

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**ОСНОВЫ ВИДЕО-ПРОДАКШЕНА**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2023

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Основы видео-продакшена» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Погребняк Е.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Pogrebnyak.EV@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ECDB6A
Владелец	Туговикова О.Ф.

## **1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)**

### **Задачи дисциплины:**

1. Изучить основы видеопроизводства: монтаж, цветокоррекция, работа со звуком и графикой.
2. Овладеть программами для создания видео (Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve).
3. Понять принципы режиссуры и драматургии в видеопроизводстве.
4. Изучить тренды и тенденции в индустрии видео.
5. Развить коммуникативные навыки для успешного сотрудничества с командой.
6. Создать портфолио своих работ для демонстрации навыков.

### **А также:**

- Приобретение навыков формулирования целей и задач научного исследования, выбора и обоснования методики исследования; - Формирование навыков библиографической работы, самостоятельной работы с различными источниками информации; - Проведение анализа, систематизации и обобщение информации по теме исследований; - Развитие творческой активности и инициативы студентов.- Вовлечение студентов в социальную активность университета, развитие интереса к участию в социально-значимых проектах (спортивных, культурных, общественных, экологических мероприятий);- Формирование желания активного участия в волонтерских мероприятиях, в оказании помощи нуждающимся;- Формирование эстетического вкуса при обустройстве внешней среды во время проведения культурных, общественных, экологических и других мероприятий;- Развитие навыков социализации в коллективе;

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
54.03.01 «Дизайн» (Б-Д3)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.3к : Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	РД1	Знание	Знает различные тренды и тенденции в индустрии видео-производства
			РД2	Навык	Имеет опыт работы с программами для создания видео
			РД3	Умение	Умеет выстраивать процесс видео-производства

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
<b>Формирование гражданской позиции и патриотизма</b>		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Созидательный труд	Инициативность
<b>Формирование духовно-нравственных ценностей</b>		
Формирование ответственного отношения к труду	Гражданственность	Осознание ценности профессии
<b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>		
Формирование культуры интеллектуального труда и научной этики	Гражданственность	Любовь к стране
<b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>		
Формирование культуры письменной речи и делового общения	Историческая память и преемственность поколений	Любовь к родному языку

## **2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП**

Дисциплина «Основы видео-продакшена (id = 47387)» является элективной дисциплиной части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений у бакалавров направления «54.03.01 Дизайн» по профилю Цифровой дизайн. Совместно с другими дисциплинами участвует в формировании общепрофессиональных компетенций студента в контексте его будущей деятельности. Дисциплина разработана и читается студентам с целью общепрофессиональной подготовки и связана с формированием комплекса знаний о процессе создания интерактивного аудио-визуального контента с помощью специализированного программного обеспечения.

### **3. Объем дисциплины (модуля)**

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче-ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (з.е.)	Объем контактной работы (час)			CPC	Форма аттес-тации
					Всего	Аудиторная	Внеауди-торная		

							лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.ДВ.А	7	4	51	10	40	0	1	0	93	Э	

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Основы видеопродакшена:	РД1	2	6	0	15	практическая работа
2	Съёмочное оборудование и техника	РД1	2	6	0	15	практическая работа
3	Монтаж и обработка видео	РД2	2	6	0	15	практическая работа
4	Визуальные эффекты и компьютерная графика	РД2	2	6	0	15	практическая работа
5	Режиссура и сценарий	РД3	1	6	0	15	практическая работа
6	Продюсирование и управление проектом	РД3	1	10	0	18	практическая работа
<b>Итого по таблице</b>			<b>10</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>93</b>	

### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

#### *Тема 1 Основы видеопродакшена:*

Содержание темы: знакомство с процессом создания видео, этапами производства и правовыми аспектами.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

#### *Тема 2 Съёмочное оборудование и техника.*

Содержание темы: изучение различных типов камер, микрофонов, освещения и аксессуаров для съёмки качественного видео.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

