

09125, г. Москва, Васильцовский стан, дом 6 | (499) 754-1367 | www.lyc1367uv.mskobr.ru | 1367@edu.mos.
ОКПО: 26139327, ОГРН: 5137746181480, ИНН/КПП: 7721816006 / 772101001

Принята на заседании

педагогического совета

от «29» августа 2016г.

Протокол № 1

«Утверждаю»

Директор ГБОУ Лицей № 1367

 Пашков А.А.

«01» сентября 2016 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Основы видеомонтажа»

Уровень: базовый

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Составитель:
Педагог дополнительного образования
ГБОУ Лицей № 1367
Заборов Д.В..

Москва, 2016 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«Основы видеомонтажа»

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка.

Данная программа относится к технической направленности (базовый уровень) и способствует развитию технических способностей обучающихся средствами технического творчества.

Пояснительная записка

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством эффективно способствуют художественно-творческому росту обучающихся на разных

этапах их развития, в том числе, и в сложный период взросления в старших классах школы, когда фактически прекращается преподавание предметов искусства (музыка, изобразительное искусство), кроме того, позволяют отвлечь детей от дурного влияния улицы и помогают профессионально определиться в будущем

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 - простой творческий процесс, который включает в себя элементы игровой, исследовательской и проектной деятельности.

В процессе освоения программы обучающемуся предоставляется возможность дать волю своей фантазии и сделать первые шаги в самореализации. Программа разбита на разде-

лы, в каждом из которых обучающийся сталкивается с различными задачами, в процессе решения которых ярко выявляются его индивидуальные способности и склонности.

Данная программа разработана на основе деятельностного подхода к обучению. Все предлагаемые задания носят творческий характер и направлены на развитие продуктивного мышления и раскрытие творческих способностей, что **является ее отличительной особенностью**

На первом этапе изучения программы последовательно рассматриваются состав и сферы применения мультимедиа, ее аппаратные и программные компоненты, форматы мультимедиа-файлов и особенности потокового аудио и видео. Большое внимание уделяется изучению технологий цифровой обработки звука, фото и видео на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители. Изложение учебного материала акцентировано на практическом применении современных аппаратных и программных средств мультимедиа.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий

применяют компьютерную графику в своей работе.

Раздел “Компьютерная графика” способствует развитию познавательной активности учащихся, творческого мышления, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Технология видеомонтажа – предполагает использование преимущественно групповой формы работы с учетом индивидуальности и потенциала каждого обучающегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выразить их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. На этапе разработки сценария перед обучающимися ставятся задачи, развивающие наблюдательность и формирующие чуткое отношение к окружающему миру, природе и людям. На этапах съемки и монтажа обучающийся, осваивает основы композиции и правила построения кадра, учится обращаться с техникой, знакомится с компьютерными

программами. В процессе обработки звука развивается умение чувствовать характер музыки и темпоритма.

По завершении работы над проектом у обучающихся появляется возможность представить готовый продукт на конкурсы различного уровня.

Адресат программы – учащиеся 12-17 лет
Запись в кружок не предусматривает конкурсного отбора и не требует базовых знаний по компьютерной графике, видеосъемке и монтажу.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 2 года обучения

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий – 1 занятие (1 академический час по 45 минут) 2 раза в неделю.

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 и компьютерная графика» 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. Программа может быть сориентирована на разработку комиксов, подборку кадров для создания анимированных gif-файлов и наборов картинок для создания мультипликационных фильмов, а также для производства рекламной продукции, видеороликов, видеофильмов, анимационных gif-файлов, мультфильмов создание цифровых фотоальбомов, цифровых фотогалерей, всевозможных фотомонтажей, компьютерных

версток буклетов и другой книжной продукции.

Цели и задачи программы

Цели:

формирование у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, овладение современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители;

систематизация знаний о современных графических программах, овладение основными программными средствами для работы с растровой и векторной графикой и приобретение практических навыков работы с программными продуктами растровой и векторной графики на уровне квалифицированного пользователя, предоставление учащимся возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам;

развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способ-

ностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания видеофильмов, изучения лучших образцов экранной культуры;

приобщение к киномиру, воспитание интереса к искусству кинематографа, к съёмке и монтажу фильмов.

Достижению поставленных целей способствует решение следующих основных задач программы:

Предметные:

научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;

дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений, знания в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления;

научить работать в программах Adobe Photoshop и CorelDraw;

ознакомить с основами видеотворчества, жанрами и направлениями развития мирового кино телевидения;

обучить основам сценарного мастерства;

обучить основам видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма.

