

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Тутаевского Муниципального района  
средняя школа № 3

Согласовано  
на заседании МС  
Протокол № \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

Утверждаю.  
Директор школы: \_\_\_\_\_  
Гранёва Н.А.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа

по техническому направлению

«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ВИДЕОМОНТАЖА. ADOBE  
PREMIERE PRO КАК РАБОЧАЯ СРЕДА»

Возраст обучающихся 14-16 лет

Срок реализации программы 2 года (136 часов)

Составитель:  
Шилкова Е.И.

Тутаев, 2021 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
<b>Учебно-тематическое планирование. Содержание программы. 1 год обучения.....</b>	<b>5</b>
<b>Учебно-тематическое планирование. Содержание программы. 2 год обучения.....</b>	<b>11</b>
<b>Организационно-педагогические условия реализации программы .....</b>	<b>15</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>16</b>

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Теория и практика видеомонтажа. Adobe Premiere Pro как рабочая среда» реализует информационно-техническую направленность.

Программа дополняет государственный образовательный стандарт по предмету информатика. В программе сделан акцент на приобретение учащимися опыта информационно-компьютерной деятельности, на развитие их информационной культуры, будет способствовать формированию различных видов мышления, в том числе операционного, а также сочетать в себе развитие логического и образного.

**Актуальность** данной программы обусловлена тем, что в условиях перехода образовательных учреждений на новый Федеральный государственный стандарт она позволяет разнообразить организационные формы работы с обучающимися с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

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

Новизна данной программы состоит в том, что она даёт возможность получить навыки основ видеомонтажа, включая учащихся в систему средств массовой коммуникации школы.

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

### **Задачи программы:**

- получение теоретических знаний, практических навыков при монтаже видеоматериалов;
- освоение профессионального монтажного оборудования и компьютерного программного обеспечения;
- сформировать творческую личность с активной жизненной позицией, опытом сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- развитие коммуникативных умений, навыков самоорганизации, проектирования собственной деятельности.

Программа рассчитана на 2 года, весь объем материала разделен на два уровня: базовый и продвинутый, количество часов по годам обучения –68, возраст обучающихся 14 -16 лет.

Занятия проводятся один раз в неделю продолжительностью 2 академических часа.

## Учебно-тематическое планирование. Содержание программы. 1 год обучения

№	Тема. Содержание темы	Количество часов		Контроль
		Теория	Практика	
<i>Модуль 1. Знакомство с Adobe Premiere Pro. Базовые понятия теории монтажа</i>				
1	<p><b>Техника безопасности в компьютерном классе. Первый взгляд на Adobe Premiere Pro. Теоретическая классификация монтажа.</b></p> <p>Названия клавиш. Интерфейс Premiere Pro. Организация проекта. Создание проекта. Импорт медиа. Работа с бинами. Source Monitor. Просмотр материала. Воспроизведение видео. JKL. Навигация по клипу.</p> <p>Классификация. Линейный и нелинейный монтаж. «Здание» монтажа. Уровни монтажа.</p>	1,5	0,5	<p>1. Контрольные вопросы</p> <p>2. Результат практикума</p>
2	<p><b>Работа с проектом и таймлинией.</b></p> <p>Базовая работа с таймлинией. Работа с метками. Режимы вставки на таймлинию. Insert / Overwrite / Replace.</p> <p>Масштабирование таймлинии. Скрытые режимы (Overlay, Insert Before/After). Режимы удаления из таймлинии. Extract / Lift. Delete / Ripple Delete. Перемещение по склейкам. Режим примагничивания (Snapping).</p> <p>Составные части фильма. Классификация по числу людей в кадре. Крупности кадра.</p>	1	1	<p>1. Контрольные вопросы</p> <p>2. Результат практикума</p> <p>3. Оценка домашнего задания</p>
3	<p><b>План.</b></p> <p>Понятие плана, основные виды и их характеристики.</p> <p>Получение навыка выделения разных планов среди сцены</p>	1	1	<p>1. Контрольные вопросы</p> <p>2. Результат практикума</p> <p>3. Оценка домашнего</p>

