

«СОГЛАСОВАНО»

учебно-методическим советом

АНО ДПО

«Институт современного образования»

протокол № 6 от 03.03.2016 г.

«УТВЕРЖДЕНО»

приказом № 6-УМР от 10.03.2016 г.

Директор АНО ДПО

«Институт современного образования»

А. А. Зайцев



**Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Институт современного образования»**

дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа для детей

Видеомонтаж и анимация

Составитель:

Антипина И. В.

г. Воронеж

2016 г.

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	8
III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
IV. СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	11
V. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	15
VI. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ .	16
VII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОГРАММЫ.....	21

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «*Видеомонтаж и анимация*» разработана на основе нормативной базы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 4 июля 2014 г. 24.43172-14;
- Устав АНО ДПО «Институт современного образования»;
- Положение о порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам АНО ДПО «Институт современного образования», утвержденное приказом директора 20.11.2015 г. № 07–ОД.

При разработке программы использован типовой учебный курс компании-производителя программного обеспечения Adobe «Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe».

Актуальность программы

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Поскольку цифровое видео является неотъемлемой частью медиатехнологий, изучение способов обработки видеообъектов является очень актуальным. Программа сочетает в себе теоретическую подготовку и практическое освоение техники создания цифрового видео, а также открывает возможности для профориентации учащихся в мире профессий, предусматривающих знания и умения в области видеомонтажа, дает обучающемуся возможность получить опыт деятельности, выполняемой с позиции видеомонтажера и видеодизайнера. Программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества: активизировать познавательную деятельность учащихся, реализовать их интерес к выбранному направлению. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои творческие и исследовательские способности посредством информационных технологий.

Цель программы

Развитие творческого потенциала учащихся, формирование готовности к самоопределению, активизация познавательного, интеллектуального, психического развития обучающихся.

Задачи программы

Обучающие задачи

- обучить грамотному использованию фото- и видеоаппаратуры;
- сформировать навыки эффективной работы с профессиональным редактором нелинейного видеомонтажа Adobe Premiere Pro CC;
- сформировать навыки эффективной работы с видеоредактором Adobe After Effects CC.

Развивающие задачи

- развивать интеллектуальные и творческие способности, познавательные интересы, техническое мышление и пространственное воображение;
- способствовать формированию адекватной самооценки;
- развивать понимание норм информационной этики и права;
- способствовать формированию и развитию компетентности в области ИКТ.

Воспитательные задачи

- воспитывать трудолюбие, работоспособность, усидчивость, аккуратность в работе, уверенность в себе;
- создать условия для формирования целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки;
- способствовать раскрытию творческого потенциала учащихся путем активизации воображения и фантазии;
- воспитывать уважение к авторскому праву при использовании чужих и собственных материалов;
- способствовать формированию коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской и других видов деятельности;
- формировать навыки коллективной работы, умение работать в команде;
- развивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргонометрических и технических условий безопасной эксплуатации вычислительной техники.

Учебные задачи заложены в основные критерии уровня компетенции обучающегося.

Формирование навыков

- работы с видеооборудованием;
- съемки, монтажа видео и аудио;
- проектирования для широкой аудитории и различных потребностей;
- этичного использования информации и данных
- создания профессионального видео в пакете приложений Adobe CC;
- коллективного обучения и оценки работы в среде совместной разработки.

Приобретение знаний и умений

- знание основ и правил нелинейного видеомонтажа;
- знание техники видеосъемки;

- умение применять редактор Adobe Premiere Pro CS для нелинейного монтажа отснятого видеоматериала;
- умение применять редактор Adobe After Effects CS для создания цифровых видеоэффектов;
- умение готовить материал для записи на DVD, размещения в Интернете или записи на цифровую видеоленту.

Оздоровительная задача включает формирование навыков и здоровых привычек при работе на ПК:

- правильная осанка;
- применение комплекса упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника;
- самоконтроль времени работы за ПК.

Планируемые результаты обучения

Личностные результаты:

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- понимание человеческих, культурных и социальных аспектов, связанных с информационными технологиями;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области предметного модуля;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации; структурирование и визуализация информации; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение умением организации собственной учебной деятельности, включающим постановку цели (учебной задачи), планирование последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработку структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение преобразовать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение «читать» таблицы, графики, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую.

