

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛОУХСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА»
ЛОУХСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Принята

Педагогическим Советом МБУДО
«Лоухский районный центр творчества»
Протокол № 1 от «01» июня 2020 года.

Утверждена

Директор МБУДО «Лоухский
районный центр творчества»
_____ Артамонова И.С.
Приказ МБУДО «Лоухский
районный центр творчества»
№ 48 от 05 июня 2020 года.



Рабочая программа
по дисциплине «Школа фото-видео мастерства»
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
технической направленности

Демидова Евгения Петровна
Педагог дополнительного образования

пгт. Лоухи
2020 г.

Пояснительная записка

В связи со стремительным изменением и развитием информационной структуры общества, требуется новый подход к формам работы с детьми. Активно начали развиваться средства информации: глобальные компьютерные сети, телевидение, радио, мобильные телефонные сети. Современные информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём.

Необходимо одновременно помогать обучающимся в анализе и понимании устного и печатного слова, содействовать тому, чтобы они сами могли рассказать о происходящих событиях. Эти два аспекта теснейшим образом связаны и дополняют друг друга в рабочей программе по дисциплине «Школа фото-видео мастерства» (далее по тексту – Программа) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в новых социально-экономических условиях особое значение приобретает деятельность, которая наиболее полно и эффективно реализует потенциал свободного времени детей, существенно расширяет традиционные направления, формы, технологии работы с детьми – это познание основ фотодела, виртуальной реальности, мультипликации и создание видеонравностей.

Педагогические возможности различных видов содержательной деятельности, в которые включаются обучающиеся на занятиях объединения, базируются на том, что они связаны с удовлетворением исключительно важных для себя познавательных, социальных и духовных потребностей.

Деятельность обучающихся в рамках реализации программы «Школа фото-видео мастерства», направлена не только на создание продукта, имеющего значимость для других, но и на совершенствование основных видов речевой деятельности и развитие творческих способностей ребёнка.

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- «Конвенцией о правах ребёнка» от 20 ноября 1989 года;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей",
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района (далее по тексту Центр);

— локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

Цель программы: обеспечение развития творческого потенциала обучающихся средствами фото-видео искусства, с вовлечением их в общественно-полезную деятельность.

Задачи:

Обучающие:

- обучение теоретическим основам в области фото-видео искусства;
- знакомство с приёмами фотографирования и видеосъёмки в различных внешних условиях;
- знакомство обучающихся с основными видами мультипликации, технологиями создания мультфильмов;
- обучение работе с графическими редакторами;
- обучение основам видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма

Развивающие:

- развитие потребности в творчестве и познании окружающего мира;
- формирование навыков самостоятельной творческой работы;
- развитие чувственно-эмоционального отношения к объектам фото-, видео-съёмки.

Воспитывающие:

- воспитание у детей положительных личностных и коммуникативных качеств;
- воспитание настойчивости, целеустремлённости и ответственности за достижение высоких творческих результатов.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Новизна программы.

Суть программы в том, что фото-видео искусство, в том числе и мультипликация, совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие данные обучающихся.

Применение системно-деятельного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией видеорепортажей и мультипликационных фильмов.

Адресат программы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы от 10 до 14 лет. Особенности работы обусловлены, прежде всего, возрастными возможностями детей в восприятии изучаемого материала. Знание этих возможностей

помогает педагогу выбрать посильный для освоения материал, вызвать и сохранить интерес и желание заниматься в творческом объединении.

Характеристика обучающихся, возрастные особенности, иные медико-психолого-педагогические характеристики.

Средний школьный возраст (от 11 – 15 лет) — переходный от детства к юности. Он совпадает с обучением в школе (5–9 классы) и характеризуется глубокой перестройкой всего организма.

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что они откликаются на необычные, захватывающие уроки и классные дела, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и длительное время.

Средний школьный возраст – самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Учащимся будут интересны такие дела, которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать мероприятия, вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения.

Условия реализации программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 144. Продолжительность программы – 1 учебный год, который длится 36 учебных недель с 01 сентября по 31 мая. Расписание занятий составляется с учётом пожеланий детей и родителей; занятия проводятся два раза в неделю по 2 учебных часа с перерывом не менее 10 минут. Каникулы не предусмотрены. Настоящая программа не предназначена для детей с ограниченными возможностями здоровья, но если ребёнок способен выполнять все требования программы, то он принимается в учебную группу на общих основаниях. Основная форма обучения – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются индивидуальные и групповые формы работы с обучающимися. Для наиболее качественного освоения программы наполняемость обучающихся в творческом объединении – от 14 до 15 человек.