Метапредметные:

развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;

раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;

развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

Личностные

формирование технически развитой личности, знакомой с историей техники, развитие коммуникативных способностей в ходе выполнения коллективных проектов. профориентация обучающихся.

Новизна программы

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постижение основ видеосъемки, видеомонтажа и компьютерной графики расширяет для обучающегося возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия в студии позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа и компьютерной графики, так и развить интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе работы над созданием мультимедийного продукта. Кроме того, использование экранных технологий является эффективным средством воспитания нравственных ориентиров детей.

Особенности программы

Программа составлена с учётом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся. Отличительной чертой данной программы является получение уже в течение первого года основных знаний по всему курсу «Основы видеомонтажа», то есть после 1 года обучающиеся могут самостоятельно создавать мультимедийные продукты. Второй год обу-

чения предполагает углубление знаний по темам «Компьютерная графика» и «Видеомонтаж».

Формы реализации деятельности

Основная форма работы – групповая, но, в связи с различным уровнем развития и личностными качествами детей занятия строятся на индивидуальном общении или в составе небольшой группы (2-4 человека), которая работает над собственным проектом.

Как правило, занятия комбинированные, т.е. включают в себя теоретическую часть (беседы, лекции) и практическую часть (под руководством педагога, самостоятельная работа, игра, творческие практикумы). Доля практических работ составляет 70%.

Чтобы сделать занятие разнообразнее и интереснее, активно используются такие формы, как просмотр фильма и обсуждение (экранные технологии), экскурсия, поход, съемка на природе, викторина, мастер-класс, конкурс, съемка на мероприятиях, оформление почётной грамоты, поздравительной открытки, титульной страницы любой книги, рекламного объявления; создание компьютерных макетов афиши для кинотеатра, рекламных щитов, эти-

кеток, создание товарного знака, разработка условной символики, компьютерных иллюстраций к любимым литературным произведениям; создание коллажей, постеров, восстановление старых и повреждённых фотографий.

Ожидаемые результаты

В результате изучения программы учащиеся должны знать/понимать:

- творчески осмысливать действительность;
- основные вехи истории кинематографа и телевидения, умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;

- иметь базовые навыки компьютерной графики и видеотворчества, необходимые для самостоятельного создания мультимедийных продуктов;

В результате изучения программы учащиеся должны уметь:

- использовать художественные и монтажные выразительные средства при создании видеофильма или видеосюжета

В результате реализации программы будут сформированы следующие **компетенции и личностные качества**:

- приобщение ребенка к самостоятельному созданию мультимедийного продукта;
- сформированы коммуникативные компетенции;

Личностные, метапредметные и предметные результаты:

- развитие навыков технического творчества ;
- развитие мышления, памяти, воображения, творческих способностей;
- расширение кругозора обучающихся;
- формирование мотивации к познанию и творчеству.

Формы подведения итогов реализации программы

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

Процесс обучения предусматривает следующие формы контроля:

Вводный (проводится в начале работы, для закрепления знаний, умений и навыков) – тесты, анкеты, викторины.

Текущий (в ходе учебного занятия для закрепления знаний по данной теме) – тесты, кроссворды, викторины, опрос, наблюдение.

Итоговый (проводимый после прохождения программы) – тестирование (на выбор, на дополнение), выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание мультимедийного продукта, оформление выставки.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».

Учебный план

1 год обучения

Ввод в курс. Инструктаж по ТБ, ЭБ.	2
Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность	2
Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. Три культурных типа: а) дописьменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный.	4
Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	5
Носители информации	3
Воспроизведение информации	3
Обработка звука	3
Обработка цифрового фото	4
Обработка видео	4
Компьютерный видеомонтаж как специфическое средство современных бизнес-проектов. Сферы практического использования компьютерного видеомонтажа. Термины и определения. История развития компьютерного видеомонтажа	3
Оборудование для компьютерного видеомонтажа. Конфигурация компьютера. Телетехнологии.	3
Технологии виртуальной реальности. «Виртуальная студия». Понятие «Виртуальной студии», её аналоги в компьютерных программах. Виртуальные среды и окружения.	2

Обзор программы Adobe Premiere. Индивидуальная настройка программы. Режимы и шаблоны.	3
Импорт файлов в проект и Окно проекта. Импорт неподвижных графических объектов, изготовленных в других программах. Импорт других объектов: аудиоклипов, видеороликов и т.п.	3
Имя композиции и меню установок. Работа на монтажном столе. Понятие слоя. Основные свойства слоя.	3
Размещение слоёв и передвижение по монтажному столу. Ведущий слой в композиции и способы наложения слоёв друг на друга.	2
Навигации на монтажном столе. Окно композиции. Работа с масками.	3
Принцип работы с эффектами. Трёхмерные композиции	4
Разработка творческого проекта.	20
Всего часов:	76

