

Муниципальная автономная организация
дополнительного образования
«Центр детского творчества «Хибины» города Кировска»

ПРИНЯТА
педагогическим советом
ЦДТ «Хибины»
Протокол № 1
от «31» августа 2018 г.

СОГЛАСОВАНО
научно-методическим
советом
Протокол № 7
от «16» мая 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦДТ «Хибины»
Е.В. Каравеева

«03» сентября 2018 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«СТУДИЯ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ И МЕДИА-
ТЕХНОЛОГИЙ»

Возраст обучающихся: 8-17 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
Шарай Андрей Юрьевич,
педагог дополнительного образования

г. Кировск
2018 г.

Оглавление

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	4
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	8
Задачи программы:	8
1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	9
1.3.1 Обобщенный учебный план	9
Учебный план первого года обучения.....	10
Учебный план второго года обучения.....	10
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	11
Содержание учебного плана первого года обучения.....	11
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	14
Планируемые результаты первого года обучения	15
Планируемые результаты второго года обучения.....	16
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	17
2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ	18
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	19
2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	27
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	28
Календарный учебный график первый год обучения	30
Планируемый календарный учебный график второй год обучения в 2019-2020 учебном году	37

Год разработки и редактирование ОП

2015 первый вариант программы с названием «Студия медиатехнологий»

Программа разработана в соответствии с требованиями Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах МАОДО «ЦДТ «Хибины».

2018 год- расширена тематика 3D моделирования. (Добавлено новое программное обеспечение, скорректировано содержание всей программы с учетом увеличения часов посвященным 3D), изменено название программы на «Студия 3d моделирования и медиатехнологий»

Декабрь 2018 года - изменения в разделе 1.1. Пояснительная записка. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам») заменен на Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Медиа» (от лат. «media» – средство) – аналог понятия средств массовой информации и коммуникации (СМИиК). Масштабы влияния медиа на различные сферы жизни возрастают с каждым днем. Это ставит новые задачи перед образовательной системой, требует от человека не только знания современных технических устройств и умения с ними работать, но и определенного уровня критического мышления (способности интерпретировать сообщения средств массовой информации, понимать различные медиатексты), навыков самостоятельной творческой работы, связанной с поиском, обработкой и презентацией информационного материала, и т.д.

Социально-экономические изменения в России и информационный взрыв, затронувший весь мир, требуют пересмотра традиционно сложившихся систем, содержания, методов и технологий обучения в контексте использования различных медиасредств применяемых как преподавателями, так и самими учащимися.

Образование как часть культуры, безусловно, во многом испытывает на себе глобальный процесс информатизации. С развитием информационного общества связано интенсивное становление новой образовательной парадигмы, идущей на смену классической. В её основе лежит изменение фундаментальных представлений о человеке и развитии личности через образование. В новой образовательной парадигме учащийся – не объект педагогического воздействия, а активный субъект познавательной деятельности, вовлеченный с помощью новых форм организации учебного процесса в диалог с преподавателем, активную, творческую деятельность, далекую от простой репродукции. Современный человек должен не только обладать неким объемом знаний, но и уметь учиться: искать и находить необходимую информацию, использовать для этого разнообразные источники, непрерывно развиваться.

Одним из главных аспектов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В настоящее время объем и уровень сложности информации, предлагаемой школьникам для усвоения, постоянно увеличивается, поэтому процесс интеллектуального развития учащихся требует интенсификации и творческого подхода. Одним из путей повышения интенсивности обучения является обучение использованию различных медиатехнологий.

Направленность программы: техническая

Уровень программы: базовый

Тип программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая.

Вид программы: модифицированная.