Предметные результаты:

В результате изучения программы слушатель должен *знать*:

- базовые понятия и терминологию видеомонтажа;
- особенности форматов видеофайлов;
- способы создания композиции и методы применения этих способов к видеопроектам;
- особенности и специфику использования редактора Adobe Premiere Pro CC, его интерфейс и принципы взаимодействия с пользователем;
- особенности и специфику использования редактора Adobe After Effects CC, его интерфейс и принципы взаимодействия с пользователем;
- технологии записи видео на DVD, размещения видео в сети Интернет.

В результате изучения программы слушатель должен *уметь*:

- проектировать видеоролики различных жанров, в том числе новостной репортаж, рекламу, документальный мини-фильм, портфолио;
- использовать в видеосъемке эффективные композиции кадров: выбор кадров при съемке среднего плана, общего плана, крупного плана, очень крупного плана, кадров в движении и перебивки;
- применять редактор Adobe Premiere Pro CC для создания видеороликов из отснятого материала, в том числе монтажа, обрезки и коррекции видео, добавления эффектов и титров, настройки звука;
- использовать возможности приложения Adobe After Effects CC для добавления цифровых эффектов в видеоролик, создания слайд-шоу, 3D-анимации;
- создавать тексты для различных аудиторий и для различных голосов, в том числе дикторские тексты, сценарии, закадровые комментарии;
- создавать итоговые видео с учетом особенностей различных носителей информации, для которых предназначены создаваемые видеопродукты.

Приобретаемые компетенции

- ценностно-смысловые компетенции;

- общекультурные;
- учебно-познавательные компетенции;
- информационные компетенции;
- коммуникативные компетенции;
- социально-трудовые компетенции;
- компетенции личностного самосовершенствования.

Формы освоения программы

Программа реализуется в очной форме обучения в составе учебных групп. Также по запросу слушателя Программа может реализовываться и в индивидуальной форме. На основании поступившего запроса составляется план индивидуального обучения, что закрепляется приказом Организации.

Срок освоения программы и режим занятий

Занятия по программе проводятся с учетом возрастных особенностей слушателей в очной форме в течение 7 месяцев, по 2 учебных часа занятий в неделю, 8 занятий в месяц. Учебный час для обучающихся в возрасте до 10 лет равен 30 минутам, в возрасте старше 10 лет — 45 минутам.

Типовой режим занятий:

В группах выходного дня или по будням с 10.00 до 11.45, с 12.00 до 13.45, с 13.00 до 14.40. При необходимости могут назначаться дополнительные временные интервалы занятий при соблюдении общего режима обучения.

Требования к уровню подготовки слушателей

К освоению дополнительной общеобразовательной программы допускаются учащиеся, имеющие базовые навыки работы в операционной системе Windows или Mac OS. Также желательно иметь подготовку в объеме курса «Основы компьютерной графики» или опыт работы с Adobe Photoshop.

Программа предназначена

Для учащихся в возрасте 13–17 лет, желающих научиться видеосъемке и созданию видеороликов.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)
программы для детей

Видеомонтаж и анимация

№ п. п.	Наименование уровней, разделов и тем	Всего часов	в том числе:		
			Лекции	Практические, лабораторные, семинарские заня- тия	Форма кон- троля знаний
1	2	3	4	5	6
	ВСЕГО	56	13	43	
1	Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC	24	6	18	практиче- ская работа
1.1	Знакомство с программой Adobe Premiere Pro CC	2	2		
1.2	Настройка проекта и импорт мультимедийных материалов	4	1	3	
1.3	Организация цифровых материалов	2	1	1	
1.4	Создание последовательности без переходов	2		2	
1.5	Создание последовательности с переходами	4		4	
1.6	Создание динамических титров	3		3	
1.7	Применение специальных инструментов монтажа	3		3	
1.8	Работа со звуком	2	1	1	
1.9	Экспорт кадров, клипов и последовательностей	2	1	1	
2	Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC	30	7	23	практиче- ская работа
2.1	Знакомство с рабочей областью	2	2		
2.2	Простые приемы композитинга	2	1	1	
2.3	Анимация текста	4		4	
2.4	Работа со слоями фигур	3	1	2	
2.5	Анимация мультимедийной презентации	4		4	
2.6	Анимация слоев	3		3	
2.7	Работа с масками	3	1	2	
2.8	Искажение объектов	2		2	