2 год обучения

Цвет и яркость. Значение света в композиции. Светоприглушение. Стабилизатор цвета.	3
Оттенки и насыщенность. Управление цветом. Ключи прозрачности.	3
Уровни. Их регулировка.	2
Звуковые эффекты.	4
Канал изображения. Геометрические искажения	2

изображения.	
Отражение. Кольцевая протяжка.	2
Эффекты объёма.	2
Эффекты визуализации.	4
Имитация природных явлений. Стилизация.	2
Работа с текстом. Расшифровка фонограммы.	4
Объединение звука и анимации.	3
Основные задачи и принципы разработки замысла в свете современных творческих технологий.	2
Фото, видео-, аудиоматериалы. Натурное исследование.	3
Структура проекта. Начало работы над сценарием. Видеоряд. Работа с эпизодами, ритм, темп, кульминация.	2
Составление проекта, стиль и содержание. Выбор персонажей и съёмочной площадки. Комплектация съёмочной группы. Выбор аппаратуры и программного обеспечения.	3
Подготовительный этап (pre-production) как концептуальная версия будущего произведения.	4
Изучение этапов подготовительного периода и учебные упражнения по организации режиссёрских разработок.	2
Роль «раскадровки», «планировки» для мультимедийного произведения. Особенности использования.	5
Понятие экспозиционного листа. Основные этапы собственно периода создания проекта	4

(production).	
Изучение отдельных фраз производственного периода. Планирование периода производства проекта.	2
Композиция (composing) как одно из важнейших средств художественного выражения на экране.	5
Изучение основных ступеней завершения экранного произведения.	2
Начальная работа со звуком.	3
Монтаж.	4
Перевод собственного ролика в период завершающий (post-production).	4
Всего часов:	76

Календарно-тематическое планирование на первый год обучения

<i>дата</i>	<i>тема</i>	<i>кол-во часов</i>
12 окт.	Гигиена, охрана труда и пожарная безопасность	2
19 окт.	Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества. Три культурных типа: а) дописьменный, б) письменный, в) экранный и мультимедийный.	2
26 окт.	Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	2

02.ноя	Носители информации	2
09.ноя	Носители информации	2
23.ноя	Воспроизведение информации	2
30.ноя	Воспроизведение информации	2
7 дек.	Обработка звука	2
14 дек.	Обработка звука	2
21 дек.	Обработка цифрового фото	2
28 дек.	Обработка цифрового фото	2
11 янв.	Обработка видео	2
18 янв.	Обработка видео	2
25 янв.	Компьютерный видеомонтаж как специфическое средство современных бизнес-проектов. Сферы практического использования компьютерного видеомонтажа. Термины и определения. История развития компьютерного видеомонтажа	2
01.фев	Оборудование для компьютерного видеомонтажа. Конфигурация компьютера. Телетехнологии.	2
08.фев	Технологии виртуальной реальности. «Виртуальная студия». Понятие «Виртуальной студии», её аналоги в компьютерных программах. Виртуальные среды и окружения.	2

15.фев	Обзор программы Adobe Premiere. Индивидуальная настройка программы. Режимы и шаблоны.	2
01.мар	Импорт файлов в проект и Окно проекта. Импорт неподвижных графических объектов, изготовленных в других программах. Импорт других объектов: аудиоклипов, видеороликов и т.п.	2
15.мар	Имя композиции и меню установок. Работа на монтажном столе. Понятие слоя. Основные свойства слоя.	2
22.мар	Размещение слоёв и передвижение по монтажному столу. Ведущий слой в композиции и способы наложения слоёв друг на друга.	2
29.мар	Навигации на монтажном столе. Окно композиции. Работа с масками.	2
5 апр.	Принцип работы с эффектами. Трёхмерные композиции	2
19 апр.	Разработка творческого проекта.	2
26 апр.	Разработка творческого проекта.	2
17.май	Разработка творческого проекта.	2
24.май	Разработка творческого проекта.	2
31.май	Разработка творческого проекта.	2

Календарно-тематическое планирование на второй год обучения

1 неделя	Цвет и яркость. Значение света в композиции. Светоприглушение. Стабилизатор цвета.	2
2 неделя	Оттенки и насыщенность. Управление цветом. Ключи прозрачности.	2
3 неделя	Уровни. Их регулировка.	2
4 неделя	Звуковые эффекты.	2
5 неделя	Звуковые эффекты.	2
6 неделя	Канал изображения. Геометрические искажения изображения.	2
7 неделя	Отражение. Кольцевая протяжка.	2
8 неделя	Эффекты объёма.	2
9 неделя	Эффекты визуализации.	2
10 неделя	Эффекты визуализации.	2
11 неделя	Имитация природных явлений. Стилизация.	2
12 неделя	Работа с текстом. Расшифровка фонограммы.	2
13 неделя	Работа с текстом. Расшифровка фонограммы.	2