В основе программы находятся справочные пособия по программному обеспечению Sculptris, Tinkercad, Cyberlink PowerDirector, CorelDRAW Graphics Suite, iClone Reallusion.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Постановление Правительства «Об осуществлении мониторинга системы образования» РФ от 5 августа 2013 г. N 662
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ MAODO «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

Актуальность реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия 3D моделирования и медиатехнологий» заключается в противоречии между социальным заказом общества, как в общем понятии, так и личными потребностями в знаниях каждого современного человека и возможностями, предлагаемыми современным содержанием общего образования. Сущность данного противоречия состоит в следующем:

Объективное возрастание роли медиа приходит в реальное противоречие с практикой их использования в учебно-воспитательном процессе общеобразовательной школы. В педагогической науке и практике недооцениваются образовательные возможности современных медиа, их дидактический и воспитательный потенциал, что связано со сложностью и недостаточной разработанностью многих понятий, низкой компетентностью преподавателей в этой сфере, недостаточной технической оснащённостью образовательных учреждений.

Кризис современной образовательной системы связан также с чрезвычайно узким пониманием информатизации образования. Часто она сводится к предмету информатики и способам его преподавания в российских образовательных учреждениях, причем изолированно от других дисциплин и курсов.

Таким образом, актуальной является потребность в переосмыслении как методологических, так и мировоззренческих установок относительно информатизации образования. С одной стороны, выпускники учебных заведений должны иметь определенный запас знаний в области информатики, включая не только операциональную сферу (работу с компьютером, базами данных, операционными системами, Интернетом и т.д.), но и представления о характере социума, процессах информатизации в обществе, происходящих в связи с этим изменениях в языке, культуре. Прошедшие такую подготовку должны уметь самостоятельно ориентироваться в современном мире, уметь обращаться с потоками информации и т.д.. С другой стороны, общество испытывает потребность в специалистах, умеющих самостоятельно решать профессиональные проблемы, способных к непрерывному образованию по роду своей деятельности, имеющих для этого достаточный уровень знаний в области информационных технологий, средств массовой коммуникации.

Современный человек, владеющий медиатехнологиями, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. Что еще раз подчёркивает актуальность внедрения данной образовательной программы.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

Новизна программы заключается в том, что впервые предпринята попытка обобщить теоретический опыт и знания огромного количества источников (от учебников по информатике, сайтов и пр. и заканчивая инструкциями по применению различных

электронных устройств) и выстроить всё это в простую, но в то же самое время практически полезную систему обучения в условиях дополнительного образования.

Педагогическая целесообразность состоит в том, развитие медиатехнологий происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без качественных знаний в области применения современных средств.

Компьютерное медиа - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Создание собственных медиапродуктов становится одним из самых увлекательных занятий для школьников и многих студентов.

Знания, полученные при прохождении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия 3D моделирования и медиатехнологий», позволят учащимся уже на ранней стадии профессионально представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне в любой отрасли науки и техники, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

В подготовке медиаграмотного человека заключается педагогическая целесообразность данной программы.

Адресат программы - программа предназначена для обучающихся (разновозрастная группа) 2-11 классов (8-17лет), так как занятия носят познавательный характер, обеспечены демонстрационным материалом, что позволяет их адаптировать к конкретному возрасту.

Даже безнадежные троечники и двоечники зачастую искусно управляют с любой домашней механикой и электроникой в тех случаях, где интересная для ребенка задача решается путем взаимодействия с вещественными телами или зрительными образами. Причина в том, что такие дети испытывают трудности при необходимости мысленно оперировать с абстрактными понятиями и символами, доминирующими в содержании школьного обучения. Подход, основанный на применении обучающих комплексов компьютерных программ и технических инструментов в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Студия 3D моделирования и медиатехнологий», в большой степени снимает подобные противоречия и препятствия, вводя ряд соединительных звеньев и промежуточных стадий между формами символического и образного мышления. Это позволяет всем детям развивать индивидуальные навыки познавательной и творческой продуктивной деятельности.