2.9	Выполнение цветокоррекции	2	1	1	
2.10	Создание трехмерных объектов	4	1	3	
2.11	Просчет и вывод	1		1	
4	Итоговая практическая работа	2		2	зачет

III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование разделов	Месяцы обучения/количество часов						
	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель
Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC	8	8	8				
Создание видеокомпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC				8	8	8	6
Итоговая практическая работа							2

IV. СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ

дополнительной общеобразовательной программы для детей

Видеомонтаж и анимация

Раздел 1

Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC

Тема 1.1

Знакомство с программой Adobe Premiere Pro CC

Нелинейный монтаж в приложении Adobe Premiere Pro CC. Стандартный рабочий процесс обработки видеоматериалов. Внедрение возможностей Adobe Creative Cloud в рабочий процесс. Рабочее пространство Adobe Premiere Pro CC. Размещение панелей в рабочем пространстве приложения. Настройка рабочего пространства.

Тема 1.2

Настройка проекта и импорт мультимедийных материалов

Настройка нового проекта. Выбор настроек проекта и воспроизведения видео. Выбор настроек отображения видео и аудио. Выбор настроек формата видеозахвата. Создание рабочих дисков. Использование предустановок последовательностей. Пользовательская настройка последовательностей. Использование браузера видеоматериалов для загрузки видеофайлов. Применение команды *Import* для загрузки файлов изображений. Выбор местоположения для хранения копируемых файлов.

Тема 1.3

Организация цифровых материалов

Использование панели *Project*. Организация клипов при помощи корзин. Добавление метаданных в клипы. Использование основных элементов управления воспроизведением. Изменение характеристик отснятого материала. Внесение изменений в клипы.

Тема 1.4

Создание последовательности без переходов

Видеомонтаж без переходов. Использование раскадровки для создания чернового монтажа. Автоматический перенос раскадровки в последовательность. Обрезка клипа. Управление клипами на панели *Timeline*.

Тема 1.5

Создание последовательности с переходами

Добавление видеопереходов. Изменение параметров переходов на панели *Effect Controls*. Использование режима A/B для точной настройки входов. Наложение перехода на клипы без запасных кадров. Применение переходов к группе клипов. Добавление звуковых переходов.

Тема 1.6

Создание динамических титров

Изменение параметров текста. Создание текста с нуля. Работа с траекторией текста. Создание фигур. Применение к тексту эффектов отлива (блеска), обводки, тени и заливки.

Тема 1.7

Применение специальных инструментов монтажа

Инструменты монтажа. Выполнение монтажа с привязкой точек, со сдвигом и прокруткой. Замена клипа и всего материала. Использование функций *Sync Lock* и *Lock Track*. Поиск пустых промежутков на монтажном столе. Редактирование клипа при помощи точек входа и выхода. Создание подклипов на панели *Source Monitor*. Мультикамерная съемка и монтаж. Переключение между несколькими камерами.

Тема 1.8

Работа со звуком

Изучение характеристик звука. Настройка уровня громкости звука. Настройка звука на панели *Effect Controls*. Настройка усиления звука. Добавление J-среза и L-среза.

Тема 1.9

Экспорт кадров, клипов и последовательностей

Обзор настроек экспорта. Экспорт отдельных кадров. Экспорт мастер-копии. Обеспечение соответствия настроек последовательности. Выбор кодека. Работа с приложением Adobe Media Encoder. Выбор формата файла для экспорта. Настройка параметров экспорта. Панели *Source* и *Output*. Очередь экспорта.

Раздел 2

Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CS

Тема 2.1

Знакомство с рабочей областью

Создание проекта и импорт исходного материала. Создание композиции и упорядочивание слоев. Добавление эффектов и изменение свойств слоя. Подготовка слоев. Добавление эффекта *Radial Blur*. Добавление эффекта экспозиции. Трансформация свойств слоя. Просмотр проекта. Использование стандартного просмотра. Просмотр с использованием оперативной памяти. Оптимизация производительности в программе After Effects. Просчет и экспорт готовой композиции. Настройка рабочего пространства. Использование предварительно заданных рабочих пространств. Сохранение настроенного рабочего пространства. Управление яркостью пользовательского интерфейса. Поиск справочных ресурсов по программе After Effects. Проверка обновлений.