деля		
14 не- деля	Объединение звука и анимации.	2
15 не- деля	Основные задачи и принципы разработки замысла в свете современных творческих технологий.	2
16 не- деля	Фото, видео-, аудиоматериалы. Натурное исследование.	2
17 не- деля	Структура проекта. Начало работы над сценарием. Видеоряд. Работа с эпизодами, ритм, темп, кульминация.	2
18 не- деля	Составление проекта, стиль и содержание. Выбор персонажей и съёмочной площадки. Комплектация съёмочной группы. Выбор аппаратуры и программного обеспечения.	2
19 не- деля	Подготовительный этап (pre-production) как концептуальная версия будущего произведения.	2
20 не- деля	Подготовительный этап (pre-production) как концептуальная версия будущего произведения.	2
21 не- деля	Изучение этапов подготовительного периода и учебные упражнения по организации режиссёрских разработок.	2
22 не- деля	Роль «раскадровки», «планировки» для мультимедийного произведения. Особенности использования.	2
23 не-	Роль «раскадровки», «планировки» для мульт-	2

деля	тимедийного произведения. Особенности использования.	
24 неделя	Понятие экспозиционного листа. Основные этапы собственно периода создания проекта (production).	2
25 неделя	Понятие экспозиционного листа. Основные этапы собственно периода создания проекта (production).	2
26 неделя	Изучение отдельных фраз производственного периода. Планирование периода производства проекта.	2
27 неделя	Композиция (composing) как одно из важнейших средств художественного выражения на экране.	2
28 неделя	Композиция (composing) как одно из важнейших средств художественного выражения на экране.	2
29 неделя	Изучение основных ступеней завершения экранного произведения.	2
30 неделя	Начальная работа со звуком.	2
31 неделя	Монтаж.	2
32 неделя	Монтаж.	2
33 неделя	Перевод собственного ролика в период завершающий (post-production).	2
34 неделя	Перевод собственного ролика в период за-	2

деля	вершающий (post-production).	
35 не- деля	Перевод собственного ролика в период за- вершающий (post-production).	2
36 не- деля	Перевод собственного ролика в период за- вершающий (post-production).	2
37 не- деля	Премьера	2
38 не- деля	Премьера	2

Содержание программы

1. Введение

Что изучает курс. Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.

2. Охрана труда и пожарная безопасность.

Пожарная безопасность: причины возникновения пожаров, меры пожарной профилактики.

3. Основные виды графики

Понятие графики, растровое изображение. Векторное изоб-

ражение. Трёхмерное изображение. Фрактальное изображение.

Практические занятия:

Знакомство с растровым графическим редактором GIMP.

Знакомство с растровым графическим редактором Microsoft(PhotoEditor).

Знакомство с векторным графическим редактором AdobeIllustrator.

Знакомство с векторным графическим редактором AdobeFireworks.

Знакомство с программой трёхмерного моделированияBlender.

Знакомство с генератором фракталов Arophysis 2.02.

Создание эскиза узора для декоративной ткани.

Создание круглой печати.

4. Цвет в компьютерной графике Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовая модель). Описание цветовых оттенков на принтере (цветовая модель). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK. Цветовая модель LAB. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость).Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Свет.

Практические занятия:

Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.

Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений.

Кодирование цвета в различных графических программах.

Настройка цвета.

Способы выбора цвета.

Преобразование RGB- цвета в оттенки серого.

Получение цветов из изображения.

Изменение яркости.

Баланс цвета.

Оттенок, насыщение.

5. Векторные и растровые форматы Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах. Сохранение изображений в собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Практические занятия:

Открытие графических файлов при помощи графических приложений для ПК.

Преобразование растрового файла в растровый объект векторного изображения.

Трассировка растрового изображения для создания векторного объекта.

Уменьшение размера растрового файла.

Сжатие файлов с помощью программ-архиваторов.

Сжатие, алгоритм которого включен в формат файла.

Работа с конверторами графических файлов.

Описание изображения с помощью векторных команд.

6. Векторный графический редактор CorelDRAW Рабочее окно программы CorelDRAW. Строка заголовка. Строка меню. Особенности меню. Рабочий лист. Стандартная панель. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Инструменты рисования.

