

**ПРОФІЛЬ ПРОГРАМИ "Основи обробки відео у DaVinciResolve
(безкоштовна версія)"**

1. Загальна інформація	
Керівник програми	ДЕХТЯР Надія Анатоліївна, кандидат економічних наук, доцент; доцент кафедри міжнародної економіки і менеджменту
Розробники програми	ДЕХТЯР Надія Анатоліївна, кандидат економічних наук, доцент; доцент кафедри міжнародної економіки і менеджменту
Структурний підрозділ(и)	Кафедра міжнародної економіки і менеджменту (ННІ Міжнародних відносин)
Рівень національної рамки кваліфікацій	6 рівень
Тип документа, що видається та обсяг програми	Тип документа, що видається - <i>Сертифікат</i> Обсяг програми: кредитів ЄКТС – 2 академічних годин – 60 (з яких 40 год. аудиторних)
Передумови участі у програмі	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти. Програма розрахована на здобувачів, які володіють базовими навичками користування ПК, але потребують більш професійного використання інструментів нелінійного відеомонтажу для ділового використання
Форма навчання	Дистанційна
Мова(и) навчання	Українська, англійська
Мета програми	Формування системи теоретичних знань і прикладних вмінь та навичок з використання безкоштовної версії професійного відеоредактора DaVinci Resolve для монтажу, базового композитингу, кольорокорекції та звукового оформлення цифрових відеоматеріалів у різних сферах ділової та маркетингової комунікації
Завдання програми	Після опанування програми здобувач повинен уміти: - орієнтуватися в інтерфейсі відеоредактора DaVinci Resolve, самостійно налаштовувати базові параметри проєкту (частоту кадрів, роздільну здатність таймлайну) у робочій області та організовувати первинні медіафайли у медіатеці за допомогою папок (Bins); - монтувати відеоматеріали на сторінці Edit з використанням інструментів точної підрізки (Trim Edit, Roll, Slip, Slide) на кількох відео- та аудіодоріжках, керувати швидкістю відтворення та дотримуватися правил монтажу за крупністю й фазою руху; - створювати та стилізувати текстові титри (Basic Titles, Fusion Titles) у кадрі, підбирати гармонійні шрифтові пари, налаштовувати геометричні підкладки та розробляти анімовані графічні плашки (Lower Thirds) відповідно до корпоративних стандартів; - працювати з інструментами трансформації кадрів (Transform, Crop, Dynamic Zoom), будувати складні візуальні сцени за принципом "картинка в картинці" та інтегрувати доречні відеопереходи для покращення сприйняття відеоматеріалу; - розуміти відмінності між основними відеоформатами, кодеками й параметрами стиснення даних, створювати проксі-файли низької роздільної здатності за допомогою Proxy Generator для оптимізації монтажного процесу на малопотужному обладнанні; - будувати візуальні ефекти та здійснювати базовий композитинг на основі вузлової структури сторінки Fusion, створювати маски та застосовувати інструмент автоматичного