Но основным адресатом программы являются дети в возрасте 12-16 лет. Потому, что именно в данном возрасте происходит общий «скачок» развития личности, значительно расширяется объем деятельности ребенка, качественно изменяется ее характер. Происходит существенное развитие ребенка в интеллектуальной сфере, связанное с изменениями в структуре психических познавательных процессов. Развитие интеллекта в подростковом возрасте имеет две стороны - количественную и качественную. Данные количественные изменения проявляются в том, что подросток решает интеллектуальные задачи значительно быстрее и эффективнее, чем ребенок младшего школьного возраста. Качественные же изменения, прежде всего, характеризуют сдвиги в структуре мыслительных процессов: важно не то, какие задачи решает человек, а каким образом он это делает. У подростка продолжает развиваться теоретическое мышление, появляется способность достаточно легко абстрагироваться от

конкретного наглядного материала и свободно рассуждать в чисто словесном плане. На основе общих предпосылок он уже может строить гипотезы, проверять или опровергать их, стремится понять логику явлений, отказываясь что-либо принимать на веру, требует систему доказательств. Важной особенностью подросткового возраста является формирование самостоятельного, творческого (дивергентного) мышления и воображения. Еще одна отличительная черта подросткового возраста – внутреннее тяготение к творческому воплощению, внутренняя тенденция к продуктивности. Это, прежде всего, проявляется в том, что ребенок все чаще начинает обращаться к творчеству, участвует в различных видах индивидуальной и коллективно-творческой деятельности. Формирование мотивационно-потребностной сферы требует от подростка расширения всех форм общения, обуславливает стремление к самоутверждению, самовыражению и саморазвитию. Наблюдения психологов показывают, что подростки активно включаются в творческую деятельность из-за возможностей общения со своими сверстниками, со значимыми взрослыми, педагогами в неформальной обстановке внешкольных занятий; из-за возникшего интереса к отдельному виду деятельности; для развития своих творческих способностей и возможностей реализации творческого потенциала личности. Реализуя свой творческий потенциал, проявляя творческую активность, у подростка определяется система ценностей человеческого существования, формируется положительная «Я-концепция». Таким образом, на основании проведенного анализа психолого-педагогической литературы, можно сделать вывод о том, что подростковый возраст сензитивен для развития творческих способностей, воспитания инициативы личности и проявления творческой активности в различных областях деятельности, а поэтому разработанная программа полностью соответствует по характеристикам и направленности своей целевой аудитории.

Срок освоения программы: 2 года

Объем программы: 292 часа.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящей аттестации.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 минут.

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Программа включает организацию подобию издательской студии для реализации практикума начинающих теле-, кино-, фото издателей, включающего проведение практических работ (3d моделирование, 3d- печать, видео-, фотосъемка, запись звука и пр) и непосредственного монтажа фильма, плаката и т.п. В ходе заданий учащиеся приобретают общетрудовые, специальные и профессиональные умения и навыки по изготовлению готовых полноценных видеосюжетов, роликов, печатной продукции.

Учащиеся могут создавать собственные медиапродукты для различного применения (подготовка докладов по школьным предметам, семейные фильмы и прочее).

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей учащихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения учащихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом вычислительной техники.

Методы организации образовательного процесса

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно - демонстрационные: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод игры: ролевые, развивающие,
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, задачи на плоскостное конструирование, творческие задания на рационально - логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно - логического мышления, задания на пространственное.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно - коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- метод проектный.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: создать благоприятные условия для социального, культурного и впоследствии профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка.

Задачи программы:

1. Обучающие (предметные):

- расширить представление учащихся о многообразии приемов, инструментов, средств использования компьютерных технологий;
- сформировать глубокое понимание принципов изготовления медиапродуктов;
- расширить знания о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами медийного характера;
- познакомить с назначениями и функциями прикладного программного обеспечения;
- освоить специальную терминологию;

- развивать навыки компьютерной грамотности.

2. Развивающие:

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;
- развитие коммуникативных качеств

3. Воспитательные:

- повышение эстетической и информационной культуры;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.
- воспитание чувства ответственности за результаты своего и коллективного труда;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность,
- формирование стремления к продуктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми, создание коллективных творческих работ.