При проведении занятий применяются как традиционные формы организации обучения, так и нетрадиционные:

- диалоги на темы «Хочу сообщить», «А у нас...», «Я удивлён...», «Тема дня», и т.д.;
- конкурсы;
- командировки по заданию редактора;
- социодрама (сюжетно – ролевая игра, predetermined позицией главных героев; ситуация выбора, осознание себя в структуре общественных отношений)
- экскурсии;
- социологические опросы;
- выпуск фотофильмов, видеорепортажей, мультфильмов;

- круглые столы.

Планируемые результаты.

В результате обучения по данной программе:

- обучающиеся раскроют свой личностный творческий потенциал средствами фото-, видеоискусства, произойдёт их вовлечение в общественно-полезную деятельность. Дети овладеют теоретическими основами в области фото-видео искусства, приёмами работы с цифровым фотоаппаратом, видеокамерой; обучатся приёмам фотографирования и видеосъёмки в различных внешних условиях; будут знать основные виды мультипликации, технологии создания мультфильмов; создадут мультфильм; сформируются навыки, необходимые для создания телесюжетов, телепередач; обучатся умению строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами, работать с графическими редакторами; овладеют основами видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма, технологиями виртуальной реальности;
- у обучающихся произойдёт развитие творческих способностей и познание окружающего мира, сформируются такие нравственные ценности, как: толерантность, целеустремленность, активность, коммуникабельность, ответственность за достижение высоких творческих результатов и др.

Отслеживание (диагностика) успешности овладения обучающимися содержания программы проводится с помощью следующих методов:

- анкетирование;
- тестирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск фотофильмов, видеорепортажей, мультфильмов;
- выставка;
- итоги фотоконкурсов.

Основной формой подведения итогов работы является активное участие обучаемого в образовательной деятельности программы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Форма реализации программы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
			Всего	Теория	Практика (интерактивные занятия)	
1.	Знакомство с творческим объединением, планом работы.	Вводное занятие	2	2	-	Начальная диагностика.
2.	История появления и развития видеоискусства	Диалог на тему «Хочу сообщить»	2	2	-	Тестирование.
3.	Оборудование	Групповое занятие	4	2	2	Тестирование.

	телестудии и основы работы с оборудованием					
4.	Видеоряд и композиция кадра.	Групповое занятие	4	1	3	Тестирование.
5.	Съемка телесюжета	Групповое занятие Командировка по заданию редактора	6	-	6	Тестирование.
6.	Видеомонтаж.	Групповое занятие Диалог на тему «Тема дня»	12	2	10	Выпуск видеорепортажа.
7.	Основы работы программы «PinnacleStudio»	Фронтальное занятие	6	2	4	Выпуск видеорепортажа.
8.	Основы работы программы «DaVinci Resolve Lite»	Фронтальное занятие	6	2	4	Выпуск видеорепортажа.
9.	Текущая практика современных СМИ	Групповое занятие	2	2	-	Опрос
10.	Интернет как вид современных СМИ	Групповое занятие	4	2	2	Тестирование.
11.	Фотожурналистика. Основы фотографии.	Групповое занятие. Диалог на тему «Хочу сообщить»	18	6	12	Тестирование. Конкурс. Выпуск фотофильма.
12.	Знакомство с принципами работы программы «GIMP».	Фронтальное занятие	6	2	4	Практическая работа
13.	Основы мультипликации.	Групповое занятие. Диалог на тему «Хочу сообщить»	2	1	1	Опрос
14.	Программа для создания анимации «Synfig Studio»	Фронтальное занятие	6	2	4	Практическая работа
15.	Компьютерная графика. Анимация и мультипликация.	Групповое, фронтальное занятия.	20	4	16	Выпуск мультфильма
16.	Технологии виртуальной реальности	Групповое занятие.	2	2	0	Опрос
17.	Знакомство с 3D моделями	Фронтальное занятие	4	1	3	Анкетирование
18.	Панорамная съемка	Фронтальное	4	1	3	Наблюдение

	– видео 360	занятие				
19.	Blender 3D. Основы работы	Фронтальное занятие	4	1	3	Наблюдение Практическая работа
20.	Видеомонтаж в среде Blender 3D	Фронтальное занятие	6	1	5	Наблюдение Практическая работа
21.	Векторная графика Inkscape	Фронтальное занятие	6	1	5	Наблюдение Практическая работа
22.	EV Toolbox Standard. Разработка AR/VR приложений	Фронтальное занятие	18	2	16	Наблюдение Практическая работа
ИТОГО:			144	41	103	

Содержание

1. Вводный раздел - 2 часа.