Тема 2.2

Простые приемы композитинга

Импорт материала с помощью приложения Adobe Bridge. Создание композиции. Импорт элемента переднего плана. Работа с импортированными слоями Illustrator. Применение эффектов к слою. Применение заготовок стилей анимации. Прекомпозиция слоев для новой анимации. Предварительный просмотр эффектов. Добавление прозрачности. Просчет композиции.

Тема 2.3

Анимация текста

Импорт видеоматериала. Создание композиции. О текстовых слоях. Создание и форматирование точечного текста. Использование панели *Character*. Использование панели *Paragraph*. Позиционирование текста. Использование заготовки анимации текста. Обзор заготовок анимации.

Просмотр диапазона кадров. Настройка заготовки анимации. Анимация с ключевыми кадрами масштаба. Добавление эффекта *Easy Ease*. Анимация текста с помощью парентинга. Импорт текста Photoshop. Редактирование импортированного текста. Анимация импортированного текста. Анимация текста с использованием заготовки анимации пути. Настройка заданного пути. Настройка заполняющего текста. Анимация трекинга текста. Применение заготовки трекинга. Настройка заготовки анимации трекинга. Анимация непрозрачности текста. Использование группы аниматоров текста. Наклон части текста. Очистка анимации пути. Анимация нетекстового слоя вдоль траектории движения. Копирование формы маски. Ориентация объекта. Координация синхронизации текста и объекта. Добавление размытия в движении.

Тема 2.4

Работа со слоями фигур

Создание композиции. Добавление слоя фигур. Рисование фигур при помощи графических примитивов. Создание пользовательских фигур. Применение градиентной заливки. Изменение настроек градиента. Искажение фигуры. Повторение фигуры. Поворот фигур. Наложение фигур и фона. Применение команды *Pucker & Bloat*. Дублирование фигур. Поворот фигур. Объединение видео- и аудиослоев. Добавление аудио- и видеофайлов. Подгонка рабочей области. Применение эффекта *Cartoon*. Добавление строки заголовка. Создание автоматически анимирующейся фигуры. Добавление текста. Пробное использование функции *Brainstorm*.

Тема 2.5

Анимация мультимедийной презентации

Анимация сцены с использованием парентинга. Настройка парентинга. Анимация родительского слоя. Обрезка слоя. Применение размытия в движении. Предварительный просмотр анимации. Настройка точки привязки. Маскирование видео с использованием векторных фигур. Создание новой композиции. Применение заготовок анимации к слоям фигур. Ограничение слоя с использованием альфа-маски. Замена композиции слоем. Создание ключевых кадров на траектории движения. Создание ключевых кадров для трансформаций масштаба и поворота. Анимация дополнительных элементов. Копирование анимации. Добавление слоя с однотонным цветом. Создание анимированного слайд-шоу. Импорт слайдов. Позиционирование слайд-шоу. Добавление звуковой дорожки. Заикливание аудиодорожки. Масштабирование в финальном кадре. Просмотр всей композиции.

Тема 2.6

Анимация слоев

Импорт материала. Создание композиции. Имитация изменений освещения. Дублирование анимации с помощью выражений. Анимация движения. Настройка слоев и создание трековой маски. Анимация теней. Добавление блика. Изменение временных характеристик композиции. Использование редактора *Graph Editor* для переразметки времени. Добавление эффекта *Easy Ease Out*. Масштабирование анимации во времени.

Тема 2.7

Работа с масками

Понятие маски. Создание маски с использованием инструмента *Pen*. Редактирование маски. Инверсия маски. Создание изогнутых масок. Разбиение управляющих манипуляторов. Смягчение краев маски. Замена содержимого маски. Изменение положения и размера ролика новостей. Поворот ролика. Добавление отражения. Применение режима наложения. Создание виньетки. Коррекция цвета.

Тема 2.8

Искажение объектов

Добавление фона. Масштабирование объекта. Добавление персонажа. Об инструментах группы *Puppet*. Добавление булавок *Deform*. Определение областей наложения. Увеличение жесткости области. Анимация положений булавок. Создание цикла ходьбы. Анимация падения. Движение объекта. Запись анимации.