Предметным результатом является освоенный обучающимися в ходе изучения дополнительной образовательной программы опыт специфической деятельности по получению медиапродукта (нового знания), его преобразованию и применению.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 Обобщенный учебный план

№ п/п	Раздел программы.	Часы		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы 3D моделирования	76	23	53
2	Компьютер - издательский центр. Работа в CorelDraw	68	16	52
3	Компьютер - домашняя киностудия. Работа в видеоредакторе.	78	25	53
4	Iclone 3D - студия для начинающих профессионалов.	70	25	45
ИТОГО		288	89	203

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Раздел программы. Тема	Часы			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы 3D моделирования	76	23	53	
1.1	3D ручка	12	4	8	Наблюдение. Опрос.
1.2	Программа Sculptris.	40	12	28	Наблюдение. Опрос.
1.3	3D моделирование с помощью программы Tinkercad.	12	4	8	Наблюдение. Опрос.
1.4	3D-принтер	12	3	9	Наблюдение. Практическая работа.
2	Компьютер - издательский центр. Работа в CorelDraw	68	16	52	
2.1	Азы работы.	22	7	15	Наблюдение. Опрос.
2.2	Средства повышенной точности.	22	6	17	Наблюдение. Опрос.
2.3	Работа с растровыми изображениями и собственные проекты	24	4	20	Наблюдение. Практическая работа
Всего		144	40	105	

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Раздел программы. Тема	Часы			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Компьютер - домашняя киностудия. Работа в видеоредакторе.	78	25	53	
1.1	Введение в видеосъемку	14	5	9	Наблюдение. Опрос.
1.2	Введение в PowerDirector	10	5	5	Наблюдение. Опрос.
1.3	Монтаж	6	2	4	Наблюдение. Опрос.
1.4	Эффекты	24	6	18	Наблюдение. Практическая работа.
1.5	Звук	14	4	10	Наблюдение. Опрос.
1.6	Титры и собственные проекты	10	3	7	Наблюдение. Опрос.
2	Iclone 3D - студия для начинающих профессионалов.	70	25	45	

№ п/п	Раздел программы. Тема	Часы			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
2.1	Азы работы в iClone	16	7	9	Наблюдение. Опрос.
2.2	Персонажи и анимация	20	9	11	Наблюдение. Опрос.
2.3	Создание виртуального мира. Наполнение проекта	10	5	5	Наблюдение. Опрос.
2.4	Спецэффекты и собственные проекты	24	4	20	Наблюдение. Практическая работа
Всего		148	50	98	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Содержание учебного плана первого года обучения

Основы 3D моделирования.

3D ручка.

Демонстрация возможностей, устройство 3D ручки. Техника безопасности при работе с 3D ручкой. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой.

Общие понятия и представления о форме. Геометрическая основа строения формы предметов. Выполнение линий разных видов. Способы заполнения межлинейного пространства. Практическая работа «Создание плоской фигуры по трафарету»

Программа Sculptris.

Техника безопасности при работе с компьютером. Интерфейс. Программа Sculptris. Введение. Установка программы. Пользовательский интерфейс.

Изменение размеров и формы. Установка и изменение полигонов у фигуры

Сохранение фигуры. Импорт экспорт в формат .obj

Вставка вспомогательных фигур. Покраска фигуры

Импорт экспорт текстуры.

Сохранение нормалей, сохранение фигуры как скриншот. Импорт экспорт в расширении .obj с текстурой.

Другие возможности. Запись 3D объектов на внешние носители

Основы 3D моделирование с помощью программы Tinkercad.

Знакомство основные настройки: панель управления, панель инструментов, графические примитивы, масштабирование изображение объекта.

Настройка своего аккаунта. Регистрация в ПО tinkercad

Работа с простыми трехмерными объектами: параллелепипед, пирамида, конус, сфера.

Создание сложной 3D модели, состоящей из трехмерных простых объектов.

3D-принтер

Технологии трехмерной печати. Составляющие 3D принтера, принцип работы.

Классификация 3D-принтеров по осям движения экструдера и платформы. Техника безопасности

Настройка 3D принтера. Подготовка 3D модели к печати.

Этапы реализации идеи в 3D принтере.

Обработка напечатанной модели.

Компьютер - издательский центр. Работа в CorelDraw

Введение. Особенности работы в программе Corel Draw.

Компьютерная графика. Графические редакторы. Растровая и векторная графика. Графические примитивы. Состав программы: особенности, использование в полиграфии и Internet. Интерфейс. Варианты разработки графического изображения в CorelDraw.

