

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ДГТУ)**

|  |
| --- |
| **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**  к рабочей программе дисциплины |
| **«**ФОТО- И ВИДЕОЭФФЕКТЫ**»**  для студентов направления  51.03.02 Народная художественная культура  Профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества»  (заочная форма) |

Ростов-на-Дону

2022 г.

1. **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.**
2. **Для проведения текущего контроля предусмотрены следующие задания:**
   1. **Задания для оценивания результатов обучения в виде знаний**

**1.1.1 Вопросы для текущего контроля**

1. Основные методы создания эффектов в фото и видео

2. Применение видеоэффектов.

3. Виды эффектов.

4. Работа хромакеем.

5. Эффекты в фотографии.

6. Создание фотографических эффектов

7. Работа в редакторе по созданию видеоэффектов.

8. Создание фотоновых декораций для видео

9. Компоузинг видео и методы создания.

10. Способы передачи пространства в кадре.

11. Назначение формата файлов obj.

12. Возможности стандартных эффектов After Effects.

13. Методы создания титров.

14. Эффекты программы Adobe Photoshop.

15. Методы создания эффектов в редакторе Adobe Photoshop.

16. Функции дополнений программы Photoshop .

17. Назначение планигонов для After Effects и Photoshop

**1.1.2 Контрольная работа**

1. Проявить серию фотографий в программе Adobe Lightroom.

2. Сделать техническую ретушь фотографии в программе Adobe Photoshop.

**1.1.3 Проектная работа**

- снять на зеркальную фотокамеру фотосерию на любую тематику

- отобрать и обработать фотосерию в едином ключе

- выступить с презентацией фотосерии

Пример экзаменационного билета в 2семестре по дисциплине «Фото- и видеоэффекты»



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«ДОНСКОЙ   ГОСУДАРСТВЕННЫЙ   ТЕХНИЧЕСКИЙ   УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет«Медиакоммуникации и мультимедийные технологии»

 Кафедра «Медиапроизводство»

Б И Л Е Т  № 1

на 202\_/202\_ учебный год

1. Применение видеоэффектов.

2. Практическая работа.

1. **КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ.**

**Тема 1. Использование эффектов в кинопроизводстве и фотографии. Возможности эффектов созданных в редакторах компьютерной графики и при помощи макетов.**

Визуальные эффекты - это специальные методы, используемые для создания и комбинирования несуществующих действий и сцен, в результате получая реалистичное кино. Визуальные эффекты применяются, когда реальная реализация этих сцен слишком дорогостоящая или опасная, или попросту подобное невозможно снять вживую.

Стоит обратить внимание на различие между понятиями "Спецэффекты" (SFX - это такие вещи, как пиротехника, дождь, снег) и "Визуальные эффекты" (VFX - это оптические трюки, в которых используется проецирование, зеленый экран, миниатюры и пр.).

В старых фильмах мнимых сцен добивались путем использования моделей, двойной экспозиции, режима неподвижного кадра, фронтальной и обратной проекции, маски (каше), рирпроекции и других в большинстве случаев физических методов. После цифровой революции в фильмах визуальные эффекты больше используются как смоделированные на компьютере декорации, реквизиты, актеры и другие визуальные новшества. Интеграция этих эффектов осуществляется уже в постпроизводственный период.

Первоначально съемка сцен, где предполагается использование визуальных эффектов, тщательно корректируется под требования постпроизводственного процесса.

Имеются следующие инструменты, позволяющие строить визуальные эффекты:

* физические модели, масштабные установки и робототехнические устройства;
* фоновые рирпроекции, изображения и фотографии
* методы использования натуральных движений с удалением актеров цифровым методом - зеленый и синий экраны
* цифровая анимация 3D персонажей, установок, окружающего мира, отдельных объектов, освещения и физического моделирования.
* цифровое сопоставление всех этих элементов и создание чистого, предельно реалистичного микса.

