

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»



А.В. Маковчик

Регистрационный № УД-30-03-37-2018 /уч.

ВИДЕОАРТ

Учебная программа учреждения высшего образования по
факультативной дисциплине для специальности:
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика

2018 г.

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-03 01 03-2013 по специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, № 87 от 30.08.2013

СОСТАВИТЕЛИ:

О.Н. Русакович, преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;

П.А. Кашевский, доцент кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой художественно-педагогического образования

(протокол № 5 от 20.12.2018 г.)

Заведующий кафедрой

О.А.Коврик

Советом факультета эстетического образования

(протокол № 5 от 22.12.2018 г.)

Декан факультета

И.И.Рыжикова

Оформление учебной программы и сопровождающих её материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист учебно-методического
отдела БГПУ

Е.А. Кравченко

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа факультативной дисциплины «Видеоарт» составлена на основе образовательного стандарта Республики Беларусь для специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика.

Учебная программа факультативной дисциплины «Видеоарт» дает общее представление о способах и средствах профессионального видеомонтажа на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, о необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности: в сфере образования, в области создания образовательных видеороликов и т.п.

На лабораторных занятиях студенты осваивают конкретную мультимедийную программу (Sony Vegas Pro), на основе которой готовят свой проект (видеоролик или анимационный фильм). Тему проекта студенты выбирают по согласованию с преподавателем курса.

Итоговой формой отчетности является просмотр. Основным требованием к просмотру является разработка видеопроекта, выполненного с помощью компьютерной программы Sony Vegas Pro.

Цель учебной дисциплины: изучить основы видеосъемки и научиться создавать оригинальные видеоролики путем монтажа и добавления спецэффектов.

Задачи учебной дисциплины:

- освоение студентами закономерностей и правил видеосъемки;
- формирование у студентов навыков построения на плоской поверхности композиций и изображений предметов, близких к зрительному восприятию;
- стимулирование процессов самореализации и самосовершенствования через воплощение идей в художественном произведении;
- развитие у студентов умений восприятия и оценки художественного произведения.

Изучение факультативной дисциплины «Видеоарт» должно обеспечить формирование у студентов академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

Требования к академическим компетенциям

Студент должен:

- АК-3. Владеть исследовательскими навыками.
- АК-4. Уметь работать самостоятельно.
- АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).
- АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.
- АК-8. Обладать навыками устной и письменной коммуникации.

Требования к социально-личностным компетенциям

Студент должен:

-СЛК-1. Обладать качествами гражданственности.

-СЛК-2. Быть способным к социальному взаимодействию.

-СЛК-3. Обладать способностью к межличностным коммуникациям.

Требования к профессиональным компетенциям

Студент должен быть способен:

-ПК-2. Использовать оптимальные методы, формы и средства обучения.

В результате изучения факультативной дисциплины «Видеоарт» студент должен **знать**:

– основные понятия светотехники и источников света;

– о принципах получения видеоизображения;

– о методах видеосъемки;

– о способах и средствах профессионального видеомонтажа на компьютере.

В результате изучения факультативной дисциплины «Видеоарт» студент должен **уметь**:

– использовать инструменты компьютерной программы Sony Vegas Pro для создания творческих видеопроектов;

– работать с видеотехникой.

В результате изучения факультативной дисциплины «Видеоарт» студент должен **владеть**:

– средствами, способами и приемами монтирования видеороликов.

Всего на изучение факультативной дисциплины «Видеоарт» отводится 16 академических часов, которые являются аудиторными (лабораторными). Часы на самостоятельную работу студентов учебными планами не предусмотрены.

Аудиторные часы для дневной формы получения образования распределяются следующим образом:

3 курс, 6 семестр – 16 часов (лабораторных занятий).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение в дисциплину «Видеоарт». Знакомство с интерфейсом программы Sony Vegas Pro

Цели и задачи учебной дисциплины. Содержание учебного курса дисциплины.