Практические занятия:

Основы работы с объектами

Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд.

Выделение объектов.

Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение.

Масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей.

Закраска рисунков.

Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.

Формирование собственной палитры цветов.

Использование встроенных палитр.

Вспомогательные режимы работы

Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка.

Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

Создание рисунков из кривых

Особенности рисования кривых.

Использование важнейших элементов кривых: узлы и траектории.

Редактирование формы кривой.

Создание рисунков из кривых.

Использование инструментов для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейка, направляющие, сетка.

Использование вспомогательных режимов вывода объектов на экран, каркасный, нормальный, улучшенный.

Использование методов упорядочения и объединения объектов

Изменение порядка расположения объектов.

Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга.

Изучение способов объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание.

Исключение одного объекта из другого.

Придание объектам эффекта объема.

Метод выдавливания для получения объемных изображений.

Создание перспективных и изометрических изображений.

Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Создание эффекта перетекания.

Создание технических рисунков.

Создание выпуклых и вогнутых объектов.

Использование художественных эффектов.

Работа с текстом

Особенности простого и фигурного текста.

Оформление текста.

Размещение текста вдоль траектории.

Создание рельефного текста.

Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста.

Изменение формы символов текста.

Сохранение и загрузка изображений.

Импорт и экспорт изображений.

7. Растровый графический редактор Adobe Photoshop История создания программы. История развития Photoshop. Инструментальные панели. Рабочее окно программы Adobe Photoshop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Горячие клавиши. Источники изображений. Разрешение.

Практические занятия.

Выделение областей.

Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка.

Перемещение и изменение границы выделения.

Преобразования над выделенной областью.

Кадрирование изображения.

Использование масок и каналов.

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски.

Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски.

Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.

Коллаж. Основы работы со слоями

Создания компьютерного коллажа. Работа со слоями.

Использование слоев для создания коллажа.

Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Рисование и раскрашивание

Использование основного и фонового цветов.

Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента.

Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тоновая коррекция изображения.

Распределение яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений.

Команды тоновой коррекции.

Использование цветовой коррекции.

Команды цветовой коррекции.

Раскрашивание черно-белых изображений

Колоризация черно-белых фотографий

Ретуширование фотографий.

Методы устранения дефектов с фотографий.

Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения

Работа с контурами

Редактирование контуров.

Обводка контура.

Преобразование контура в границу выделения.

Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

Работа с инструментами для создания текста.

Ввод текста, изменение текста, сглаживание текста, использование стилей, растривание текста.

Сохранение документа в стандартном растровом формате.

Экспорт и импорт файлов.

8. Создание анимированного изображения AdobeImageReady. Интерфейс AdobeImageReady. Переход из AdobePhotoshop CS в AdobeImageReady CS и обратно. Структура окна, инструменты, слои программы AdobeImageReady. Палитра Анима-

ции. Порядок создания анимированного изображения. Просмотр и сохранение анимации.

Практические работы:

Работа с цветом.

Оптимизация изображений.

Автоматическая оптимизация настроек.

Метод удаления фона.

Создание покадровой анимации из группы файлов.

Создание анимации с расчетом промежуточных кадров.

Создание анимации из файла со слоями.

Анимация титров (текста) и символов.

Создание карт-изображений.

Просмотр карт-изображений

Выбор типа карты-изображения. Конвертирование карт-изображений.

Сохранение анимированных изображений.

Экспорт изображений.

Просмотр изображений в браузере. Переход в другие приложения

Создание текстур.

Создание графических карт для Web-страниц.

Создание интерактивных компонентов Web – страниц.

Создание анимированного баннера для Интернет – портала.

Анимированные блики.

9. Работа над итоговым проектом. Выбор темы. Подготовительный этап (подборка материала, создание рисунков, работа со слоями). Технологический этап (создание коллажа, печать коллажа).

10. Итоговое занятие. Защита творческих проектов. Подведение итогов за год.

По окончании второго года обучения обучающиеся должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики:
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;

- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части раздела учащиеся должны уметь:

создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы CorelDRAW, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

редактировать изображения в программе AdobePhotoShop, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;
- выполнять обмен файлами между графическими программами.

3. История кинематографа Художественное и документальное кино. Российское и зарубежное документальное кино. Видео-

фильм как единство трех составляющих. Выразительные средства видео.

4. Основы режиссуры монтажа. Изображение, как основополагающее звено в аудиовизуальном произведении. Творческое назначение монтажа (создание образа, создание атмосферы, создание временного пространства)

Практические занятия:

Постановка режиссерской задачи.

Способы реализации режиссерской задачи.

Монтажное решение.