Теория (2 часа). Знакомство с группой обучающихся. Техника безопасности при работе в объединении, Введение в программу: содержание и порядок обучения. Знакомство с планами на учебный год. Постановка цели и задач перед обучающимися. Начальная диагностика.

2. История появления и развития видеоискусства.

Теория (2 часа). История появления и развития видеоискусства. Телевидение как средство коммуникации. Социальные функции телевидения. Телевизионные специальности. Этапы создания телепередач. Телевизионные жанры. Специфика регионального телевидения. Особенности тележурналистики. Тестирование.

Практика (4 часа). Основы работы с видеокамерой. Составные части видеокамеры Кинематограф. Основы работы с оборудованием. Штатив. Что такое штатив.

3. Оборудование телестудии и основы работы с оборудованием – 4 часа.

Теория (2 часа). Работа со съемочно-звукозаписывающим оборудованием и аудиотехникой. Примеры использования фотокамеры. Примеры использования видеокамеры. Тестирование.

Практика (2 часа). Проведение упражнений с использованием микрофона для записи интервью. Показ видеороликов, фильмов и слайдов, снятых с помощью фотокамеры. Устройство цифровой видеокамеры. Обращение с видеокамерой. Функциональное назначение элементов управления видеокамерой и их грамотное применение. Техника безопасности при работе с видеокамерой.

4. Видеоряд и композиция кадра – 4 часа.

Теория (1 час). Требования к видеоряду. Основные правила видеосъемки. План: крупный, средний, общий. Ракурс. Перспектива. Глубина кадра. Свет и цвет. Тестирование.

Практика (3 часа) Баланс белого, освещенность кадра, выравнивание кадра по вертикали. Устойчивость камеры при съёмках без штатива. План: крупный, средний, общий. Ракурс. Перспектива. Глубина кадра. Свет и цвет.

5. Съёмка телесюжета – 6 часов.

Практика (6 часов) Взаимодействие оператора и журналиста по решению творческой задачи. «Картинка» - основа телесюжета. Алгоритм работы оператора при съёмке телесюжета. Съёмки в особых условиях освещённости. Тестирование.

6. Видеомонтаж – 12 часов.

Теория (2 часа) Панорама. Переход фокуса.

Практика (10 часов) Движение камеры. Монтажная фраза. Основные инструменты программы видеомонтажа. Интерфейс программы. Форматы видеофайлов. Настройки программы для начала работы. Размещение на дорожке видеоредактора закадрового теста и синхронов. Создание файла проекта. Работа с программой видеомонтажа. Использование аудиофильтров. Создание видеофайла телесюжета. Экспортирование файла на видеокамеру и другие носители. Создание титров и заставок. Эффекты перехода, использование функций. Видеофильтры. Использование изображений и аудиофайлов при создании видеофайла. Выпуск видеорепортажа.

7. Основы работы программы «PinnacleStudio» - 6 часов.

Теория (2 часа). Основы работы программы «PinnacleStudio»

Практика (4 часа) Знакомство с интерфейсом «PinnacleStudio». Главное меню программы Pinnaclestudio. Подраздел главного меню «альбом». Обзор подраздела главного меню «Инструментарий». Обзор разделов «Импорт», «Монтаж», «Вывод фильма». Создание фрагментов видео. Захват видео. Специальные эффекты. Выпуск видеорепортажа.

8. Основы работы программы «DaVinci Resolve Lite» - 6 часов.

Теория (2 часа). Основы работы программы «DaVinci Resolve Lite».

Практика (4 часа). Знакомство с интерфейсом «DaVinci Resolve Lite». Как создать клип из фотографий в автоматическом режиме. Создание и настройка нового проекта. Добавление медиа файлов на монтажную область и операции с ними.

9. Текущая практика современных СМИ – 2 часа.

Теория (2 часа). Обзор основных коммуникационных каналов; газетно-журнальная периодика, радио и телевидение, интернет-СМИ. Назначение информационных агентств. Специализированная пресса. Анализ рынка карельских СМИ. Роль детских СМИ в жизни образовательного учреждения. Сегодняшний мир масс-медиа. Понятие медиа-рынок, анализ российского медиа-рынка. Опрос.

10. Интернет как вид современных СМИ - 4 часа.