Системные требования к домашней видео студии. Установка, интерфейс и принципы работы в программе Sony Vegas Pro. Управление проектами: формат, создание и открытие сохранение, переименование, удаление и временные файлы проекта.

Тема 2. Меню в проекте Sony Vegas Pro. Работа с видео и звуком в программе Sony Vegas Pro

Структура меню в программе Sony Vegas Pro. Окно «Проигрывателя». Элементы интерфейса проигрывателя. Управление и варианты воспроизведения. Вкладки: видеоэффекты, данные проекта, генератор данных, переходы, титры, картинки, меню диска, звуковые эффекты, музыка.

Работа с цифровым звуком. Использование музыки.

Тема 3. Монтаж видео и звука

Принципы и процесс монтажа. Монтажные манипуляции и переходы. Применение эффектов. Монтаж саундтрека. Кинематографическая композиция. Компоновка кадра. Глубина резкости, подготовка к съемке видеоролика. Зумирование. Целостность видеоматериала.

Функции окна «Фильм». Режимы: «Сценарий», «Линия времени», «Монтажный лист». Добавление, удаление, перемещение, копирование, подгонка краев, разделение, объединение и поиск сцен. Звуковые дорожки. Аудиоинструментарий. Отключение, редактирование, изменения уровня, обработка звука. Вставка треков.

Тема 4. Использование видеоэффектов. Переходы и наложенная дорожка

Применение и виды эффектов. Эффекты: «Голливудский» «Standard RTFX», «Studio Plus RTFX» «Переходы». Вставка Flash-анимации. Эффекты: «Картинка в картинке», «Ключ цветности».

Тема 5. Создание титров. Вывод фильма

Редактирование и создание титров. Оформление текста. Вывод фильма в файл, на диск, на внешнее устройство, в сеть. Формат выходного файла.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ФАКУЛЬТАТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ВИДЕОАРТ»
(для дневной формы получения образования)

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение занятий (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3 курс, 6 семестр										
1.	<p>Введение в дисциплину «Видеоарт». Знакомство с интерфейсом программы Sony Vegas Pro</p> <p>Цели и задачи учебной дисциплины. Содержание учебного курса дисциплины.</p> <p>Системные требования к домашней видео студии. Установка, интерфейс и принципы работы в программе Sony Vegas Pro. Управление проектами: формат, создание и открытие сохранение, переименование, удаление и временные файлы проекта.</p>				2			Примеры творческих проектов	Осн. лит. (1), (3), (5) Доп. лит. (1), (2)	
2	<p>Меню в проекте Sony Vegas Pro. Работа с видео и звуком в программе Sony Vegas Pro</p> <p>Структура меню в программе Sony Vegas Pro. Окно «Проигрывателя». Элементы интерфейса проигрывателя. Управление и варианты воспроизведения. Вкладки: видеоэффекты, данные проекта, генератор данных, переходы, титры, картинки, меню диска, звуковые эффекты, музыка.</p>				2			Методические рекомендации	Осн. лит. (1), (3), (5) Доп. лит. (1), (2), (3)	

	Работа с цифровым звуком. Использование музыки.									
3	<p>Монтаж видео и звука Принципы и процесс монтажа. Монтажные манипуляции и переходы. Применение эффектов. Монтаж саундтрека. Кинематографическая композиция. Компоновка кадра. Глубина резкости, подготовка к съемке видеоролика. Зумирование. Целостность видеоматериала.</p> <p>Функции окна «Фильм». Режимы: «Сценарий», «Линия времени», «Монтажный лист». Добавление, удаление, перемещение, копирование, подгонка краев, разделение, объединение и поиск сцен. Звуковые дорожки. Аудиоинструментарий. Отключение, редактирование, изменения уровня, обработка звука. Вставка треков.</p>				6		Методические рекомендации	Осн. лит. (2), (4), (5) Доп. лит. (1), (3)	Промежуточный просмотр	
4	<p>Использование видеоэффектов. Переходы и наложенная дорожка Применение и виды эффектов. Эффекты: «Голливудский» «Standard RTFX», «Studio Plus RTFX» «Переходы». Вставка Flash-анимации. Эффекты: «Картинка в картинке», «Ключ цветности».</p>				4		Методические рекомендации	Осн. лит. (1), (3), (5) Доп. лит. (1), (2), (3)		
5	<p>Создание титров. Вывод фильма Редактирование и создание титров. Оформление текста. Вывод фильма в файл, на диск, на внешнее устройство, в сеть. Формат выходного файла.</p>				2		Методические рекомендации	Осн. лит. (1), (3), (5) Доп. лит. (1), (2), (3)	Итоговый просмотр	
	ИТОГО				16					