Тема 2.9

Выполнение цветокоррекции

Регулировка цветового баланса. Замена фона. Выделение ключевой области эффектом *Color Range*. Добавление нового фона. Цветокоррекция облаков. Удаление нежелательных элементов. Исправление диапазона цветов. Получение более теплых цветов с помощью эффекта *Photo Filter*.

Тема 2.10

Создание трехмерных объектов

Создание трехмерного объекта. Создание трехмерного основания. Использование трехмерных видов. Создание направляющего слоя. Добавление первой стороны объекта. Позиционирование трехмерных элементов. Замена одного трехмерного элемента другим. Настройка видов с помощью инструментов *Camera*. Добавление сплошных слоев в трехмерный объект. Работа с нулевым объектом.

Работа с трехмерным текстом. Создание трехмерного текста. Добавление глубины в текст с помощью выражений. Создание задника для трехмерной анимации. Вложение трехмерной композиции. Добавление камеры. Задание точки интереса камеры. Завершение сцены.

Анимация трехмерных объектов. Добавление отражений к трехмерным объектам. Создание простого отражения. Добавление корректирующего слоя. Анимация камеры. Настройка временных характеристик слоя. Использование трехмерного освещения. Создание слоя света. Позиционирование света прожектора. Добавление рассеянного света. Анимация источников света. Добавление эффектов. Настройка свойств *Material Options*. Добавление эффекта перехода. Настройка синхронизации слоев.

Тема 2.11

Просчет и вывод

Создание шаблонов для процесса просчета. Создание шаблона настроек просчета для полного разрешения. Создание шаблона настроек просчета для текстового просчета. Создание шаблонов для выходных модулей. Создание шаблона выходного модуля просчета для телевидения. Создание шаблона выходного модуля с низким разрешением. Экспорт для разных средств вывода. Подготовка к выводу текстового фильма. Работа с несколькими выходными модулями. Подготовка композиции к выводу с полным разрешением. Коррекция пропорций пикселей. Просчет финального фильма для телевидения.

V. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация Программы в полном объеме обеспечивается соответствием качества подготовки обучающихся, применяемых средств, методов обучения возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта, конкурс творческих работ. Для закрепления приобретенных навыков широко используются специальные учебно-практические материалы, применяется метод наглядного показа приемов работы с использованием современного проекционного оборудования.

Формирование групп и расписание занятий проводится в соответствии с Постановлением Главного государственного врача РФ № 41 от 4 июля 2014 г. 24.43172-14.

Информационно-методические и учебно-методические условия реализации программы

Реализация Программы обеспечивается доступом каждого слушателя к информационным ресурсам (библиотечным фондам, компьютерным базам данных и др.), по содержанию соответствующим темам дисциплин Программы, наличием учебно-методических пособий, разработок и рекомендаций по всем темам и по всем видам занятий, а также наглядными пособиями, аудио-, видео- и мультимедийными материалами. Источники учебной информации должны отвечать современным требованиям.

Методическое обеспечение учебного процесса включает также внутренние издания и разработки: дидактические материалы, методические разработки занятий, УМК к программе, конспекты лекций, компьютерные обучающие программы, тесты и др.

Материально-технические условия реализации программы

Компьютерные классы оснащены 10 рабочими местами слушателя и рабочим местом преподавателя. Все компьютеры объединены в локальную сеть с доступом в Интернет по выделенному каналу. Каждое рабочее место оснащено эргономичной компьютерной мебелью, включая кресла с регулировками высоты, наклона спинки и подставками для ног. Классы соответствуют нормам освещенности. В классах смонтированы проекторы Epson, проекционные экраны, средства затемнения.

Компьютеры представлены системами на базе 2-х ядерных процессоров Intel, объемом оперативной памяти 4–16 Гб, современными видеокартами широкоформатными жидкокристаллическими мониторами.

Операционная система Microsoft Windows 7/8, пакет программного обеспечения Adobe Creative Cloud. Все программное обеспечение представлено лицензионными копиями.

Кадровые условия реализации программы

Реализацию образовательного процесса обеспечивают преподаватели, имеющие профильное образование и стаж преподавательской деятельности не менее 3-х лет.