#### *Тема 3 Монтаж и обработка видео.*

Содержание темы: освоение программ для монтажа, таких как Adobe Premiere Pro или Final Cut Pro, а также основ цветокоррекции и звуковых эффектов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

#### *Тема 4 Визуальные эффекты и компьютерная графика.*

Содержание темы: знакомство с методами создания и интеграции визуальных эффектов и графики в видео.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

#### *Тема 5 Режиссура и сценарий.*

Содержание темы: изучение принципов разработки концепции, структуры сюжета и диалогов для создания интересного и захватывающего видео.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

#### *Тема 6 Продюсирование и управление проектом.*

Содержание темы: освоение навыков планирования и контроля сроков выполнения проекта, а также работы с командой и заказчиками.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

### **5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)**

#### **5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы**

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение практических работ, сопровождающихся демонстрацией видео-уроков и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором.

#### **5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

## **6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

## **7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 205 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17849-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518245> (дата обращения: 12.03.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для вузов / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 177 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11564-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542705> (дата обращения: 12.03.2025).

### **7.2 Дополнительная литература**

1. Пономарев, Н. Ф., Сторителлинг в цифровой транс厚厚的муникации : учебное пособие / Н. Ф. Пономарев. — Москва : Русайнс, 2023. — 232 с. — ISBN 978-5-466-01813-4. — URL: <https://book.ru/book/946799> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

### **7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):**

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"
3. Open Academic Journals Index (ОАД). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
4. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
5. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

**8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- Premiere Pro

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств  
для проведения текущего контроля  
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

**ОСНОВЫ ВИДЕО-ПРОДАКШЕНА**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2023

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

## **1 Перечень формируемых компетенций**

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенци и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.3к : Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

## **2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения**

**Компетенция ПКВ-1** «Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Ко д ре з- та	ти п ре з- та	Результат	
ПКВ-1.3к : Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	РД 1	Зн ан ие	Знает различные тренды и тенденции в индустрии видео-производства	Точность и полнота ответа
	РД 2	На вы к	Имеет опыт работы с программами для создания видео	Выполнил текущие практические задания
	РД 3	У ме ни е	Умеет выстраивать процесс вideo-производства	Выполнил промежуточное практическое задание

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

## **3 Перечень оценочных средств**

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС
--	--------------------------------	--

			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Знает различные тренды и тенденции в индустрии видео-производства	1.1. Основы видеопрода кшена:	Анкета / опросник	Анкета / опросник
		1.2. Съёмочное оборудование и техника	Анкета / опросник	Анкета / опросник
РД2	Навык : Имеет опыт работы с программами для создания видео	1.3. Монтаж и обработка видео	Групповой проект	Групповой проект
		1.4. Визуальные эффекты и компьютерная графика	Групповой проект	Групповой проект
РД3	Умение : Умеет выстраивать процесс видео-производства	1.5. Режиссура и сценарий	Доклад, сообщение	Доклад, сообщение
		1.6. Продюсирование и управление проектом	Доклад, сообщение	Доклад, сообщение

#### 4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

**Суммарно по дисциплине можно получить максимум 100 баллов за семестр.**

Вид учебной деятельности				
	Анкета / опросник	Групповой проект	Доклад / сообщение	Итого
Текущая аттестация	20	20		40
Промежуточная аттестация			60	60
Итого	20	20	60	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умеет применять их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным к

		омпетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировани и знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачленено» / «неудовлетворите льно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недос таточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачленено» / «неудовлетворите льно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или прак тически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

## 5 Примерные оценочные средства

### 5.1 Задание для выполнения проекта

Монтаж видеоклипа: студенты должны перенести видео и аудиоматериалы на монтажный стол, создать проект и сформировать переходы между клипами.

*Краткие методические указания*

Технические требования: использовать видеоредактор (например, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro) и монтажные инструменты.