Теория (2 часа). Методы и приемы журналистского творчества в интернет-изданиях. Особенности веб-публикаций: идейно-тематические особенности публицистического произведения сетевых изданий, жанровая и языковая палитра интернет-публицистики. Тестирование.

Практика (2 часа). Способы подачи информации, элементы оформления электронных изданий, разработка структуры и содержания. Литературное редактирование веб-публикаций.

11. Фотожурналистика. Основы фотографии. – 18 часов.

Теория (6 часов). Репортажная съемка, фотография в рекламе, современные тенденции дизайна периодических изданий. Особенности устройства и основных частей фотоаппарата. Достоинства цифровой фотографии. Формирование изображения на матрицу. Оперативность при съёмке и просмотре отснятого материала. Хранение и поиск фотографических архивов нужных документов. Виды и жанры фотографии. Режимы съемки цифровых камер. Классификация объективов: нормальные, широкоугольные, телеобъективы. «Фикс-фокус» и зум-объектив. Правила ухода за фототехникой, оптикой. Установка экспозиции. ISO, диафрагма и выдержка. Глубина резко изображаемого пространства (ГРИП). Основные правила композиции. Тестирование.

Практика (12 часов). Съёмка цифровыми фотоаппаратами в различных режимах с учётом применения основных правил композиции, составление композиций. Совместная работа и просмотр отснятого материала на компьютере. Проведение фотосъёмки с использованием разных режимов диафрагмы и выдержки, практическая работа по установке экспозиции. Цвет и свет в фотографии. Обработка отснятого материала. Конкурс. Выпуск фотофильма.

12. Знакомство с принципами работы программы «GIMP» - 6 часов.

Теория (2 часа). Основы работы программы «GIMP».

Практика (4 часа) Растровые изображения. Интерфейс программы. Работа с документами. Палитры Color, Swatches. Система отмены действий. Начало практической работы в графическом редакторе «GIMP».. Режимы работы с документами. Инструменты. Практическая работа.

13. Основы мультипликации – 2 часа.

Теория (1 час). История мультипликации, этапы создания мультфильма, главные и второстепенные персонажи мультипликационного фильма. Опрос.

Практика (1 час) Просмотр первых мультфильмов.

14. Программа для создания анимации «Synfig Studio» - 6 часов.

Теория (2 часа). Основы работы программы «Synfig Studio»

Практика (4 часа). Изучение программы «Synfig Studio». Обзор возможностей и основные действия. Обработчики событий кнопок. Свойства видеоклипов. Действие условных переходов. Основные свойства редактирование текстовых полей. Обработчики событий клипов и примеры их использования. Создание копий объектов программными средствами. Применение пользовательских функций.

15. Компьютерная графика. Анимация и мультипликация. – 20 часов.

Теория (4 часа). Компьютерная графика. Виды анимации.

Практика (16 часов). Создания простой и сложной анимации, работа с клипами, формы создания мультфильма с использованием программ графического планшета, работа над сценарием мультфильма, персонажи и проработке ключевых кадров мультфильма, элементами программирования «Synfig Studio» . Изменение цвета и прозрачности, в процессе анимации. Маска слоя. Работа с элементами мультипликационного фильма монтаж и озвучивание. Создание собственного мультипликационного фильма. Практическая работа.

16. Технологии виртуальной реальности – 2 часа.

Теория (2 часа). Понятие «моно/стерео», активное/пассивное стерео. Правила обращения со шлемами и очками. Обзор современных систем виртуальной реальности. Актуальность технологии и перспективы развития. Ограничение времени при работе со шлемами и очками. Упражнения: разминка для глаз. Опрос.

17. Знакомство с 3D моделями – 4 часа.

Теория (1 час). Обзор графических 3D-редакторов. Интерфейс программы 3D моделирования, панели инструментов. Стандартные примитивы. Модификаторы. Сплайны, модификация сплайнов. Полигональное моделирование. Текстуры. Принципы работы 3D сканера, 3D принтера. Подключение, настройка и работа с 3D сканером, устранение ошибок сканирования, подготовка файла к печати. Анкетирование.

Практика (3 часа). Построение 3D моделей. Конструирование шлема виртуальной реальности на основе 3D сканирования и печати.

18. Панорамная съёмка – видео 360 – 4 часа.

Теория (1час). Технология панорамной съемки. Интерфейс программ для монтажа видео 360. Конструкция и принципы работы камеры 360.

Практика (3 часа). Тестирование VR-устройств через просмотр роликов 360, съемка и монтаж видео 360. Наблюдение.