**Тема 2. Моушн-дизайн с помощью объединения программ Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects**

Создание графики движения до повсеместного распространения компьютеров и интернета было трудоемким и дорогостоящим процессом. С начала 2000-х гг. моушн-дизайн уже занял место в киноиндустрии, а с 2010-х появился в маркетинге и медиа. Сейчас анимации используются везде, где производится контент.

Области применения моушн-дизайна:

Киноиндустрия и телевидение. Анимационная графика появляется в титрах, заставках, оформлении программ, используется при производстве трейлеров и тизеров.

Медиа. Обучающие, новостные, развлекательные порталы часто используют графику движения для создания коротких роликов.

Реклама на телевидении и в интернете, нативная реклама в виде инфографики с анимацией.

Бизнес. Презентации и инфографика для сайтов, представления продуктов, конференций, встреч с бизнес-партнерами.

Образование. С помощью графики можно представлять информацию, объяснять сложные понятия.

Индустрия развлечений. Сюда относятся стриминговые сервисы, игры, развлекательные видеоролики.

Анимационная графика — один из самых быстрорастущих каналов маркетинга. Это хороший способ вовлечения в контент, а для бизнеса— возможность представить ключевые идеи и ценности, донести рекламное сообщение до аудитории.

**Тема 3. Практическая работа.**

Создание анимации в редакторе Adobe After Effects. Покадровка и Стоп-моушн.

**Тема 4. Понятие Motion Design. Общие понятия и терминология. Направления включающие в себя Motion Design.**

**Моушн**-**дизайн** (**motion** **design**, графика движения, анимационный **дизайн**,) – это процесс «оживления» статичной графики при помощи приемов анимации. Говоря простым языком, это процесс создания анимированных картинок, которые сейчас очень востребованы во многих сферах: в кинопроизводстве, рекламе, разработке музыкальных клипов и других направлениях видеопродакшна.

**Тема 5. Покадровая анимация.**

**Покадровая** **анимация** (англ. - «Stop motion») – это техника **анимации**, при которой отрисовывают каждый кадр. Фильм или мультфильм, созданный при помощи **покадровой** **анимации**, состоит из сотен или даже тысяч кадров, каждый из которых прорисовывается отдельно.

**Тема 6. Практическая работа. Шейповая анимация (shape motion)**

Слово шейпы - производное от английского Shape (Форма, фигура), то есть любая фигура созданная на основе векторной графики будет являться шейпом. Так как объекты векторной графики являются графическими изображениями математических функций, то фактически часть кривой Безье тоже шейп.

Однако не любую анимированную картинку визуально схожую по характеристикам с векторным изображением можно считать шейповой анимацией. Шейповая анимация или анимация вектора потому и шейповая поскольку существует возможность непосредственно анимировать точки кривой Безье в окне вьюпорта (Flash, After Effects). Уверен, что есть огромное количество ПО которое имеет не меньше, а местами даже больше возможностей по работе с анимацией векторной графики.

Совсем не означает, что любой ролик в котором можно обнаружить схожие характерные черты с векторной графикой могли быть созданы с помощью инструмента Shape Layer, или созданы в After Effects.

Для примера возьмем часто используемое в сети новомодное сочетание слов "flat design". Многие до конца не понимая значения слов "стиль" и "вектор" путают эти понятия принимая стиль в котором создан ролик за метод создания графики.

Внимательно прочитав определение:

Стиль — совокупность признаков, характеризующих искусство определённого времени, направления или индивидуальную манеру художника.

Можно с легкостью понять, что совокупность признаков, таких как одноцветные заливки - совсем не определяют метод создания графики и ПО в котором она создавалась, скорее наталкивают на возможный метод создания или метод с помощью которого (субъективно) проще всего было бы создать нечто подобное. То есть используя инструмент Shape Layer в After Effects.

Кому то проще работается с готовыми векторными изображениями нарисованными в Adobe Illustrator, чем разбираться с инструментом создания векторной графики Shape Layer в AE, а это не одно и тоже.