Выделение и преобразование объектов. Создание графических примитивов. Экспорт и импорт файлов.

Работа с объектами.

Объекты: управление масштабом просмотра объектов, режимы просмотра, копирование, группировка, соединение, логические операции. Создание элементов дизайна.

Геометрическая форма объекта.

Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Исправление геометрии объекта. Применение инструмента редактирования формы. Применение инструмента-ножа. Применение инструмента - ластика. Создание элементов рекламного блока.

Разработка и изменение контуров.

Разработка объекта произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Работа с контурами: настройка. Разработка и редактирование художественного контура. Создание этикетки.

Цвет.

Работа с цветом: виды окрашивания объектов, прозрачность, цветоделение. Создание рекламного блока.

Средства повышенной точности.

Линейка. Сетка. Направляющие. Точная трансформация объектов. Создание макета обложки книги.

Стиль.

Создание фирменного стиля. Создание логотипов, фирменных бланков. Визитки. Работа с текстом. Создание логотипов. Разработка визитки.

Работа с текстом.

Оформление текста. Текст: простой и фигурный. Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Создание печатей. Дизайн текста.

Макет.

Настройка документа, планирование. Создание макета. Практика: Создание рекламного блока. Разработка упаковки.

Растровые изображения.

Работа с растровыми изображениями: ввод растровых изображений, редактирование, фигурная обрезка, трассировка. Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.

Спецэффекты.

Работа со спецэффектами. Добавление перспективы. Создание тени. Применение: огибающей, объекта-линзы. Изменение формы объекта. Эффект протекания объекта. Придание объема объекту.

Содержание учебного плана второго года обучения

Компьютер - домашняя киностудия. Работа в видеоредакторе.

Из чего и как? Основные термины и понятия. Об изображении и технических характеристиках оборудования. Читаем инструкцию.

Этапы производства фильма. Тематическое видео. Задумка автора. План-сценарий.

Основы съемки. Развитие представлений о кадре: план, ракурс.

Места съемки. Свет. Баланс белого. Основы композиции: правило третей и золотое сечение. Первые съемки.

Движение в кадре. Вектор движения. Фазы движения объектов. Перебивка. Снимаем улицу.

Основы композиции: правило диагоналей. Планы съемки. Чередование крупностей планов. Съемка панорамы.

Обзор и знакомство с интерфейсом программы.

Главное меню и основные панели. Параметры проекта.
Окно предварительного просмотра. Монтажный стол и его свойства.

Импорт медиа и начало работы.

Форматы и объем записи изображения. Носители информации. Копирование информации на ПК.

Прямое копирование. Конверторы видео.

Сохранение фильма с DVD-диска.

Видеозахват с камеры, веб-камеры, оцифровка кассет VHS

Видеозахват с DV, Mini-DV и HDV-камер. Подключение к ПК. Параметры захвата.

Оцифровка VHS-кассет. Новая жизнь старых записей.

Запись видео с веб-камеры. Запись видео с экрана.

Монтаж видео на рабочем столе.

Виды монтажа. Принципы удачного монтажа. Ассоциативный монтаж. Параллельный монтаж

Нарезка сцен. Чередование планов. Переходы между кадрами

Постобработка: применение спецэффектов. Предпросмотр эффекта. Управление эффектами.

Трансформация видео: разделение экрана, масштабирование

Автоматическое улучшение качества видео. Цветокоррекция: улучшение качества цветопередачи и художественный прием

Спецэффекты преобразования: старое кино, сепия и другие. Эффект “Хромакей”.

Добавление и редактирование саундтрека.

Выбор музыкального сопровождения фильма

Запись звука в видеоредакторе.

Редактирование звука. Добавление эффектов.

Запись звука отдельно от видео.

Дубляж. Извлечение звука из видеофайлов.

Работа с титрами.

Добавление и настройка титров.

Тень. Анимация. Подложка. Работа с анимированными титрами

Публикация видео.

Видеоформаты.

Файлы для ПК и других устройств.

DVD и Blue-Ray. Создаём своё меню.