19. Blender 3D. Основы работы – 4 часа.

Теория (1час). Знакомство с пользовательским интерфейсом и структурой окон Blender 3D. Координатные оси. Вершины, ребра, грани. Назначение модификаторов в Blender 3D.

Практика (3 часа). Отработка навыков ориентирования в 3D пространстве. Различные способы добавления примитивов в сцену. Манипуляция с примитивами: перемещение, масштабирование, поворот. Использование режима редактирования для изменения внутренней структуры объекта. Использование модификаторов: модификация, генерация и деформация. Использование материалов и текстур. UV- развертка. Запекание карт нормалей и текстур. Наблюдение. Практическая работа.

20. Видеомонтаж в среде Blender 3D – 6 часов.

Теория (1час). Раскладка окон «Video Editing»/ Назначение окон «Редактор видеоряда», «Редактор графов», «Временная шкала». Разница между жестким и мягким разрезом. Виды эффектов. Ключевые кадры.

Практика (5 часа). Загрузка отснятого материала в Редактор видеоряда. Синхронизация аудио и видео дорожек. Резка и монтаж исходного видеоролика. Наложение простейших эффектов перехода при смене сцены. Общие знания о возможностях Blender 3D, при использовании его в качестве видео редактора. Навыки редактирования видеоматериала и создание простейших эффектов. Наблюдение. Практическая работа.

21. Векторная графика Inkscape – 6 часов.

Теория (1час). Интерфейс программы Inkscape. Возможности программы при создании изображений. Область применения редактора Inkscape.

Практика (5 часа). Навыки работы с основными инструментами для создания изображений. Наблюдение. Практическая работа.

22. EV Toolbox Standard. Разработка AR/VR приложений – 18 часов.

Теория (2 часа). Общие сведения о программе EV Toolbox Standard. Изучение интерфейса и набора функциональных возможностей программы, позволяющих создавать stand-alone проекты дополненной реальности различной степени сложности для разных платформ. Формирование идей индивидуальных проектов. Обсуждение, обмен мнениями. Формулирование цели и задач.

Практика (16 часов). Самостоятельное выполнение индивидуального учебного проекта под руководством педагога. Подготовка презентации выполненного проекта. Представление результатов разработки. Наблюдение. Практическая работа.

Материально-техническое и информационное обеспечение

Успешной реализации учебного процесса и обеспечения достижения планируемых результатов способствует соответствующая **материально-техническая база:**

- учебная аудитория для занятий с обучающимися (из расчета на 15 человек (группа), имеющей хорошее освещение (до 200 лк) и вентиляцию;
- стульев, соответствующих росту обучающихся;
- канцтоваров: ватман, маркеры, фломастеры, простые карандаши, писчая бумага, скотч, цветная бумага, картон, и т.п.

Информационное обеспечение:

- Проектор BenQ MS535
- Экран для проектора DEXP WE-120
- Доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах
- Шлем виртуальной реальности
- Система виртуальной реальности HTC VIVE Focus Plus
- Графический планшет, формат рабочей области A6 Wacom Intuos S Black (CTL-4100K-N)
- Графическая станция Preon Ultimate GX9023. Монитор AOC Q3279VWFD8 31.5"
- Фотоаппарат Canon EOS 4000D kit черный 18-55 mm
- Микрофон Defender MIC-142
- МФУ Epson L6170
- Комплект осветительного оборудования fotokvant FL-12 KIT комплект постоянного света
- Камера 360 Insta360 One
- Наличие интернета.

Список литературы.