VI. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Формы аттестации

По основным разделам обучения предусмотрен промежуточный контроль успеваемости в форме практической зачетной работы или опроса. По окончании обучения и проводится итоговая аттестация в виде практической работы, при успешном выполнении которой слушателю выдается сертификат (свидетельство) АНО ДПО «Институт современного образования».

Критерии оценки форм контроля

Поскольку образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие позитивных личностных качеств — формирование базовых компетенций, в качестве основополагающего подхода к оценке освоения образовательной программы определен подход отслеживания динамики личностного развития, уровня освоения предметной области и степени освоения основных общеучебных компетенций, т. е. компетентностный подход.

Основополагающими критериями эффективности реализации образовательной программы с точки зрения компетентностного подхода является:

- степень сформированности компетенций (как ключевых, так и специальных);
- динамика достижений обучающегося во владении компетенциями.

Для оценивания результатов обучения возможно использование таких типов контроля, как педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, мониторинг, опрос, тестирование, зачет, индивидуальное собеседование, письменные ответы на вопросы, выполнение практической работы и т. д.

Тестовые задания могут охватывать содержание определенных разделов или всего пройденного материала. Индивидуальное собеседование, письменная работа проводятся по разработанным вопросам по отдельному учебному элементу программы.

Для оценивания результатов обучения в виде умений и навыков используются *практические контрольные задания*, включающие одну или несколько задач (вопросов) в виде краткой формулировки действий (комплекса действий), которые следует выполнить, или описание результата, который нужно получить.

Критерии оценивания знаний, умений, навыков:

- полнота знаний теоретического контролируемого материала;
- полнота знаний практического контролируемого материала, демонстрация умений и навыков решения типовых задач, выполнения типовых заданий/упражнений;
- умение извлекать и использовать основную (важную) информацию из заданных теоретических, научных, справочных, энциклопедических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать практический материал для иллюстраций теоретических положений;

- умение самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов, технологий;
- умение ясно, четко, логично и грамотно излагать собственные размышления, делать умозаключения и выводы;
- умение пользоваться ресурсами глобальной сети (интернет);
- умение определять, формулировать проблему и находить пути ее решения;
- умение самостоятельно принимать решения на основе проведенных исследований;
- умение и готовность к использованию основных (изученных) прикладных программных средств;
- умение создавать содержательную презентацию выполненной работы.

Критерии оценки компетенций:

- способность к публичной коммуникации;
- способность эффективно работать самостоятельно;
- способность эффективно работать в команде;
- готовность к сотрудничеству, толерантность;
- способность организовать эффективную работу команды;
- умение соотносить результаты с целью;
- умение объединять предметы по общему признаку, различать целое и части;
- умение создавать творческие работы;
- умение самостоятельно устанавливать последовательность действий для решения конкретной задачи.

Критерии оценивания устных форм контроля:

Промежуточный контроль в виде устного опроса предполагает следующие критерии:

- полнота, глубина, обоснованность, аргументированность ответа на поставленный вопрос;
- при оценивании предметных компетенций используется следующая шкала: «зачтено»/ «незачтено»;
- процент набранных баллов из 100% возможных: от 55% и выше правильных ответов — «зачтено», менее 55% правильных ответов — «незачтено».

Разновидности вопросов	Показатели, обязательные для оценки «Зачтено»
Ответ на вопрос теоретического характера	Раскрыто основное содержание вопроса. Имеются представления об основных терминах раздела и взаимодействия предметов и явлений, которые они обозначают.
Ответ на вопрос об одном из предметов или явлений изученного раздела.	Из ответа следует, что обучаемый понимает принцип работы предмета или явления, раскрыты его назначение и основные функции.
Ответ на вопрос о порядке выполнения операций	Изложены основные действия, необходимые для выполнения операций. Последовательность действий позволит достичь требуемого результата.
Решение расчетной задачи, примера	Показан порядок расчетов, который может привести к получению необходимого результата. Допущены несущественные ошибки в вычислениях.