	видео. Углы монтажа.			задания
4	<b>Мизансцена.</b> Что это такое и как с ней работать в процессе монтажа.	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
5	<b>Работа с таймлинией и дополнительная разметка.</b> <b>Склейка.</b> Детальная работа с таймлинией: Разрезка клипа. Подрезка по началу / по концу. Удаление псевдосклеек. Таймкод. Навигация по таймкоду. Трехточечный монтаж. Обратное заполнение (Backtiming). Функция отображения повторов. Работа с треками. Настройки отображения треков. Активация/деактивация/блокировка треков. Добавление / удаление треков. Передвижение клипов по трекам. Понятие склейки. Типы склеек. Линейный и нелинейный монтаж.	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума 3. Оценка домашнего задания
6	<b>Тримминг. Дополнительная разметка материала.</b> Понятие тримминга. Режимы. Тримминг с клавиатуры. Окно тримминга. Дополнительные приемы тримминга. Динамический тримминг. Сабклипы. Создание сабклипа. Изменение длины сабклипа. Маркеры. Навигация по маркерам. Окно Markers. Типы и цвет маркеров. Обычные и длинные. Хранение маркеров в файле. Метки. Типы меток. Выделение клипов по цвету. Внутрикадровый монтаж. Однокадровые сцены. Монтажный план.	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
7-8	<b>Эффект Кулешова</b> Эффект Кулешова, его понятие, история, реформирование эффекта А.Хичкоком, современные вариации и примеры.	1	3	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума 3. Оценка домашнего

	Географический эксперимент. Творимый человек. Танец. Оценка и разбор выполненных за весь модуль домашних и практических работ. Повторение теоретического материала.			задания
<b>Модуль 2. Базовые эффекты, скорость монтажа</b>				
9	<b>Настройки и дополнительные функции Adobe Premiere Pro. Continuity.</b> Настройка бинов. Открытие бинов. Пресеты колонок в бине. Настройка автосохранения (Auto Save). Конфигурация панелей и окон. Настройка клавиатуры. Настройки секвенции. Создание пресета секвенции. Правило непрерывности	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
10	<b>Медиа-менеджмент</b> Импорт через Media Browser. Функция Relink. Чит-кат	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума 3. Оценка домашнего задания
11	<b>Организация проекта. Монтаж диалогов – теоретическая составляющая, правила и закономерности</b> Search Bins. Как спрятать клипы в проекте Поиск на таймлиннии. Работа с несколькими проектами. Перенос материала из проекта в проект. Устранение дубликатов клипов в проекте. Match Frame. Reveal in Project (clip and sequence). Automate to Sequence. Поиск дырок на таймлиннии. Клипы и мастер-клипы Монтаж диалогов. Ось взаимодействия. Правило 180 градусов. Восьмерка. Петля. Баланс кадров	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
12	<b>Практика монтирования сцен диалога</b>	0,5	1,5	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума

13	<b>Скорость. Работа со статичными изображениями.</b> Способы изменения скорости. Постоянная и переменная скорость. Алгоритмы изменения скорости – режимы интерполяции видео. Сохранение высоты звучания. Создание стоп-кадра. Импорт статичных изображений	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума 3. Оценка домашнего задания
14	<b>Эффекты. Essential Graphics. Рендеринг эффектов.</b> Встроенные эффекты. Применяемые эффекты. Порядок следования эффектов. Применение эффектов к нескольким клипам. Мастер-эффекты. Переходы. Применение переходов. Переходы "по умолчанию". Скрытые команды для переходов. Генераторы. Adjustment Layer. Black Video. Transparent Video. Понятие рендера. Рендер отдельных участков таймлинии. Удаление рендер-файлов	0,5	1,5	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
15	<b>Промежуточная аттестация по пройденному материалу.</b> Тестирование по практической и теоретической части материала курса.	0,5	1,5	1. Результат тестирования
<b><i>Модуль 3. Анимация, работа со звуком. Jump cut. Монтаж по движению и работа со временем.</i></b>				
16	<b>Анимация. Работа с крупностью</b> Простая анимация. Навигация по кейфреймам. Сохранение пресетов анимации. Монтаж по крупности. Правило 30° / Правило двух шагов. Cheat Cut. Прыжок по оси. Качели	1	1	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
17	<b>Работа со звуком. Работа со склейкой</b> Изменение уровня. Audio Gain и Volume. Запись закадрового звука. Изменение громкости звука. Ключевые кадры по звуку. «Ванночки» по звуку. Работа с фейдами Склейка на движении (Cut on action). Как спрятать склейку.	1	1	1. Результат практикума