Своё кино в интернете. Публикация в YOU TUBE и соцсетях.

iClone 3D - студия для начинающих профессионалов.

Азы работы.

Обзор и знакомство с интерфейсом программы. Установка. Интерфейс.

Среда (панели, окна) iClone. Content Manager и Scene Manager. Сцены и их содержание.

Control Bar. Управляющая панель. Предварительный просмотр. (Типы отображения и переключение камер)

Панель воспроизведения сцены. Панели изменений и редактирования.

Timeline. Панель ключевых кадров. Типы данных в Timeline. Свойства и содержание.

Ключ, фреймы, флажки их редактирование. Основные операции. Расширенные операции. Кривые переходов.

Актер, персонаж, аватар

Астор. Пропорции, настройка. Persona (Персона). Индивидуальное свойство актёра.

Наложение звука и анимация лица. iMotion-файл. Первые движения.

Создание актеров. CloneBone – это универсальный человеческий скелет. Создание головы. Photo Enhancement. Лицо из фотографии. Настройка особенности лица. Head

Morph Effects. Глаза. Волосы. Лицевая анимация. Панель Puppeteering. Одежда. Создание пользовательских профилей.

Анимация.

Использование Path. (Путь). Pick Path. Персонаж идёт по пути. Анимация – Human Centric Control. Удаление движений части тела из Motion Clip. Создание пользовательской позы. Как взять предмет.

Создание виртуального мира.

Наполнение проекта. Drag-and-Drop. Поддерживаемые файлы переноса. Внешние файлы переноса. Выбор объектов. Выравнивание объектов. Перемещение и трансформация объектов. Конвертируем предметы.

Текст и изображение в проекте. Дома. Предметы. Ландшафт. "Посевная и уборочная" Добавляем реализма к моделям и сценам. Эффект HDR. Динамические эффекты IBL. Атмосфера и свет.

Сборка клипа. Подготовка клипа анимации.

Режимы редактирования. Переключение камер. Свойства и эффекты камер.

Ключи и Timeline. Изменение Контрольных Точек. Скорость и цикл клипа анимации.

Использование эффектов. Эффект "Мультипликация". Тональная карта и блики.

Сохраняем видео секвенцию с альфа-каналом и без. Экспорт видео.

Творческая студия.

Объединяем знания.

Повторение. Комплексное использование изученных программ. Повтор и возможности. Единый стиль.

Собственные проекты.

Подробное описание тем указано в календарно-учебном графике (Приложение)

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления: формирование универсальных учебных действий, соответствующих современным образовательным требованиям: (личностных, регулятивных, коммуникативных, познавательных), опыт проектной деятельности, навыки работы с информацией.

Личностные образовательные результаты:

- готовность к самоидентификации в окружающем мире на основе критического анализа информации, отражающей различные точки зрения на смысл и ценности жизни;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность, развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности;
- умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности при выполнении учебных проектов;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

- планирование деятельности: определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, составление плана и последовательности действий;
- прогнозирование результата деятельности и его характеристики;
- контроль в форме сличения результата действия с заданным эталоном;
- коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
- умение выбирать источники информации, необходимые для решения задачи (средства массовой информации, электронные базы данных, информационно-телекоммуникационные системы, Интернет, словари, справочники, энциклопедии и др.);
- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности.

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

В результате освоения программы, у обучающихся сформируются **предметные общеразвивающие компетенции:**

Теоретические компетенции:

- ориентироваться (в пределах программы) в содержании теоретических понятий;
- знать основы медиатехнологий;
- знать основные приемы работы с различными программными продуктами.

Технологические компетенции:

- выполнять задания по инструкции педагога;
- выполнять различные медиапроекты;
- проводить качественное техническое обслуживание оборудования и ПО;
- определять перечень необходимого оборудования (материалов и инструментов);
- осуществлять выбор наиболее эффективных технологических приёмов для выполнения проектов в зависимости от конкретных условий;

Планируемые результаты первого года обучения

По окончании первого года обучения учащиеся должны знать:

- основы 3D графики;
- структуру 3D-модели,
- основы принципов работы с 3D объектами;
- приемы использования текстур;

- техники редактирования 3D объектов;
- особенности, достоинства и недостатки векторной и растровой графики;
- назначение и возможности графического редактора с расширенными возможностями;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- основы работы с текстом; способы эффектного оформления;
- приемы восстановления фотографий;
- приемы создания многослойных документов, фотомонтажей, коллажей;
- интерфейс программ.