Используйте те средства которые вам удобны.

Шейпы - это не тренд, а инструмент для создания и анимации векторной графики.

**Тема 7. Практическая работа. Работа с камерой в программе Adobe After Effects**

3D-слои можно просматривать с любого угла и расстояния с помощью слоев *камеры*. Так же как в реальном мире проще перемещать камеру вокруг сцены, чем перемещать и поворачивать сцену, часто наиболее простым способом получить различные ракурсы композиции является создание слоя камеры и перемещение его вокруг композиции.

Можно изменять и анимировать настройки камеры для конфигурации камеры в соответствии с существующей камерой и параметрами, которые использовались для записи видеоряда композиции. Можно также использовать настройки камеры для имитации функций камеры — от размытия глубины поля до панорамирования и от получения кадров, снятых при наезде или отъезде камеры, до синтетических эффектов и анимации.

Камеры воздействуют только на 3D-слои и 2D-слои с эффектом, имеющим атрибут «Камера композиции». Эффекты с атрибутом «Камера композиции» позволяют использовать активную камеру композиции или освещение для просмотра или освещения эффекта с разных углов для имитации более сложных трехмерных эффектов.

Можно выбрать просмотр композиции через активную камеру или через пользовательскую камеру. Активная камера является самой верхней камерой на панели «Таймлайн» в текущее время, для которого выбран переключатель «Видео» . Представлением активной камеры является точка обзора, используемая для создания конечного вывода и вложения композиций. Если пользовательская камера не создавалась, активная камера совпадает с видом композиции по умолчанию.

Все камеры перечислены и доступны в меню «3D-вид» в нижней части панели «Композиция».

Зачастую проще всего настроить камеру, используя один из пользовательских 3D-видов. Нельзя увидеть камеру, если смотреть через нее.

**Тема 8. Принципы и особенности работы с изображением в программе Adobe Lightroom**

Самое очевидное, что делает Lightroom – помогает фотографу организовать и упорядочить имеющиеся у него фотографии.

Каждый раз, когда вы импортируете изображения в Lightroom, вы можете увидеть их месторасположения на вашем компьютере (в виде файловой структуры). Эта информация отображается на левой стороне рабочего экрана программы.

Фотографии, хранящиеся на вашем компьютере, не отображаются в каталоге Lightroom автоматически. Если вы хотите добавить какие-то фотографии или целые папки в Lightroom, вам необходимо импортировать их. Подробнее об этом будет сказано позже.

Конечно, Lightroom не просто показывает вам файловую структуру с директориями, где хранятся ваши фотографии, помимо этого в нём предусмотрено множество способов организации и упорядочивания фотографий.

Возможности Lightroom не ограничиваются только лишь организацией и управлением библиотекой изображений на вашем компьютере. Самый главный функционал этого приложения, пожалуй, заключается в возможности редактировать отснятые фотографии.

Lightroom не предлагает такой же широкий спектр инструментов для редактирования, как, например, Photoshop, но это не означает, что его возможности по обработке фотографий скудны. Многие фотографы для редактирования отснятого материала используют только Lightroom. В настоящее время, пожалуй, Photoshop чаще используется для графического дизайна, чем для редактирования фотографий.

Возможности Lightroom по обработке изображений охватывают все основные параметры: яркость, контраст, цвет, резкость, и многие другие. Кроме того, у пользователя есть возможность применять локальные изменения – то есть, редактировать отдельные области изображения, в то время, как остальные остаются неизменными.

Иными словами, Lightroom был разработан и для редактирования фотографий. Это не просто дополнительная фишка программы, которую можно использовать время от времени, основную обработку выполняя в Photoshop, нет. Lightroom предназначен быть основным инструментом фотографа для постобработки отснятых изображений.