1. Гальцова, Е.А. Школьные вечера: театрализованные развлекательные шоу-программы, представления / Е.А. Гальцова. – Волгоград: Учитель, 2007. – 112 с.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации / Анофриков П.И. Учебное пособие. Новосибирск: 2011. – 43 с.
3. Ахмадулин, Е. В. Основы теории журналистики : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. В. Ахмадулин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 358 с.
4. Беленький, А. Фотография. Школа мастерства / А. Беленький. – СПб.: Питер, 2006. – 184 с.
5. Блюмфельд В.П. Из истории фотографии / В.П. Блюмфельд. – М.: Знание, 1988 – 56 с.
6. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки / Д.В. Велинский. - Новосибирск, 2010 – 41 с.
7. Гейн А.Г. Информационная культура / А.Г. Гейн. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2007 – 412 с.
8. Дмитрук В. Три шага к креативной фотографии / В. Дмитрук. 2010 – 56 с.
9. Иткин В. Карманная книга мульт-журюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
11. Кинг, Д.А. Цифровая фотография для «чайников», 4-е изд.: Пер. с англ. / Д.А. Кинг – М.: Изд. дом «Вильямс», 2003 – 320 с.
12. Клейгорн М. Портретная фотография. Ракурс, свет, настроение, атмосфера. Искусство работы с моделью. Под ред.А. Лапина / М. Клейгорн – М.: Эксмо, 2005
13. Клиновский В.И. Искусство позирования для моделей и фотографов / Практ. рук-во / Клиновский В.И. – М.: Издат. дом «Ниола 21-й век», 2005 – 124 с.
14. Кораблев Д. Фотография. Самоучитель для моделей и фотографов. – 2-е изд. / Д.Кораблев. – СПб.: Корона принт, 2004 – 464 с.
15. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –М.: Просвещение,1990. – 176 с.
16. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006. – 128 с.
17. Марр, Д. Секреты фотосъемки в простых примерах/Д. Марр, пер с англ. А.В. Банкрашкова. – М.: АСТ: Астрель, 2007 – 126 с.
18. Мельник Г.С., Тепляшина А.Н. Основы творческой деятельности журналиста / Г.С. Мельник, А.Н. Тепляшина. – СПб.: С.-Петербур. гос. ун-т, Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций, 2013. — 210 с.

19. Редько А.В. Основы фотографических процессов: учебное пособие / А.В Редько. – СПб.: Изд. «ЛАНЬ», 1999 – 512 с.
20. Стори Д. Цифровая фотография. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала / Стори Д. – СПб.: Питер, 2005 – 284 с.
21. Фрост Ли, Современная фотография / Ли Фрост, – М.: АРТ-РОДНИК, 2003 – 152 с.
22. Фрост Ли, 50 фотопроектов. Новые идеи для творчества / Ли Фрост. М.: АРТ-РОДНИК, 2009 – 160 с.
23. Фрост Ли, Ночная и вечерняя фотосъемка / Ли Фрост – М.: АРТ-РОДНИК, 2007 – 148 с.
24. Хеджкоу Д. Как делать фотографии Ni-класса: Практическое рук-во / Д. Хеджкоу – М.: «Омега», 2004 – 160 с.
25. Хеджкоу Д. Фотография. Энциклопедия / Д. Хеджкоу – М.: «Росмэн», 2003 – 262 с.
26. Цифровая фотография с нуля: учебное пособие/под ред. Д. Томсона. – М.: Лучшие книги, 2006 – 272 с.
27. Шапиро Б.И. Теоретические начала фотографических процессов / Б.И. Шапиро. – М.: Эдиториал УРСС, 2000 – 288 с.
28. Ядловский А.Н. Цифровая фотография. Полный курс / А.Н. Ядловский – М.: АСТ Харвест, 2005 – 304 с.

Интернет-ресурсы

1. «Мир глазами детей» - журналистика.
Программа https://www.youtube.com/watch?v=B84O-8ns_cI
2. Фильм «Журналист»
1967г. <https://yandex.ru/search/?text=история%20журналистики%20фильм&lr=114806>
3. Фильм «Школа журналистики» <https://www.youtube.com/watch?v=a3PfSuHnmLQ>
4. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
5. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
6. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
7. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.
8. <http://cnit.ssau.ru/> Учебные мультимедиа комплексы
9. <http://www.educentral.ru/> (Российский образовательный портал)
10. www.it-n.ru/board. Внедряем школьное телевидение.
11. iskra.lysva.ru/ Новый проект – школьное телевидение
12. edu.of.ru/tv Общедоступный познавательный-просветительский телеканал. «Школьник ТВ»
13. www.1tv.ru Первая национальная школа телевидения - государственное учебное учреждение.

Словарь ключевых терминов.

Аберрация

Оптическое несовершенство фотообъективов, приводящее к ухудшению качества изображения.

Байонет

Система крепления объектива к фотоаппарату. Включает в себя механический поворотный разъем и систему электрических контактов для обмена данными между фотоаппаратом и объективом.

Баланс белого

Так называется функция цветокоррекции первоначального изображения, применяемая для обеспечения одинаковой цветопередачи при различных источниках освещения объекта съемки.

Бленда

Специальный кожух, который крепится на объектив с помощью резьбы или с помощью специального байонетного крепления. Используется для отсечения боковых лучей света. Позволяет избавиться от "паразитных засветок".

Видоискатель

Оптическое устройство для компоновки кадра, позволяющее видеть то, что будет снято фотокамерой.

Глубина резкости

Диапазон расстояний, в пределах которых все объекты на фотографии получаются резкими.