*Шкала оценки*

Оценивается - 1-20 баллов

### 5.2 Перечень тем докладов, сообщений

1. Цифровая трансформация кинопроизводства: от съёмки на плёнку до virtual production

*Анализ эволюции технологий, сравнение классических и современных методов (LED-стены, motion capture), их влияние на творческий процесс и бюджет.*

2. Ключевые аспекты организации съёмочного процесса: от препродакшна до постпродакшна

*Практическое руководство по планированию съёмок, формированию команды, составлению сметы и эффективному распределению ресурсов на всех этапах производства.*

3. Современные стандарты и тенденции в цветокоррекции и цветовой градации

*Обзор программных решений (DaVinci Resolve, Baselight), техник HDR-градации, психологии цвета и создания фирменного визуального стиля проекта.*

4. Профессия видеопродюсер: стратегии управления проектами в условиях ограниченного бюджета

*Кейсы успешных низкобюджетных проектов, инструменты фандрайзинга (краудфандинг, гранты), методики оптимизации расходов без потери качества.*

5. Иммерсивные форматы: особенности производства контента для VR/AR и интерактивного кино

*Специфика сценариев, съёмки 360°, монтажа и звукового оформления для иммерсивных сред, анализ перспектив рынка и зрительского восприятия.*

*Краткие методические указания*

Используйте лекционный материал

*Шкала оценки*

Оценивается - 1-60 баллов

### 5.3 Пример анкеты

Примеры вопросов

- |     |       |               |               |
|-----|-------|---------------|---------------|
| Что | 1.    | Базовое       | понятие.      |
| a)  | такое | «клип»        | видеомонтажа? |
|     |       | в             | видео         |
|     |       | окончательная |               |
|     |       | контексте     |               |
|     |       | нелинейного   |               |
|     |       | версия        |               |

б) Отдельный файл с медиа-материалом (видео, аудио, изображение), импортированный в проект

в) Переход между двумя кадрами

г) Тип видеоэффекта

2.

Техническая

характеристика.

Что описывает частота кадров (fps) ?

а) Количество пикселей в изображении по горизонтали и вертикали

б) Количество отдельных изображений (кадров), показываемых за одну секунду

в) Соотношение ширины и высоты кадра

г) Степень сжатия видеофайла

3.

Работа

со

звуком.

Для чего чаще всего используется инструмент Keyframing (ключевые кадры) в аудиодорожке?

а) Для нарезки аудиоклипов

б) Для плавного увеличения или уменьшения громкости звука (аудио-фейд)

в) Для добавления реверберации

г) Для синхронизации звука с видео

4.

Логика

монтажа.

Каким правилом монтажа рекомендуется руководствоваться, чтобы сохранить пространственную ориентацию зрителя при диалоге двух персонажей?

а) Правилом 180 градусов

б) Правилом третей

в) Правилом 30 градусов

г) Золотым сечением

5.

Цветокоррекция и цветовая обработка.

Чем принципиально отличается Color Correction (цветокоррекция) от Color Grading (цветовая градация/обработка) ?

а) Это синонимы.

б) Color Correction — это исправление цвета для реалистичности, Color Grading — творческое изменение цвета для стиля и атмосферы.

в) Color Correction делается в начале монтажа, Color Grading — в конце.

г) Color Grading исправляет проблемы баланса белого, а Color Correction добавляет творческие эффекты.

6.

Форматы

и

экспорт.

Что такое \*\*бит

*Краткие методические указания*

На Анкету - по три вопроса

*Шкала оценки*

Оценивается - 1-20 баллов

**КЛЮЧИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**  
**«ОСНОВЫ ВИДЕО-ПРОДАКШЕНА (ID = 47387)»**

**1) Ключи к Анкете**

1. **б)** Отдельный файл с медиа-материалом (видео, аудио, изображение), импортированный в проект
2. **б)** Количество отдельных изображений (кадров), показываемых за одну секунду
3. **б)** Для плавного увеличения или уменьшения громкости звука (аудио-фейд)
4. **а)** Правилом 180 градусов
5. **б)** Color Correction — это исправление цвета для реалистичности, Color Grading — творческое изменение цвета для стиля и атмосферы
6. **[Продолжение вопроса]** Битрейт — это количество данных (бит), обрабатываемых за единицу времени (секунду), определяющее качество и размер видеофайла.