	Косая склейка			
18-19	<b>Титры. Работа со склейкой</b> Статические титры: Классические титры (Legacy Titles). Окно Title Designer. Создание плашки с текстом. Особенности расположения текста. Обмен титрами между проектами. Новые титры (Essential Graphics). Responsive design. Монтаж по взгляду (eye-line match). Субъективная камера. Лицо человека в кадре (глаза в кадре, моргание)	1	3	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
20-21	<b>Динамические титры. Субтитры. Монтаж по движению</b> Барабан. Бегущая строка. Монтаж по фазе, направлению и скорости движения. Монтаж с захлестом (Double cut). Монтаж с пропуском фазы (Jump cut)	1	3	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
22	<b>Экспорт. Работа со временем</b> Кодеки и контейнеры. Промежуточные форматы. Экспорт медиа-файлов «Липкое» внимание (Telegraphing). Сжатое и растянутое время. Эллиптический монтаж. Длина плана	1	1	1. Результат практикума
23	<b>Мультикамера в Adobe Premiere Pro</b> Монтаж материала с нескольких камер	1	1	1. Результат практикума
24-25	<b>Практика монтажа, применение всех полученных знаний, навыков и умений</b>	0	4	1. Результат практикума
<b>Модуль 4. Практика игрового монтажа. Разработка, проектирование, представление и защита индивидуальных проектов</b>				
26-27	<b>Монтаж диалогов.</b> Структура проекта и диалог 2 человек. Диалог 3 человек. Длинная диалоговая сцена: 3 человека. Длинная диалоговая	0	4	Результат практикума

	сцена: 6 человек. Стыковка нескольких сцен			
28-29	<b>Монтаж экшн сцен. Монтаж танца</b> Погоня. Драка на мечах. Структура и монтаж танцевальной сцены	0	4	1. Контрольные вопросы 2. Результат практикума
30-32	<b>Работа над индивидуальным творческим проектом.</b>	0	6	1. Смонтированный индивидуальный авторский ролик
33	<b>Защита индивидуального проекта.</b> Обоснование своих проектов.	0	2	1. Оценка представленных проектов
34	<b>Заключительная конференция</b>	0	2	
				<b>ИТОГО ЧАСОВ: 68</b>

## Учебно-тематическое планирование. Содержание программы. 2 год обучения

№	Тема. Содержание темы	Количество часов		Контроль
		Теория	Практика	
<i>Модуль 1. Дополнительные функции Adobe Premiere Pro. Углубленные понятия теории монтажа</i>				
1	<p><b>Техника безопасности в компьютерном классе.</b></p> <p><b>Многокамерный монтаж. Параллельный монтаж</b>                      Варианты синхронизации камер. Переключение камер.                      Финализация мультикамеры. Коррекция синхронизации.                      Альтернативный подход с помощью команды Replace                      Параллельный монтаж. Перекрестный монтаж</p>	1,5	0,5	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
2	<p><b>Цветокоррекция. Полиэкран</b>                      Оценка изображения. Определение первичной и вторичной                      цветокоррекции. Панель Lumetri Scopes. Инструменты                      Waveform, Vectorscope, Parade. Первичная цветокоррекция.                      Виды первичной цветокоррекции. Базовые коррекции. Color                      Wheels. Curves                      Варианты полиэкрана. Назначение</p>	1	1	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания
3	<p><b>Вторичная цветокоррекция. Нелинейное повествование</b>                      Понятие маски. Виды масок Векторные маски. Растровые                      маски. Другие эффекты. Brightness &amp; Contrast. ProcAmp. Tint.                      Video Limiter. Что такое LUT. LookUp Table. Виды LUT.                      Способы применения LUT.                      Flashback / flashforward. Дистанционный монтаж.                      Ассоциативный монтаж</p>	1	1	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания

4	<b>Работа с RAW. Визуальные приемы</b> Монтаж по композиции. Монтаж по контрасту. Ракурс. Match cut	1	1	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
5	<b>Media encoder и работа с прокси.</b> Очередь экспорта. Пакетный экспорт. Watch-folders. Понятие Proxy. Premiere Proxy workflow. Offline workflow Bookending. Контрапункт. Отражение. Монтаж панорам	1	1	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания
6	<b>Работа с прокси-файлами средствами Premiere. Offline proxy workflow. Другие средства передачи истории</b> Создание Proxy. Ingest preset и Encoding preset. Назначение Burn-in. Link / Make Offline. Референсный файл. Режим сравнения Монтажный эпизод. Киноцитата	1	1	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
7-8	<b>Работа с аудио. Работа со сценой</b> Звуковая цепь. Путь звука внутри Premiere Pro. Микшеры: Track Mixer и Clip Mixer Главный герой. Три вопроса сцены. Шесть вопросов сцены	1	3	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания
9	<b>Сабмиксы. Эффекты на клипе и на треке. Эмоциональная кривая</b> Схема DME. Группировка в сабмиксы. Манипулирование каналами звука. Каналы и треки. Структура аудио файла. Эффект Fill left / Fill right Эмоциональная кривая сцены. Метод возрастания крупностей. Экономия планов. Двухбитные сцены. Выход на общий план	1	1	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
10	<b>Повышение и понижение уровня звука. Звук в монтаже (теоретическая концепция и исторические примы)</b> Звук в монтаже. Вертикальный монтаж. Музыка в монтаже.	1	1	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания

	Bridging. Link edit			задания
11	<b>Эффекты. Темп и ритм</b> Импорт файлов Photoshop. Интерпретация слоев. Режимы наложения слоев. Базовые режимы. Стабилизация изображения Warp Stabilizer Темп и ритм. Монтаж Эйзенштейна	1	1	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
12	<b>Интеграция с After Effects. Project Manager</b> Использование композиций АЕ в премьере. Render & Replace. Особенности работы с пресетами	0,5	1,5	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
13-14	<b>Монтаж комедийных сцен</b> Комедийная сцена. Комедийная потасовка	1	3	4. Контрольные вопросы 5. Результат практикума 6. Оценка домашнего задания
15	<b>Промежуточная аттестация по пройденному материалу.</b> Тестирование по практической и теоретической части материала курса.	0,5	1,5	2. Результат тестирования
<b>Модуль 3. Практика неигрового монтажа</b>				
16-17	<b>Реклама</b> Монтаж рекламного ролика	1	3	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
18-19	<b>Музыкальные видео-клипы</b> Монтаж музыкальных видео-клипов	1	3	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
20-21	<b>Документальное видео</b> Монтаж короткого документального видео. Монтаж разнопланового документального видео	1	3	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
22-23	<b>Спортивное видео</b> Монтаж спортивного видео	1	3	2. Результат практикума

24-25	<b>ПРОМО</b> Монтаж промо-ролика и дополнительных материалов	1	3	2. Результат практикума
<i>Модуль 4. Практика игрового монтажа. Разработка, проектирование, представление и защита индивидуальных проектов</i>				
26-27	<b>Клип в Adobe Premiere Pro</b> Практика удаления лишних объектов и предметов в кадре и дотройки кадра	2	2	Результат практикума
28-29	<b>Работа со временем. Звук в монтаже</b> Практика монтажа под музыку	2	2	3. Контрольные вопросы 4. Результат практикума
30-32	<b>Работа над индивидуальным творческим проектом.</b>	0	6	2. Смонтированный индивидуальный авторский ролик
33	<b>Защита индивидуального проекта.</b> Обоснование своих проектов.	0	2	2. Оценка представленных проектов
34	<b>Заключительная конференция</b>	0	2	
				<b>ИТОГО ЧАСОВ: 68</b>

## Организационно-педагогические условия реализации программы

**Формы работы:** теоретические, практические, индивидуальные и групповые занятия. Каждое занятие начинается с постановки задачи – характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся.

Основным методом занятий в данном кружке является метод проектов.

Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере.

Формы проверки результатов освоения программы кружка включают в себя следующее:

- теоретические зачеты;
- отчеты по практическим занятиям;
- оценку разработанных проектов и публичную защиту результатов.

Условиями успешности обучения в рамках программы кружка являются:

- активность обучаемого;
- повышенная мотивация;
- связь обучения с жизнью школы;
- самостоятельность мышления;
- участие в конкурсах видеороликов.

Форма обучения во время реализации программы технической направленности «Теория и практика видеомонтажа. Adobe Premiere Pro как рабочая среда» - очная. Образовательная деятельность обучающихся проходит в виде групповых занятий. Занятия проводятся в форме совместной образовательной деятельности педагога с детьми.

Наполняемость групп не более 12 человек.

## Список литературы

1. А. Г. Соколов. Монтаж: телевидение, кино, видео — Editing: television, cinema, video. — М.: Издательство «625», 2001.—207с: ил. Учебник.
2. Искусство монтажа: путь фильма от первого кадра до кинотеатра. Мёрч У., Издательство: Бомбора, 2021. - 224с
3. Л. Кулешов. Албука кинорежиссуры – Издательство «Искусство», 1969г.
4. Стив Райт. «Цифровой композитинг в кино и видео», 2009