	двовимірного трекінгу для прив'язки графіки до рухомих об'єктів у кадри; • зчитувати показники відеографіків (Scopes: Waveform, Parade, Vectorscope), проводити первинну кольорокорекцію відео (налаштування балансу білого, експозиції) та вирівнювати колірний вигляд кадрів, знятих на різні камери; • виконувати вторинну кольорокорекцію та художню стилізацію відео за допомогою Qualifier, колірних кривих та масок Power Windows з трекінгом, виділяти та коригувати тон шкіри спікерів (Skin tone) та застосовувати таблиці лукап (LUTs); • обробляти звуковий супровід на сторінці Fairlight, очищати аудіо від фонового шуму за допомогою інструменту Noise Reduction, вирівнювати частотний діапазон параметричним еквалайзером, регулювати динаміку компресором та налаштовувати автоматичне приглушення музики під голос (Ducking); • працювати в хмарному середовищі Blackmagic Cloud для спільної роботи, налаштовувати оптимальні параметри кодування й роздільної здатності для експорту готових відеофайлів на сторінці Deliver та створювати резервні архіви проєктів із вихідними медіафайлами
Програмні компетентності (або трудові функції)	Зазначити компетентності, визначені стандартом або стандартами вищої освіти у разі присвоєння мікрокваліфікації, або трудові функції, що визначені професійними стандартами. За відсутності стандартів доцільно орієнтуватися на НРК. https://register.nqa.gov.ua/uk/standards • знання, вміння та навички щодо роботи з професійним програмним забезпеченням відеомонтажу DaVinci Resolve та хмарними інструментами Blackmagic Cloud; • знання, вміння та навички щодо використання технологій нелінійного монтажу, візуальних ефектів, кольорокорекції та обробки звуку для створення медіаконтенту в різних галузях діяльності
Програмні результати навчання	Зазначити результати навчання, визначені стандартом або стандартами вищої освіти у разі присвоєння мікрокваліфікації. За відсутності стандартів доцільно орієнтуватися на НРК. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-n#Text • знання теоретичних основ та принципів цифрового відеовиробництва, форматів файлів, кодеків, частоти кадрів та роздільної здатності кадру; • знання інструментів та можливостей безкоштовної версії DaVinci Resolve для вирішення ділових, маркетингових та комунікаційних завдань; • уміння опрацьовувати первинний відео- та аудіоматеріал, організовувати файлову структуру проєкту (робота з медіатекою); • здатність розробляти концептуальну структуру відеоролика та виконувати збірку на таймлайні відповідно до правил монтажу за крупністю та фазою руху; • уміння будувати інтерактивні візуальні ефекти, створювати маски та базовий композитинг на основі вузлової структури сторінки Fusion; • уміння визначати вимоги до кольорокорекції, читати графіки (Scopes) та працювати на сторінці Color для створення художнього стилю; • уміння обробляти звуковий супровід, виконувати зведення та очищення аудіо за допомогою інструментів сторінки Fairlight; • уміння працювати із безкоштовними стоковими медіабібліотеками зображень, відео- та звукових ефектів;

	• знання теоретичних засад композиції, колористики та типографіки при створенні текстових титрів та графічного оформлення кадру; • уміння працювати в команді над спільними проєктами в хмарному медіа-середовищі, коментувати та експортувати фінальний продукт відповідно до технічних стандартів
Матеріально-технічне забезпечення	DaVinci Resolve (безкоштовна версія) https://www.capcut.com/tools/desktop-video-editor
Інформаційне навчально-методичне забезпечення	Презентації теоретичного лекційного матеріалу; інструкції до виконання лабораторних робіт