Мотивация выбора монтажного решения.

5. Структура видеофильма. Завязка. Экспозиция. Кульминация. Развязка.

Практические занятия:

Работа над эпизодом.

Монтаж сцены из кадров.

Монтаж клипа.

Монтаж фильма из клипов.

6. Технология видеомонтажа

Видеооборудование. Принцип работы видеокамеры.

Практические занятия:

Техническое устройство и принцип работы видеокамеры.

Устранение неполадок, качество съёмки.

Основы работы с видеокамерой. Правила видеосъёмки.

Практические занятия:

Знакомство с инструкцией.

Включение и настройка «баланса белого».

Настройка режима съёмки (автомат, ручная съёмка). Использование трансфокатора («зу-ма»).

Отработка правильного ручного захвата камеры.

Порядок действий при включении камеры.

Построение композиции сцены.

Основы работы со штативом и съёмка статичных планов.

Практические занятия:

Изучение устройство штатива.

Крепление камеры на штатив и управление штативом.

Использование основных правила съёмки статичных планов.

Выполнение упражнений на вертикаль.

Различные виды съёмок. Правила съёмки интерьера, пейзажа, портрета, натюрмор-та. Съёмка движущейся камерой.

Практические занятия:

Съемки интерьера, пейзажа, портрета, натюрморта.

Выход на природу на съемку пейзажа. Упражнения на применение наезда, отъезда, трэвеллинга, панорамирования.

Основы композиции кадра. Окружение. Линии. Цветовое решение композиции. Освещенность. Отображение пространства. Размещение человека на экране.

Основы монтажа. Понятие и виды монтажа. Правила согласования кадров.

Монтажный кадр. Монтаж звука.

Практические занятия:

Перестановка разных кадров с целью изменения смысла происходящего, придания определенного настроения, в соответствии с правилами согласования кадров.

7. Монтаж звука и видео

Теоретические основы цветового синтеза. Теоретические основы аддитивного и субтрактивного цветового синтеза, аппаратно-независимые системы цветового синтеза. Цветовые модели и цветовые пространства. Спек-

тры аналоговых и цифровых сигналов. Пространственные спектры изображений.

Аналоговая и цифровая аудио и видео информация. Преобразование информации. Теорема Котельникова и закон Найквиста. Аналоговые дискретные и цифровые сигналы. Аналого-цифровое и цифро-аналоговое преобразование. Частота Найквиста. Спектр дискретного сигнала. Влияние формы дискретизирующих импульсов. Теорема Котельникова.

Практические занятия:

Упражнения по преобразованию аналоговой информации в цифровую

Современное программное обеспечение для захвата аудиовизуальных данных. Характеристика различных современных программ для захвата и конвертации аудио и видео данных.

Практические занятия:

Основы работы в программе iuVCR.

Основы работы в программе FlyTV.

Основы работы в программе Virtual VCR.

Основы работы в программе AVI_IO.

Основы работы в программе Adobe Audition.

Методы и принципы линейного и нелинейного монтажа. Понятия видеомонтажа. Виды монтажа. Современные программные продукты для видеомонтажа. Их классы и типичные представители.

Практические занятия:

Работа в программе MAGIX Видео Делюкс.

Захват видео.

Проигрыватель и Альбом.

Монтаж видео.

Монтаж звука.

Меню.

Вывод фильма.

Просмотр видеуроков и упражнения с программой.

8. Обработка звука на компьютере. Программы для обработки аудиоинформации. Типичные представители.

Практические занятия:

Основы работы в Adobe Soundbooth. Работа по созданию мультитрековых проектов, работа с несколькими файлами в формате моно или стерео.

Упаковка разнообразных треков в единый файл при помощи нового формата аудиофайлов — ASND (Adobe Sound Document) и импорт

файла в AdobePremierePro, FlashProfessional и AfterEffects.

Настройка громкости звука, в том числе — автоматическая подстройка. Визуальный поиск и удаление нежелательных звуков.

Добавление разнообразных эффектов и фильтров. Запись и последующая «шлифовка» голоса.

Создание собственных музыкальных композиций. Создание и редактирования аудиолупов, настройка частоты звучания, изменение темпа и высоты тона в реальном времени.

Создание и упорядочивание метаданных, поиск по ключевым словам в текстах диалогов.

9. Композитинг и спецэффекты. Определение композитинга и визуальных эффектов. Спецэффекты, их виды и примеры применения. Создание спецэффектов на компьютере. Характеристика программ для создания спецэффектов.

10. Основы работы в программе AdobePremiere. Основы работы с программой. Проблемы осуществления видеозахвата. Управление проектами. Управление клипами. Основные приемы видеомонта-

жа. Настройка спецэффектов. Техника создания титров. Особенности аудиомонтажа.