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Перечень основной и дополнительной литературы

Основная:

1. Богатов, В. Вирусное видео. Секреты и технологии / В. Богатов. – М. : Питер, 2016. – 42 с
2. Дворкович, А. В. Цифровые видеоинформационные системы (теория и практика) / А. В. Дворкович. – М. : Техносфера, 2014. – 1008 с.
3. Райтман, М. А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas PRO 13 / М. А. Райтман. – М. : ДМК, 2017. – 302 с.
4. Райтман, М. А. Самоучитель Mac OS X Mavericks. Новая операционная система от А до Я / М. А. Райтман. – М. : ЭКСМО, 2014. – 480 с.
5. Соколов, А. Г. Монтаж. Телевидение, кино, видео. Учебник. В 3 частях (комплект) / А. Г. Соколов. – М. : Издатель АГ Дворников, 2016. – 620 с.

Дополнительная:

1. Розенталь, А. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес / А. Розенталь. – М. : Жуковский : Триумф, Эра, 2010. – 352 с.
2. Маркота, В. В. Видеотехника и видеотелетехнология : учеб. пособ. Ч. 2 / В. В. Маркота. – М. : МГУКИ, 2001. – 153 с.
3. Красильников, Н. Н. Цифровая обработка 2D– и 3D-изображений : учебное пособие / Н. Н. Красильников. – СПб. : БХВ-Петербург, 2011. – 608 с.

ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ

Для диагностики результатов учебной деятельности и сформированности художественно-творческих компетенций используются следующие средства:

– студенческий **просмотр**

Текущий контроль успеваемости проводится в форме промежуточных просмотров на лабораторных занятиях.

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ УВО

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Положения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
Компьютерная графика	Кафедра художественно-педагогического образования	Предложений об изменениях нет	Протокол № 5 от 20.12.2018 г.

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ВИДЕОАРТ»**
(специальность 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика».)
на 2019/2020 учебный год

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание
1	<p>Заменить список основной литературы следующими источниками:</p> <p>1. Роговая, Т. С. Программное обеспечение мультимедийных систем: учеб. пособие для учащихся учреждений образования, реализующих образоват. программы сред. спец. образования по специальности «Сети телекоммуникаций» / Т. С. Роговая, Н. В. Васильчук; М-во связи и информатизации Респ. Беларусь, Белорус. гос. акад. связи. – Минск: БГАС, 2018. – 416 с.</p> <p>2. Шарабайко, О. Г. Smart Notebook: создание интерактивных электронных образовательных ресурсов: практикум / О. Г. Шарабайко. – Минск: Белорус. гос. пед. ун-т, 2018. – 108 с.</p>	<p>Обновление литературы в связи с истечением срока действия грифованных учебных пособий.</p>

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры художественно-педагогического образования (протокол № 7 от 23.01.2020 г.)

Заведующий кафедрой
кандидат искусствоведения, доцент



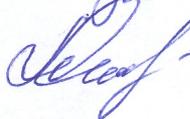
О.А. Коврик

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
кандидат педагогических наук, доцент



И.И. Рыжикова

Методист УМО



Е.А. Кравченко