СТРУКТУРА ПРОГРАМИ

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/кредитів ЄКТС	Форма контролю
Змістовний модуль 1. Імпорт, організація медіатеки та основи монтажу				
OK1	Тема 1. Налаштування проєкту та інтерфейс DaVinci Resolve (Media & Cut)	Лекція 1. Огляд інтерфейсу. Параметри проєкту (Project Settings), частота кадрів (FPS), роздільна здатність. Робота з Media Pool та Smart Bins. Швидкий монтаж на сторінці Cut. Лабораторна робота 1. Ознайомлення з інтерфейсом DaVinci Resolve. Створення проєкту, імпорт первинних футажів, організація медіатеки по папках (Bins). Чорнова збірка відео на сторінці Cut.	4 / 0,13	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK2	Тема 2. Професійний монтаж на сторінці Edit	Лекція 2. Інструменти таймлайну сторінки Edit. Інструменти підрізки (trim edit, roll, slip, slide). Робота з кількома відео- та аудіотреками. Принципи монтажу за крупністю, напрямком руху та фазою. Лабораторна робота 2. Монтаж динамічного промо-ролика з використанням інструментів точної підрізки, налаштуванням швидкості відео (speed change, retime curve) та збереженням фази руху.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK3	Тема 3. Робота з титрами та текстовим оформленням	Лекція 3. Типи титрів у DaVinci Resolve (Basic Titles, 3D Titles, Fusion Titles). Налаштування типографіки: шрифтові пари, міжрядкові та міжлітерні інтервали. Додавання підкладок (Generators, Solid Colors). Лабораторна робота 3. Створення фірмової графічної плашки (lower third) для титрування спікера з використанням анімованого тексту та геометричних підкладок.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK4	Тема 4. Візуальні переходи та робота з	Лекція 4. Стандартні відеопереходи (video transitions) та правила їх доцільного використання в ділових відео. Інструменти трансформації (transform, crop, dynamic	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/кредитів ЄКТС	Форма контролю
	трансформацією кадрів	zoom) на таймлайні. Побудова ефекту "картинка в картинці". Лабораторна робота 4. Створення презентаційного ролика продукту із застосуванням динамічного зуму, маскування частин кадру та плавним суміщенням декількох відеопотоків на одному екрані.		
OK5	Тема 5. Формати відеофайлів, кодеки та стиснення медіаданих	Лекція 5. Теорія відеоформатів (mp4, mov, mxf) та кодеків (H.264, H.265, ProRes). Поняття бітрейту (bitrate), кольорної субдискретизації (Chroma Subsampling 4:2:0, 4:2:2). Проксі-файли та оптимізовані медіа для повільної передачі даних. Лабораторна робота 5. Налаштування робочого процесу з проксі-файлами (Proxu Generator). Оптимізація первинних важких футажів для монтажу без втрати продуктивності системи	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
Змістовний модуль 2. Візуальні ефекти, кольорокорекція, звук та експорт (Fusion, Color, Fairlight, Deliver)				
OK6	Тема 6. Основи композитингу та ефектів на сторінці Fusion	Лекція 6. Вузлова структура Fusion (Node-based) на відміну від пошарової системи. Робота з нодами Merge, Background, Transform, Text. Створення базових масок (masks) та трекінг об'єктів (tracker) Лабораторна робота 6. Створення анімованої заставки з рухомим логотипом підприємства та трекінгом тексту за рухомим об'єктом у кадрі.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK7	Тема 7. Теорія кольору та первинна кольорокорекція	Лекція 7. Колірний простір (Rec.709, Log). Читання інструментів контролю кольору (scopes: waveform, parade, vectorscope). Колірні круги (primary wheels: lift, gamma, gain, offset). Баланс білого та налаштування експозиції. Лабораторна робота 7. Первинна кольорокорекція серії кадрів: вирівнювання балансу білого за Scores, усунення пересвітів та провалів у тінях, приведення різних камер до єдиного кольорового вигляду.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK8	Тема 8. Вторинна кольорокорекція та стилізація (Color grading)	Лекція 8. Робота з кривими (Curves: Custom, Hue vs Hue, Hue vs Sat). Виділення окремих кольорові відтінків (Qualifier) та локальна корекція за допомогою масок (Power Windows) з трекінгом. Застосування таблиць лукап (LUTs). Лабораторна робота 8. Локальна корекція відтінку шкіри спікера (Skin tone) за допомогою Qualifier та Vectorscope;	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/кредитів ЄКТС	Форма контролю
		фокусування уваги на об'єкті за допомогою затемнення фону маскою Power Window.		
OK9	Тема 9. Обробка звукового супроводу на сторінці Fairlight	Лекція 9. Інтерфейс Fairlight. Робота з рівнями гучності (gain, fader). Очищення аудіо: боротьба з шумом (noise reduction), еквалізація (EQ) та динамічна обробка (compressor, limiter). Зведення голосу та фонової музики (ducking) Лабораторна робота 9. Очищення інтерв'ю від фонового гулу, вирівнювання гучності голосу еквалайзером та налаштування автоматичного приглушення музики під голос диктора (Sidechain Ducking).	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK 10	Тема 10. Спільна робота, фінальний рендеринг та експорт (Deliver)	Лекція 10. Спільна робота над проєктами через Blackmagic Cloud. Інтерфейс сторінки Deliver: пресети для YouTube; індивідуальні налаштування експорту (роздільна здатність, бітрейт, кодек, аудіоканали). Архівация проєкту (Project Archive). Лабораторна робота 10. Експорт змонтованого промо-ролика з оптимальними параметрами для веб-публікації, створення повної резервної копії (архіву) проєкту зі всіма вихідними медіафайлами.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
A. 1	Залік		2 / 0,07	Підсумкова лабораторна робота
РАЗОМ			30 / 2,0	

* 6 академічних годин включають 4 години аудиторної та 2 години самостійної роботи