Практические занятия:

Первый запуск программы Adobe Premiere

Знакомство с программой Adobe Premiere. Timeline (Окно монтажа). Экраны Source (Источник) и Program (Программа). Вкладки Info (Информация), History (История), Effects (Эффекты)

Знакомство с остальными окнами.

Настройка интерфейса.

Подключение видеокамеры.

Интерфейс окна Capture (Захват).

Дополнительные настройки захвата.

Работа в режим обычного захвата. Захват всей ленты

Захват отдельного видеофрагмента.

Работа в режиме пакетного захвата.

Импорт клипов в проект.

Масштабирование в окне Timeline (Окно монтажа)

Предварительная подрезка клипов

Перенос клипов в окно Timeline (Окно монтажа). Перетаскивание клипов.

Автоматический перенос клипов в последовательность.

Перемещение клипов в последовательности. Функция Snap (Захват)

Подрезка клипов в окне Timeline (Окно монтажа).

Вставка графических изображений.

Добавление видеопереходов и изменение их свойств.

Быстрый поиск переходов и создание пользовательских корзин.

Работа над перебивками.

Создание статичные титры.

Использование шаблонов титров.

Использование конструктора титров.

Создание бегущих титров. Эффекты Motion (Движение) и Opacity (Непрозрачность)

Добавление видеоэффектов.

Использование ключевых кадров для анимации эффектов.

Добавление видеодорожек в проект.

Удаление звуковых клипов со звуковых дорожек.

Добавление звукового клипа в последовательность.

Микширование звука.

Изменение громкости звуковых клипов и звуковых дорожек.

Автоматизация микширования средствами вкладки AudioMixer (Звуковой микшер).

Изменение баланса.

Добавление звуковых эффектов.

Запись звука средствами AdobePremiere.

Просмотр видеуроков и упражнения с программой.

Создание видеороликов и клипов.

11. Основы работы в программе AdobeAfterEffects. Интерфейс программы. Использование и настройка рабочего пространства. Основные понятия. Проект. Композиция. Слои. Импорт материала. Организация материала.

Практические занятия:

Знакомство с интерфейсом AdobeAfterEffects.

Импорт клипов.

Работа с параметрами композиции и проекта.

Слоивокне Timeline.

Слоивокне Composition.

Анимация свойств слоя.

Использование ключевых кадров.

Предварительный просмотр композиции.

Работа с масками.

Группировка в отдельные композиции.

Различные способы группировки.

Применение эффектов к слоям.

Управление эффектами.

Использование эффектов.

Работа с текстом и текстовыми слоями.
Создание текстовых пометок и заголовков.
Создание трехмерной графики.
Создание трехмерного слоя.
Работа со слоем камеры
Работа со слоем освещения.
Изучение свойств материала слоя.
Работа с инструментами рисования.
Приемы рисования.
Связывание свойств проекта при помощи выражений.
Связывание значений эффектов и масок при помощи выражений.
Вывод композиции в файл.
Просмотр видеоуроков и упражнения с программой.
Создание видеороликов и клипов.

12. Окончательная обработка и сжатие видеофильма

Практические занятия:
Выбор формата фильма.
Рендеринг с минимальной степенью сжатия.
Перекомпрессия в HandBrake.
Вывод фильма в AVI-файл формата DV.
Вывод фильма в файл WMV.

Экспорт проекта в Encore DVD.
Видео для мобильных устройств.
Запись проекта на диск.

13. Работа над итоговым проектом.
Написание сценарной заявки, разработка литературного и режиссерского сценария. Съемки. Монтаж. Просмотр проектов. Обсуждение.

14. Итоговое занятие. Защита творческих проектов. Подведение итогов за год.

Методическое обеспечение программы

Учебно-методическая продукция:

- Разработки игр, кроссвордов, тестов по терминологии предмета изучения;
- Разработки бесед-обсуждений фильмов;
- Конспекты открытых занятий;
- Лекционный материал для занятий;
- Пособие по композиции кадра;
- Памятки для обучающихся «Правила монтажа», «Правила видеосъемки», «Основные правила работы в AdobePhotoshop», «Таблица горячих клавиш программы AdobePhotoshop».