**Тема 9. Практическая работа. Magic Bullet в After Effects**

Magic Bullet Suite — это полный набор плагинов, который дает вам все необходимое, чтобы ваши кадры выглядели великолепно, прямо на таймлайне. Сбалансируйте свои снимки с помощью мощной настройки цвета. Затем вы можете выйти за рамки цветокоррекции с точным моделированием фильтров объектива и пленки. И теперь, с обработкой цвета как на входе, так и на выходе в Looks, Magic Bullet Suite идеально впишется в любой рабочий процесс с высококачественной работой с цветом.

С помощью инструментов Magic Bullet Suite ваши кадры могут мгновенно получить кинематографический контраст и сложные цветовые палитры фильмов с большим бюджетом. Благодаря множеству полностью настраиваемых предустановок, основанных на популярных фильмах и телешоу, вы получите прекрасные результаты за секунды.

**Тема 10. Принципы и особенности работы с изображением в программе Adobe Photoshop**

Photoshop позволяет быстро и эффективно отредактировать фотографию, создать монтаж, и даже нарисовать рисунок «с чистого листа». Как инструмент для художника он, может быть, может показаться не таким удобным, как специально для этого предназначенные графические редакторы, но это только на первый взгляд. Программа имеет все необходимые средства для рисования, начиная от простейшего пера, с изменяемой и легко настраиваемой «кистью», до множества цветовых палитр, которые позволяют «смешивать» цвета в любой пропорции. Имеются и инструменты векторной графики, которые зачастую позволяют значительно ускорить и облегчить работу. А если заняться рисованием на профессиональном уровне, то программа позволяет легко подключить графический планшет и полностью реализовать свои фантазии.

С самых первых версий Photoshop задумывался как легко расширяемая программа. Это значит, что она позволяет запросто подключать разные модули, разработанные сторонними программистами, а их сотни и тысячи. Если не хватает инструментов в стандартном наборе Photoshop, а их обычно вполне достаточно для любых запросов, то можно использовать какие-нибудь экзотические фильтры, кисти, палитры.

**Тема 11. Практическая работа. Adobe After Effects и работа с 3D функциями**

Интуитивно понятные инструменты помогут быстрее и с большей точностью моделировать и комбинировать трехмерные объекты в After Effects. Поскольку все элементы управления трехмерными объектами собраны вместе, вам не придется постоянно переключаться между разными 3D-приложениями при создании каждого кадра.

Это рабочее пространство обладает следующими функциями:

* Инструмент 3D-преобразования
* Улучшенные инструменты для перемещения камеры в трехмерном пространстве
* Предварительный просмотр черновика 3D в режиме реального времени
* Горизонтальная проекция 3D
* Расширенное окно просмотра

С помощью инструментов для перемещения камеры можно в любой момент взглянуть на сцену с разных ракурсов, чтобы оценить, куда следует поместить тот или иной объект, а также каким инструментом 3D-преобразования лучше воспользоваться.

**Тема 12. Интерфейс программы Blender. Простое моделирование с Mesh. Примитивы и их структура**

Blender – профессиональное свободное и **открытое** программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций.

Так же, как и в любой программе работы с графикой, интерфейс настраивается для удобства пользователя. Часть панелей можно скрыть, некоторые трансформировать в два ряда или один ряд (как, например панель трансформации).

Так как Blender многофункциональный редактор, то он предоставляет несколько рабочих пространств.

Первое рабочее пространство, пространство по умолчанию – это Layout. Оно предназначено для построения композиции, то есть сборке сцены и создания проекта.

Modeling – пространство, предназначенное для создания сцены на полигональном уровне.

Sculpting – пространство, предназначенное для скульптинга. То есть при помощи кистей простраивается форма объектов сцены не на полигональном уровне.

UV Editing – пространство, предназначенное для создания разверток.

Texture Paint – пространство, предназначенное для создания текстур.

Shading – пространство для настройки материалов.

Animation – пространство, предназначенное для создания анимации.