ЖК-дисплей

В фотокамерах является экраном, используемым для просмотра записанных снимков, а также в качестве видоискателя большого формата.

Карта памяти, Флэш-карта

Электронные носители, хранящие информацию.

Колорит

Характер взаимосвязи всех цветовых элементов фотографии.

Контраст

Разность максимальной и минимальной оптических плотностей в фотоизображении.

Матрица (сенсор)

Устройство (пластина) запоминает картинку - выполняет в цифровых фотокамерах роль фотопленки.

Макросъемка

Возможность снимать предметы в непосредственной близости к объективу.

Мегапиксель

Один миллион пикселей. Одна из основных характеристик цифровых камер.

Меню управления

Состоит из 9 групп, в каждой из которых спрятались по дюжине функциональных элементов.

Объектив

Система оптических линз, помещенных в специальную оправу. Этот узел формирует изображение и передает на матрицу или пленку ту картинку, которую хочет увидеть фотограф.

Оптический зум

Позволяет приближать объекты за счет передвижения линз внутри объектива.

Палитры инструментов

Содержат всю необходимую информацию по настройке параметров используемых инструментов.

Панель инструментов

Расположены все основные элементы работы с изображениями.

Перспектива

Изменение цветов и тонов предметов, обусловленное расстоянием между объектами и наблюдением.

Пиксель

Обозначают крошечные точки, которые содержат информацию.

Резкость изображения

Степень отчетливости точек, контуров, деталей оптического изображения.

Светофильтр

Оптическое приспособление, его "навинчивают" перед передней линзой объектива.

Слой

Отдельный фрагмент изображения, имеющий свои границы.

Фокусное расстояние

Характеристика объектива. Определяется как расстояние между оптическим центром линз и фокальной плоскостью камеры при фокусировке объектива на бесконечность.

Цветовая температура

Температура, при которой абсолютно черное тело излучает свет такого же спектрального состава, как рассматриваемый свет.

Цветовой тон

Оттенок цвета, обозначается такими терминами, как "желтый", "зеленый", "синий" и т. д.

Штатив

Специальное приспособление, позволяющие жестко зафиксировать и обеспечивать неподвижность камеры во время процесса съёмки.

Экспозиция

Реально установленные параметры камеры и светочувствительности при фотосъемке.

Тестовые задания

«Правила техники безопасности при занятии в кабинете с использованием компьютерных технологий»

1) Как нужно заходить в компьютерный кабинет?

- Как угодно, главное на двух ногах;
- Спокойно, не вбегая и не нарушая порядка;
- Как получается;
- Можно хоть на ушах, если на то моя воля.

2) Когда можно входить в компьютерный кабинет?

- Когда началось занятие;
- Когда закончилось занятие;
- Когда разрешит педагог;
- Когда мне захочется.

3) Занимать место за компьютером можно:

- Если есть свободные места;
- Если разрешил педагог;
- Если за компьютером никого нет;
- Если договорился с другим обучающимся.

4) Можно ли работать за компьютером грязными руками и в грязной одежде?

- Да; - Нет;

5) Можно ли работать за компьютером, если плохо себя чувствуешь?

- Да; - Нет;

6) Если компьютер не включается, необходимо:

- Самостоятельно проверить питание;
- Самостоятельно проверить все переключатели;
- Сообщить об этом педагогу.

7) Покидать кабинет без разрешения педагога...

- Можно; - Нужно. - Нельзя;

8) Можно ли качаться на стульях:

- Да, если хочется;
- Да, что с ними делается;
- Нет, можно сломать стул или получить травму.

9) Можно ли бегать по кабинету?

- Нет;
- Да. На перерывах;
- Да. Если от кого-то убежать.

10) Как нужно сидеть на стульях?

- Как удобно;
- Соблюдая правильную осанку, не сутулясь и наклоняясь;
- Как хочется;

11) Можно ли включать компьютер без разрешения педагога?

- Да, когда нужно выполнить задание;
- Да, когда хочется поиграть;
- Нет.

12) Что делать, если не работает клавиатура или мышка?

- Нажимать на кнопки сильнее;
- Попробовать покрутить провода, вдруг заработает;
- Самостоятельно проверить подключено ли устройство к компьютеру;
- Сообщить об этом педагогу;
- Перезагрузить компьютер.

13) Можно ли трогать разъемы соединительных кабелей?

- Нельзя ни в коем случае;
- Можно при выключенном питании;
- Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании;
- Можно всегда.

14) Можно ли прикасаться к питающим проводам и проводам заземления?