Критерии оценивания практических работ:

Промежуточный/итоговый контроль в виде практической работы предполагает следующие критерии:

- понимание основных принципов, применяемых при видеосъемке, владение техникой видеосъемки;
- использование в видеосъемке эффективных композиций кадров;
- знание специфики и возможностей профессиональных приложений для видеомонтажа Adobe Premiere CS и Adobe AfterEffects CS, основ интерфейса и принципов взаимодействия с пользователем;
- знание способов монтажа и коррекции видео, добавления цифровых эффектов и титров;
- при оценивании предметных компетенций используется следующая шкала: «зачтено»/ «незачтено»;
- процент набранных баллов из 100% возможных: от 55% и выше выполнения предъявляемых к практической работе требований — «зачтено», менее 55% выполнения предъявляемых к практической работе требований — «незачтено».

Оценочные материалы

Материалы для практических работ

Раздел 1

Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC

1. Запустить программу Premiere Pro. Выполнить упражнения по импорту мультимедийных материалов в проект.
2. Выполнить упражнение по упорядочиванию цифровых материалов в проекте.
3. Создать из имеющихся в проекте цифровых материалов последовательность без переходов.
4. Создать из имеющихся в проекте цифровых материалов последовательность с добавлением переходов.
5. Выполнить фотосъемку собственного материала. Создать слайд-шоу из подготовленных фотографий с использованием переходов. Добавить звуковое сопровождение.
6. Выполнить видеосъемку собственного материала. Используя инструменты монтажа, создать из отснятого материала видеоролик. Добавить титры, переходы, звуковое сопровождение.
7. Выполнить видеосъемку собственного материала с использованием технологии хромакея. Удалить технический фон, добавить новый фон и титры.
8. Выполнить экспорт видеоролика для размещения в сети Интернет и для показа на ПК.

Раздел 2

Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC

1. Запустить программу After Effects. Выполнить упражнения по импорту мультимедийных материалов в проект.
2. Выполнить упражнение по упорядочиванию цифровых материалов в проекте.
3. Выполнить упражнение по анимации текста.
4. Создать мультимедийную презентацию из фотографий. Добавить звуковое сопровождение и анимацию фотографий.
5. Подготовить проект новостного репортажа. Выполнить видеосъемку материала, в том числе с использованием технологии хромакея. Используя инструменты монтажа, создать из отснятого материала видеоролик. Добавить титры, элементы
6. Создать рекламный ролик. Добавить 3D-представление объекта, звуковое сопровождение.
7. Выполнить экспорт видеоролика для размещения в сети Интернет и для показа на ПК.

Материалы для проведения итоговой практической работы

Создать в проекте композицию, задать ей длительность и фон. Согласно заданию, нарисовать фигуру, добавить в нее текст. Задать анимацию фигуре и тексту по размеру и непрозрачности. Задать точки входа и выхода слоям с фигурой и текстом. Создать из ани-

мированных слоев прекомпозицию. Добавить эффекты по заданию. Выполнить итоговых экспорт видеоролика.

VII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОГРАММЫ

Список основной рекомендуемой литературы

К разделу 1

«Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC»

Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / под ред. М.А. Райтмана; пер. с англ. — М.: Рид Групп, 2011. — 688 с.

К разделу 2

«Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC»

Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / под ред. М.А. Райтмана; пер. с англ. — М.: Рид Групп, 2011. — 688 с.

Список дополнительной литературы

К разделу 1

«Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC»

Adobe Premiere Pro CC. Официальный учебный курс / под ред. В. Обручева; пер. с англ. — М.: Эксмо, 2014. — 544 с.

Пол, Д. Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу / Джошуа Пол; пер. с англ. — М.: ДМК Пресс, 2008. — 400 с.

Комплект учебно-методических материалов.

К разделу 2

«Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC»

Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс / под ред. В. Обручева; пер. с англ. — М.: Эксмо, 2014. — 432 с.

Комплект учебно-методических материалов.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет

К разделу 1

«Основы нелинейного видеомонтажа с использованием Adobe Premiere Pro CC»

Adobe Premiere Pro CC. Обучение и поддержка [Электронный ресурс] / Сайт компании Adobe.
URL: <https://helpx.adobe.com/ru/premiere-pro.html> (дата обращения: 13.06.2016).

К разделу 2

«Создание видеокomпозиций и визуальных эффектов в Adobe After Effects CC»

Adobe After Effects CC. Обучение и поддержка [Электронный ресурс] / Сайт компании Adobe.
URL: <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects.html> (дата обращения: 13.06.2016).