Средства обучения:

- Фотографии, коллажи;
- Социальные ролики;
- Художественные и документальные фильмы для просмотра и обсуждения;
- Видеоуроки по обучению работы с программами: AdobePremiere, AdobeAfterEffects, AdobePhotoshop, CorelDraw, AdobeIllustrator, AdobeSoundbooth ;

Практические работы:

Блок 1

1. Изучение мультимедийных возможностей MicrosoftWindows
2. Использование NeroBurningRom для записи и копирования компакт-дисков
3. Использование NeroCoverDesigner для создания и печати обложек CD
4. Использование NeroExpress для записи и копирования компакт-дисков

Блок 2

1. Изучение возможностей WindowsMediaPlayer
2. Воспроизведение файлов форматов, не поддерживаемых WindowsMediaPlayer
3. Изучение возможностей мультимедиа плеера Winamp
4. Просмотр графических изображений
5. Изучение возможностей WinDVD
6. Воспроизведение потоков медиа

Блок 3

1. Получение изображения со сканера с использованием программы ACDSee
2. Перенос изображений с фотоаппарата на компьютер
3. Коррекция изображений средствами ACDSee
4. Создание слайд-шоу в ACDSee
5. Создание слайд-шоу в ProShowGold
6. Создание фотоальбома в AlbumCreator

Блок 4

1. Запись и копирование звука с помощью стандартных приложений Windows
2. Использование SoundForge для записи звука
3. Использование SoundForge для обработки звука
4. Использование звуковых эффектов в SoundForge
5. Использование SoundForge для озвучивания видеофайла

Блок 5

1. Изучение возможностей WindowsMovieMaker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер, импортированию файлов видео, изображений и звука

2. Захват видео в контейнер формата AVI в среде программы iu VCR
3. Монтаж видео в Windows MovieMaker
4. Монтаж видео в среде Adobe Premiere
5. Обработка видео в среде VirtualDub
6. Сжатие видео в среде Dr.DivX

Оборудование и программное обеспечение:

Материально-техническая база образовательного процесса:

Учебный класс, оборудованный в соответствии с утверждёнными санитарными нормами (СанПиН) и противопожарными правилами комплект съёмочной аппаратуры (видеокамера, штатив).

комплект монтажной аппаратуры (монтажные компьютеры: 1 - на 2 чел.),

комплект проекционной аппаратуры (мультимедийный проектор, экран),

микрофоны,

расходные материалы (бумага, DVD-диски),

библиотека справочной и технической литературы,

принтер цветной, струйный,

сканер,

графический планшет,

Программное обеспечение:

WINDOWS

Microsoft Office

Nero

WinDVD

ACDSee

ProShowGold

AlbumCreator

SoundForge

VirtualDub

Dr.DivX

GIMP

Adobe Illustrator

AdobeSoundbooth

Adobe Photoshop CS5

CorelDraw

Adobe After Effects

AdobePremiere

MAGIX Видео Делюкс

ЛИТЕРАТУРА И ССЫЛКИ

1. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;
2. Кит Андердал. AdobePremiere CS4 для чайников. – Изд-во Вильямс, 2009. – 368 с.;
3. Медведев Г. С., Пташинский В. С. "AdobeAfterEffects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD)." – Триумф, 2008. – 270 с.;
4. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер" М.: Феникс, 2000 – 448 с.;
5. Пивненко О.А. «AdobePhotoshopдля школьников»(+ CD-ROM). – «БВХ-Петербург»,2009 . – 288 с.
6. Левин Александр «Самоучитель AdobePhotoshop»- СПб «Питер», 2008 – 448с.
7. Адель Дроблас, Сет Гринберг. AdobePremiere. Библиотека пользователя (+ DVD-ROM). – Изд-во Диалектика, 2009. – 944 с.;
8. Кудлак В. Домашний видеофильм на компьютере. – СПб.: Питер, 2003 -157 с.
9. Ломакин П.А. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. – М.: Майор, 2004. – 208 с.
10. Лори Ульрих Фуллер, Роберт Фуллер. AdobePhotoshop CS3. Библиотека пользователя (+ CD-ROM). - Изд-во Вильямс, 2008. – 1056 с.;
11. МишеневА. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2009. –152 с.: ил.;
12. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.: Аспект Пресс, 2003 – 202 с.
13. Охянян Т. Цифровой нелинейный монтаж. - М.: Мир, 2001 – 432 с.
14. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на компьютере. - М.: Триумф, 2002 - 528 с.
15. Смирнов Н.В. Азбука видео для учителей и всех, всех, всех – СПб.: «Лицей», 1998. – 73 с.
16. Столяров А.М., Столярова Е.С. Монтаж видео в PinnacleStudio/StudioPlusversion 10.5 (+ CD-ROM) . – Изд-во НТ-Пресс, 2007. - 256 с.
17. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд-дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
18. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие / В. Л. Цвик. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 382 с.
19. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Теле-радиокурьер, 2008 – 448 с.