Уметь:

- создавать 3D объекты;
- использовать модификаторы при создании 3D объектов;
- преобразовывать объекты в разного рода поверхности;
- использовать основные методы моделирования;
- создавать и применять материалы;
- создавать, закрашивать и редактировать векторные и растровые графические изображения;
- выделять, перемещать и копировать графические изображения и трансформировать изображения;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- выполнять операции со слоями; создавать многослойные документы; создавать фотомонтажи, коллажи;
- применять к тексту различные эффекты;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления.

Планируемые результаты второго года обучения

По окончании второго года обучения учащиеся должны знать:

- функциональное назначение элементов управления программой монтажа;
- основные правила видеомонтажа;
- различие планов по крупности;
- основы композиции кадра;
- алгоритм работы видео монтажера с видеоматериалом;
- основные процессы и термины анимации этапы создания анимационного произведения;
- основные принципы и техника создания анимации;
- последовательность производственных процессов в анимации. контроль за созданием анимационного ролика. правильная организация рабочего стола и файлового пространства;
- монтаж изображения, монтаж звука, монтаж звука с изображением;
- законы монтажа. что такое «кадр», «план», «сцена» в анимации и кино;
- базовые методы компьютерной 3d анимации;
- Знать интерфейс программ;
- Знать основы рендеринга и анимации;
- Знать правила придания объектам физических свойств.

Уметь:

- правильно пользоваться функционалом программ видеомонтажа;
- самостоятельно выстраивать последовательность кадров;
- работать с большим объемом видеoinформации;
- уметь создавать видео и звуковые спецэффекты;
- взаимодействовать с журналистом при решении творческой задачи;

- создавать анимацию методом ключевых кадров;
- использовать контроллеры анимации;
- разрабатывать персонаж по собственному сценарию;
- «читать» раскадровку;
- решать технические задачи в процессе сборки моделей;
- применять полученные знания для работы над собственным роликом;
- уметь грамотно составлять техническое и творческое задание по анимации.
- самостоятельно настраивать программные продукты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Занятия по программе первого года обучения проводятся с 10 сентября, второго года обучения с 1 сентября по 31 мая каждого учебного года, включая каникулярное время, кроме летнего периода и праздничных дней

Количество учебных часов на учебный год:

Учебный график первого года обучения рассчитан на 36 учебных недель - 144 академических часа .

Учебный график второго года обучения рассчитан на 37 учебных недель- 148 академических часа

Занятия проводятся в соответствии с календарно-учебным графиком
(Приложения)

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Санитарно-гигиенические:

Помещение, отводимое для занятий детского объединения, должно соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41, должно быть сухим, светлым, с естественным доступом воздуха для проветривания.

Для обеспечения нормальных условий работы площадь помещения для детского объединения должна быть не менее 2,5м на человека. Эта норма отвечает санитарно-гигиеническим требованиям. Для проветривания предусматривают форточки.

Общее освещение кабинета лучше обеспечить люминесцентными лампами. Эти лампы создают освещение, близкое к естественному свету, что очень важно при работе с оборудованием. Оформление кабинета должно способствовать воспитанию хорошего вкуса у учащихся, в целом в помещении должно быть удобно и приятно работать. В оформлении стендов желательно использовать справочную информацию и наглядный материал.

Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. В кабинете 12 посадочных мест. Кабинет укомплектован медицинской аптечкой для оказания доврачебной помощи. При организации занятий соблюдаются гигиенические критерии допустимых условий и видов работ для ведения образовательного процесса.

Материально – технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

ПК учащихся.

ПК педагога.

Проектор.