Rendering – окно визуализации.

Compositing – пространство, предназначенное для склеивания различных визуализаций.

Scripting – пространство, предназначенное для создания кода на языке программирования Python, позволяющего изменять интерфейс и увеличивать функциональность программы Blender.

**III. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ УЧАЩИМСЯ ПРИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ.**

По дисциплине «Фото- и видеоэффекты» предусмотрены лекционные занятия, лабораторные работы, практическая и самостоятельная работа студентов.

Академическая лекция - традиционно вузовская учебная лекция. Для нее характерны высокий научный уровень, теоретические абстракции, имеющие большое практическое значение. Стиль такой лекции - четкий план, строгая логика, убедительные доказательства, краткие выводы.

Установочная лекция читается чаще всего студентам заочного отделения, приступающим к изучению данной дисциплины. Значительная часть времени отводится ознакомлению с необходимой литературой (первоисточниками и учебниками), методическими советами и рекомендациями по ее изучению, написанию контрольных работ, а также с требованиями, предъявляемыми на экзаменах. Для студентов дневных факультетов установочные лекции читаются во время выбора тем курсовых или дипломных работ - это методические лекции, из которых можно узнать, как подготовить курсовую или дипломную работу (подбор литературы, ее изучение, план работы подготовка текста, защита работы и др.).

Семинар от лат. «seminarium» - это одна из форм учебно-практических занятий, которая предполагает обсуждение научных тем и заданий, которые были выполнены студентами по результатам научных исследований, заданных преподавателем. При такой форме коммуникации преподаватель – координатор процесса, а не участник.

Тема семинара и источники объявляются заранее, так как подготовка к нему является обязательной. Цель обсуждений на семинарах - это формирование навыков профессиональной полемики и закрепление пройденного материала.  
Семинары, как [форма обучения](https://www.e-xecutive.ru/wiki/index.php/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B8_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%B8_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%B0) возникли еще в древнегреческих школах, где выступления учащихся сопровождались диспутами, комментариями и выводы подводились преподавателем.

**Виды семинаров:** Учебные семинары (направленные на углубление и закрепление знаний студентов); [вебинары](https://www.e-xecutive.ru/wiki/index.php/%D0%92%D0%B5%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%80), веб-конференции, семинары онлайн ([общение, проходящее в режиме онлайн](https://www.e-xecutive.ru/wiki/index.php/%D0%98%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_Skype-%D1%81%D0%B2%D1%8F%D0%B7%D0%B8), с помощью современных технических средств и программ), Бизнес-семинары.

При подготовке к семинару необходимо провести работу с информативными источниками.

Практическое занятие - это занятие, проводимое под руководством преподавателя в учебной аудитории, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы. В процессе таких занятий вырабатываются практические умения (вычислений, расчетов, использования таблиц, справочников, номограмм).

Перед практическим занятием следует изучить конспект лекции и рекомендованную преподавателем литературу, обращая внимание на практическое применение теории и на методику решения типовых задач.

На практическом занятии главное - уяснить связь решаемых задач с теоретическими положениями. При решении предложенной задачи нужно стремиться не только получить правильный ответ, но и усвоить общий метод решения подобных задач. Для ведения записей на практических занятиях обычно заводят отдельную тетрадь по каждой учебной дисциплине.

Рекомендуется использовать следующий порядок записи решения задачи:

исходные данные для решения задачи (что дано); что требуется получить в результате решения; какие законы и положения должны быть применены; общий план (последовательность) решения; расчеты; полученный результат и его анализ.

Логическая связь лекций и практических занятий заключается в том, что информация, полученная на лекции, в процессе самостоятельной работы на практическом занятии осмысливается и перерабатывается, при помощи преподавателя анализируется до мельчайших подробностей, после чего прочно усваивается.