№	Опис завдань підсумкової лабораторної роботи (за варіантами – опис технічного завдання відповідно до сфери діяльності підприємства)	Бал
1	Створити новий проєкт у DaVinci Resolve та налаштувати параметри таймлайну (частоту кадрів, роздільну здатність Full HD 1920x1080) відповідно до технічного завдання.	2
2	Імпортувати вихідні медіафайли (відео, аудіо, зображення) та структурувати їх у Media Pool за допомогою користувацьких папок (Bins).	2
3	Створити проксі-файли зниженої роздільної здатності для оптимізації швидкості монтажу проєкту (Proxy Generator).	2
4	Виконати чорнову збірку відео на сторінці Cut, відібравши найбільш динамічні дублі.	2
5	Здійснити точну підрізку кадрів на сторінці Edit за допомогою інструментів Slip, Slide та Roll монтажу.	2
6	Налаштувати швидкість відтворення окремих фрагментів (швидко/повільно) з використанням плавних кривих Retime Curve.	2
7	Додати та налаштувати відеопереходи на стиках кадрів, дотримуючись змістовної виправданості та правила монтажу за фазою руху.	2
8	Створити та анімувати титр початку відео (Title) з налаштуванням шрифтової пари та кольорних рішень відповідно до правил композиції.	2
9	Спроектувати фірмову плашку з іменем спікера (Lower Third) за допомогою інструментів Transform та Crop на сторінці Edit.	2

№	Опис завдань підсумкової лабораторної роботи (за варіантами – опис технічного завдання відповідно до сфери діяльності підприємства)	Бал
10	Реалізувати ефект "картинка в картинці" (Picture-in-Picture) з точним позиціонуванням та кадруванням додаткового відеопотоку.	2
11	Побудувати нодову структуру на сторінці Fusion для поєднання фонового відео з графічним векторним логотипом компанії (вузла Merge).	2
12	Застосувати базовий 2D-трекер у Fusion для автоматичної прив'язки тексту до рухомого об'єкта в кадрі.	2
13	Провести первинну кольорокорекцію відео (налаштування експозиції та балансу білого) з контролем за графіками Waveform та Parade.	2
14	Виділити та скоригувати колірний тон шкіри спікера (Skin tone) за допомогою інструменту Qualifier та контролю за лінією на Vectorscope.	2
15	Створити віньєтку або акцентне освітлення за допомогою маски Power Window на сторінці Color та налаштувати її автоматичний трекінг за об'єктом.	2
16	Імпортувати аудіофайли (голос диктора, фонові музика) та структурувати звукові доріжки на сторінці Fairlight.	2
17	Застосувати ефекти очищення звуку (Noise Reduction) для усунення статичного фонового шуму на записі голосу.	2
18	Налаштувати частотний баланс голосу за допомогою параметричного еквалайзера (EQ) та вирівняти динамічний діапазон компресором.	2
19	Збалансувати гучність доріжок за допомогою функції Ducking (автоматичне приглушення фонові музики під час мовлення спікера).	2
20	Виконати фінальний рендеринг відео на сторінці Deliver з оптимальними налаштуваннями для веб-платформ та експортувати готовий файл у форматі MP4 (H.264).	2
РАЗОМ		40

Переведення отриманих балів у 100-бальну шкалу відбувається за формулою:

Підсумкова кількість балів = Кількість отриманих балів за підсумкову лабораторну * 2,5
(із округленням за правилами математики)

У разі використання накопичувальної шкали ХНЕУ ім. С. Кузнеця за підсумкову лабораторну роботу здобувач отримує максимум 40 балів, за виконання поточних лабораторних робіт – максимум 60 балів (по 6 балів за кожну тему).

Додаток

**Відомості про рівні та ступені освіти та їх відповідність НРК України,
QF-EHEA та EQF-LLL**

Рівень вищої освіти	НРК України	QF-EHEA	EQF-LLL
Початковий рівень (короткий цикл) вищої освіти	5 рівень	Короткий цикл	5
Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	6 рівень	Перший цикл	6
Другий (магістерський) рівень вищої освіти	7 рівень	Другий цикл	7
Третій (освітньо-науковий) рівень вищої освіти	8 рівень	Третій цикл	8