- Нельзя ни в коем случае;
- Можно при выключенном питании;
- Можно всегда.

15) Можно ли класть диски, книги, тетради на монитор, клавиатуру, системный блок?

- Можно при выключенном питании;
- Нельзя ни в коем случае;
- Можно всегда.
- Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании.

16) Можно ли прикасаться к задней панели монитора и системного блока?

- Можно при выключенном питании;
- Нельзя ни в коем случае;
- Можно всегда.
- Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании.

17) Можно ли подключать личные устройства, такие как наушники, колонки, различного типа носители информации и другие устройства к компьютеру?

- Можно при выключенном питании;
- Нельзя ни в коем случае;
- Можно всегда.
- Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании.

18) Можно ли запускать программы?

- Нельзя ни в коем случае;
- Можно, но только с разрешения педагога;
- Можно всегда.
- Можно при необходимости.

19) Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?

- Сообщить об этом педагогу;
- Самостоятельно исправить возникшую неисправность;
- Перезагрузить компьютер;

- Продолжить работу не обращая внимания.

20) Что ЗАПРЕЩАЕТСЯ делать с видеокамерой и фотоаппаратом? (выбери несколько вариантов ответа)

- Подвергать видеокамеру и фотоаппарат воздействию влаги;
- Хранить под воздействием прямых солнечных лучей;
- Обращаться с изделием бережно, не ударять, не разбирать;
- Хранить рядом с источниками сильных магнитных полей;
- Если видеокамера и фотоаппарат не используются, установить переключатель ON на переключатель OFF;
- Поддерживать металлические контакты в чистоте;
- Использовать неисправную технику.

ТЕСТ

«Видеоредактор Pinnacle Studio»

1. На какой вкладке открывается интерфейс редактора Pinnacle при запуске?

Интерфейс открывается на вкладке - Захват;

Интерфейс открывается на вкладке - Монтаж;

Интерфейс открывается на вкладке – Вывод фильма;

2. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа?

Монтаж – Вывод фильма – Захват;

Захват – Монтаж – Вывод фильма.

Монтаж – Захват – Вывод фильма;

Вывод фильма - захват - монтаж

3. Какие рабочие области содержит интерфейс PinnacleStudio?

Рабочая область - Альбом;

Рабочая область - Проигрыватель;

Рабочая область - Фильм.

4. К какому разделу относится данный знак?

Видеосцены;

Переходы;

Музыка;

Меню диска.

6. Какая рабочая область не меняется при смене вкладок программы?

Рабочая область - Альбом;

Рабочая область - Проигрыватель;

Рабочая область - Фильм.

7. Сколько рабочих дорожек содержит рабочая область Фильм?

3;

7;

5.

8. Область Альбом предназначена для:

Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области Альбом;

Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;

Просмотра создаваемого видео.

9. Какие разделы доступны в редакторе?

Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка;

Видеосцены, темы, переходы, титры, меню диска, фотографии и кадры, звук, музыка;

Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка;

10. Какие цвета (ключ цветности) считаются прозрачными, при использовании в видеомонтаже функции - картинка в картинке??

Красный;

Синий;

Желтый;

Зеленый;

Белый.

11. Область Фильм предназначена для:

Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;

Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области Альбом.

12. Редактор Pinnacle Studio содержит:

Два вида отображения области Фильм;

Один вид отображения области Фильм.

Три вида отображения области Фильм;

Четыре вида отображения области Фильм.

13. При захвате с камеры видеоматериала, какой тип файла занимает больше места на жестком диске?

MPEG;

3P.

AVI;

JPEG.

14. Область Проигрыватель предназначена для:

Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;

Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области Альбом;

Просмотра создаваемого видео.

15. Как называются кнопки переключения видов?

Сценарий;

Полоса времени;

Клип;

Линия времени;

Текст.

16. Перечисли дорожки, которые содержит линия времени:

Видеодорожка, Музыкальная дорожка, Дорожка звуковых эффектов;

Наложённая дорожка, Дорожка звуковых эффектов, Музыкальная дорожка, Звуковая дорожка, Видеодорожка;

Звуковая дорожка, Наложённая дорожка;

Дорожка звуковых эффектов, Музыкальная дорожка;

17. Меняется ли рабочая область Альбом при включении вкладки Вывод фильма?

Меняется;

Не меняется;

18. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма?

При записи диска, выбрать тип диска, качество, настройки записи;

При записи диска выбрать только настройки записи;

При создании файла, выбрать тип, шаблон, настройки;

Приложение № 3

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Школа фото-видео мастерства»

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?