**2) Ключ к решению группового проекта «Монтаж видеоклипа: студенты должны перенести видео и аудиоматериал на монтажный стол, создать проект и сформировать переходы между клипами»**

Технические требования: использовать видеоредактор (например, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro) и монтажные инструменты.

**Пошаговая инструкция по подготовке отчёта:**

**Шаг 1: Подготовка проекта и импорт материалов**

*Создайте новый проект в Adobe Premiere Pro с настройками HD 1920x1080p 25fps, создайте папки «Видео», «Аудио», «Графика» и импортируйте все исходные материалы через панель Project.*

**Шаг 2: Синхронизация аудио и видео**

*Разместите основные видео клипы на видеодорожке V1, а соответствующую аудиодорожку на A1, синхронизируйте их и отключите фоновый звук у видео, оставив только чистый звук с отдельной дорожки.*

**Шаг 3: Базовая сборка таймлайна**

*Соберите черновой монтаж на таймлайне, расставив клипы в хронологическом порядке согласно раскадровке, оставляя между ними зазоры для будущих переходов.*

**Шаг 4: Создание переходов между клипами**

*Добавьте переходы Effects > Video Transitions: Cross Dissolve (0.5 сек) для плавных сцен, Dip to Black для смены локаций и Gaussian Blur для стилистических переходов между разными планами.*

**Шаг 5: Цветокоррекция и градация**

*Примените базовую цветокоррекцию через Lumetri Color: отрегулируйте экспозицию и контраст, создайте единый цветовой тон и добавьте творческие пресеты для создания настроения клипа.*

**Шаг 6: Добавление текста и графики**

*Создайте титры через Essential Graphics: главный заголовок в начале, субтитры при необходимости и финальные титры с указанием участников проекта, анимировав появление через эффекты.*

**Шаг 7: Работа со звуком**

*Настройте аудио: нормализуйте уровень громкости до -6 dB, добавьте плавное затухание в начале и конце, примените эквалайзер для улучшения качества и синхронизируйте звуковые эффекты с видеорядами.*

**Шаг 8: Финальный просмотр и правки**

*Просмотрите весь клип, проверьте плавность переходов, синхронизацию звука и общую динамику, внесите корректировки в длительность кадров и последовательность сцен.*

**Шаг 9: Экспорт финального видео**

*Экспортируйте проект через Media Encoder в формат H.264 с битрейтом 15-20 Mbps для качества FullHD, добавьте водяной знак при необходимости и проверьте финальный файл на разных устройствах.*

**3) Ключи к решению задачи по «Созданию доклада на заданную тему».**

1. Расшифровка тем для докладов

**Цифровая трансформация кинопроизводства: от съёмки на плёнку до virtual production**

*Проследите исторический путь от химической технологии к цифровым павильонам с реальным временем рендера, анализируя влияние на творчество и экономику индустрии.*

2. Ключевые аспекты организации съёмочного процесса: от препродакшна до постпродакшна

*Представьте пошаговый алгоритм реализации видео-проекта через фазы разработки, подготовки, съёмок и монтажа с фокусом на тайм-менеджменте и решении типовых проблем.*

3. Современные стандарты и тенденции в цветокоррекции и цветовой градации

*Раскройте технические и художественные методы работы с цветом, включая профили камер, LUT-пресеты и создание эмоциональной атмосферы через цветовую палитру.*

4. Профессия видеопродюсер: стратегии управления проектами в условиях ограниченного бюджета

*Сфокусируйтесь на практических инструментах экономии ресурсов, привлечении инвестиций и успешном завершении качественного проекта при минимальном финансировании.*

5. Иммерсивные форматы: особенности производства контента для VR/AR и интерактивного кино

*\*Объясните специфику создания сферического видео, навигации зрителя в 360-градусной среде и технологические вызовы при производстве интерактивных нарративов.*