Лабораторная работа – связующее звено между теорией и практикой и проводится в целях практического освоения обучающимися научно-теоретических положений изучаемой дисциплины, овладения ими техникой экспериментальных исследований и анализа полученных результатов, привития навыков работы с лабораторными установками, контрольно-измерительными приборами и вычислительной техникой.

Для подготовки обучающихся к лабораторной работе разрабатывается задание. Задания могут быть одинаковыми для всех студентов учебной группы или индивидуальными. Для проведения трудных по организации лабораторных работ в дополнение к заданию могут разрабатываться описания лабораторных работ.

Для проведения лабораторной работы преподаватель разрабатывает план её проведения. После выполнения лабораторной работы обучающиеся оформляют и представляют преподавателю отчет по установленной на кафедре форме и защищают его.

Самостоятельная работа обучающихся способствует более глубокому усвоению изучаемой дисциплины, формирует навыки исследовательской работы и ориентирует на умение применять полученные теоретические знания на практике. Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем, ведущим данную дисциплину, и учитываются при допуске магистранта к зачету/экзамену.

1. **Работа с информативными источниками**

**1. 1. Подготовка конспекта первоисточника**

***Написание конспекта первоисточника***(статьи, монографии, учебника, книги) – представляет собой вид внеаудиторной самостоятельной работы студента по созданию обзора информации, содержащейся в объекте конспектирования, в более краткой форме. В конспекте должны быть отражены основные принципиальные положения источника, основные методологические положения работы, аргументы, этапы доказательства и выводы. Ценность конспекта значительно повышается, если студент излагает мысли своими словами, в лаконичной форме.

    Особо значимые места, примеры выделяются цветным подчеркиванием, взятием в рамку, пометками на полях, чтобы акцентировать на них внимание и прочнее запомнить. Недопустимо формальное переписывание из источника текста целыми абзацами и параграфами.

    Работа выполняется письменно. Приветствуется составление развернутого плана прочитанного текста. Контроль может проводиться и в виде проверки конспектов преподавателем.

*Деятельность студента:*

 - читает материал источника, выбирает главное и определяет второстепенные моменты;

- устанавливает логическую связь между элементами темы;

- выделяет ключевые слова и понятия;

- заменяет сложные развернутые обороты текста более  
лаконичными (свертывание).

*Критерии оценки:*

- содержательность конспекта, соответствие плану;

- отражение основных положений, результатов работы  
автора, выводов;

- ясность, лаконичность изложения мыслей;

- наличие схем, графическое выделение особо значимой  
информации;

- соответствие оформления требованиям;

- аккуратность ведения конспекта;

- конспект сдан в срок.

**1.2. Составление плана текста**

***План текста*** – это последовательное отображение его ключевых частей в кратких, но четких формулировках, которые полностью соответствуют основной теме и содержанию текста. Для того чтобы составить качественный план, необходимо опираться на основные правила.

*Инструкция:*

1. Сначала прочитайте весь текст от начала до конца. Читайте вдумчиво, не торопитесь. Если вам попадается непонятное слово, обязательно выясните его значение в словаре.

2. Затем определите тему текста и его основную мысль. Тема – это то, о чем говорится в тексте, а основная мысль – это то, для чего он написан. Если у вас не получается сформулировать, прочтите текст еще раз.

3. Далее разделите текст на смысловые части. Внимательно прочитайте каждую из частей. Выделите в ней главное и озаглавьте.

4. Запишите пункты составленного плана на черновик. Снова прочитайте текст.  
Обратите внимание на следующее:  
- последовательно ли отражаются повороты сюжета текста;  
- точны ли формулировки пунктов;  
- не повторяются ли заголовки;  
- все ли главное вы выделили;  
- отражена ли тема и основная мысль текста в вашем плане.

5. Если погрешностей вы не заметили, то следует проверить себя. Перескажите или письменно изложите текст, руководствуясь составленным вами планом. Если план составлен хорошо, то вы без проблем сможете воспроизвести исходный текст.

6. Теперь аккуратно перепишите окончательный вариант плана в тетрадь.

