирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Чёрно-белые эффекты.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Звуковая привязка. Работа с диктофоном.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Эффект пишущей машинки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35	Март	Групповая	2	Люмакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36		Групповая	2	Зеркальное отражение (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Хромакей (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Тень, полутона, свет. Цветовой баланс. (Эффекты.)	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Анимация «шторка».	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
40		Групповая	2	Динамический текст.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
41		Групповая	2	Эффект вращения. Участок эффект.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Титры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43	Апрель	Групповая	2	Субтитры.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Эффект «глитч».	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Эффект «рыбий глаз».	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Баланс белого (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Смещение оттенка, удержание цвета. (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Стробирование (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
49		Групповая	2	Добавляем секвенцию (эффекты).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
50		Групповая	2	Применить маску. Эффект сокрытия.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
51		Групповая	2	Скольжение, обводка и сброс пульсации, мультикамерное редактирование (slip, ripple, multicam).	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
52		Май	Групповая	2	Смена цвета с помощью эффекта Secondary Color Correction Area Selection. Эффект наложения двигающегося шума.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»
53	Групповая		2	Анимация масштабирование карты.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
54		Групповая	2	Работа с библиотекой. Создание шаблона эффекта.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
55		Групповая	2	Работа с футажами. Создадим видеопоздравление.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
56		Групповая	2	Отображение текста за объектом. Текст вдоль траектории.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
57		Групповая	2	Анимация «дудлов» и нарисованных фигур.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
58		Групповая	2	Анимация логотипа или эффектные появления букв. Финальный просмотр работ.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого			116			