1. **Оформление выписки из текста**

    В толковом словаре говорится: «Выписать - значит списать какое-нибудь нужное, важное место из книги, журнала, сделать выборки» (от слова «выбрать»). Вся сложность выписывания заключается как раз в умении найти и выбрать нужное из одного или нескольких текстов. Выписки особенно удобны, когда требуется собрать материал из разных источников. Они могут служить подспорьем для более сложных видов записей, таких как тезисы, конспекты. Выписки можно составлять в гибкой форме, которая облегчала бы их накопление, изменение, а также подбор по какому - либо признаку или принципу.

*Инструкция:*  
1. Выписки делайте после того, когда текст прочитан целиком и понятен в целом.   
2. Остерегайтесь обильного автоматического выписывания цитат, взамен творческого освоения и анализа текста.   
3. Выписывать можно дословно (цитатами) или свободно, когда мысли автора излагаются своими словами. Большие отрывки текста, которые трудно цитировать в полном объеме, старайтесь, предельно сократив формулировку и сконцентрировав содержание, записать своими словами. Яркие и важнейшие места приводите дословно.

4. Записывая цитаты, заключайте их в кавычки, оберегайте текст от искажений. Но если выписки делаются из одного и того же текста, кавычки возле каждой цитаты можно не ставить. В этом случае все свои мысли излагайте на полях тетради, строго отделяя от цитируемого текста. Цитата, вырванная из текста, часто теряет свой смысл, поэтому не обрывайте мысль автора.

1. **Правила оформления тезисов**

***Тезисы*** позволяют обобщить изучаемый материал, выразить его суть в кратких формулировках, помогая раскрыть содержание книги, статьи и доклада. Тезисы принято подразделять на основные, простые, сложные. Простые тезисы (иногда их записывают в виде цитат) обнаруживаются при первоначальном ознакомлении с текстом, а основные можно составить лишь при уяснении сути и направленности источника в целом.

Основные тезисы часто создаются на базе простых, путем их обобщения, переделки и исключения как второстепенных.

Существенную помощь при написании тезисов оказывает предварительно составленный план, который полезно приложить к тезисам.

Если тезисы составляются к пунктам сложного плана, то главным пунктам могут соответствовать основные тезисы, подпунктам — простые тезисы.

*Инструкция:*   
1. При составлении тезисов не приводите факты и примеры.  
2. Сохраняйте в тезисах самобытную форму высказывания, оригинальность авторского суждения, чтобы не потерять документальность и убедительность.  
3. Изучаемый текст читайте неоднократно, разбивая его на отрывки; в каждом из них выделяйте главное, и на основе главного формулируйте тезисы.  
4. Полезно связывать отдельные тезисы с подлинником текста (на полях книги делайте ссылки на страницы или шифры вкладных листов).  
5. По окончании роботы над тезисами сверьте их с текстом источника, затем перепишите и пронумеруйте.

1. **Правила оформления схемы-конспекта**

***Конспект-схема*** - это схематическая запись прочитанного. Наиболее распространенными являются схемы «генеалогическое древо» и «паучок». В схеме «генеалогическое древо» выделяются основные составляющие наиболее сложного понятия, ключевые слова и т.п. и располагаются в последовательности «сверху вниз» — от общего понятия к его частным составляющим. В схеме «паучок» название темы или вопроса записывается и заключается в овал, который составляет «тело паучка». Основные понятия записывают на схеме так, что они образуют «ножки паучка». Для того чтобы усилить устойчивость «ножки», к ним присоединяют ключевые слова или фразы, которые служат опорой для памяти.

*Инструкция:*

1. Подберите факты для составления схемы и выделите среди них основные, общие понятия.  
   2. Определите ключевые слова, фразы, помогающие раскрыть суть основного понятия.  
   3. Сгруппируйте факты в логической последовательности, дайте название выделенным группам.  
   4. Заполните схему данными.