Экран.
3D ручки
3D принтер
Видеокамера
Микрофон
«Хромакей»

Программное обеспечение:

- Sculptris (3D)
- Tinkercad (3D онлайн)
- Cyberlink PowerDirector (видео)
- CorelDRAW Graphics Suite (графика)
- iClone Reallusion (3D анимация)

Материалы, приспособления, инструменты:

Пластик (ABS, PLA и т.п.), инструмент (ключ) для калибровки принтера, флэшкарты.

Методическое и дидактическое обеспечение:

методические разработки, методические указания и рекомендации к практическим занятиям;
учебная, методическая, дополнительная, специальная литература;
развивающие и диагностические материалы: тестовые задания, игры, викторины;
дидактические материалы: графические рисунки, технологические схемы, модели
– схемы, образцы моделей, устройств;
фото-каталоги творческих работ, фотоальбомы, иллюстрации;
раздаточный материал (инструкции);

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Формы аттестации/контроля:

Для оценки качества и степени подготовки, обучающихся в период обучения проводится проверка теоретических и практических навыков. Знания оцениваются по зачётной системе. Теоретическая часть включает ответы на вопросы.

Практическая часть включает демонстрацию навыков работы с программным обеспечением и оборудованием при выполнении медиапроектов.

Основными формами подведения итогов для всех годов обучения являются:

-текущая диагностика знаний, умений и навыков после изучения ключевых тем программы;

-тестирование;

-контрольные упражнения для оценки теоретических знаний;

- опрос;

- микровыставки..

В течение периода обучения предусмотрена аттестация учащихся.

Входящая аттестация: (для 1 года обучения и вновь прибывших претендентов на 2 год обучения) с 15 по 25 сентября;

Промежуточная аттестация: (для всех групп) с 20 по 26 декабря;

Итоговая аттестация: (для всех групп) с 12 по 19 мая.

Во время занятий применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень усвоения материала выявляется в беседах, выполнении творческих индивидуальных заданий, применении полученных на занятиях знаний на практике.

Занятия не предполагают отметочного контроля знаний, поэтому целесообразнее применять различные критерии, такие как:

- текущая оценка достигнутого самим ребенком;

- оценка законченной работы;

- участие в соревнованиях, конкурсах, конференциях и т.д.

- реализация творческих идей.
- Методика отслеживания результатов
- наблюдение за детьми в процессе работы;
 - аттестация
 - тестирование;
 - коллективные творческие работы;
 - беседы с детьми и их родителями.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол аттестации, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: **высокий, средний, низкий.**

Критериями оценки результативности обучения также являются:

- критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оборудованием и оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вопросы по теоретической части

(тесты и вопросы)

Sculpturis, Tinkercad – это

- пакет для создания трёхмерной компьютерной графики, анимации и интерактивных приложений
- графический редактор
- текстовый редактор
- программная среда для объектно-ориентированного программирования

Объекты сцены:

- квадрат, лупа, курсор
- куб, лампа, камера
- куб, шар, цилиндр
- окно, лампа, камера

Рендер является

- графическим редактором
- графическим отображением 3D сцены или объекта
- источником света
- отображением осей координат

Лампа является

- графическим редактором
- графическим отображением 3D сцены или объекта
- источником света
- отображением осей координат

Движение мыши в 3D-окне при нажатом колесе

- поворачивает сцену

- передвигает сцену
- показывает перспективу
- меняет размер объекта

Движение мыши в 3D-окне при нажатом колесе + Shift

- передвигает сцену
- меняет масштаб
- показывает перспективу
- меняет размер объекта

Чтобы выделить несколько объектов:

- щёлкать по ним по очереди правой кнопкой мыши при зажатой клавише Shift
- щёлкать по ним по очереди левой кнопкой мыши при зажатой клавише Shift
- щёлкать по ним по очереди левой кнопкой мыши при зажатой клавише Alt
- обвести вокруг объектов мышью

Изображение рендеринга сохраняется

- в формате объекта blender
- в формате изображения jpeg
- объектный программный код
- в формате текстового файла

Растровые изображения это –

А) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.

С) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

Векторное изображение это –

А) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.

С) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –

А) Пиксельных

В) Векторных

С) Растровых

Редактор CorelDraw является

А) Пиксельным редактором

В) Растровым редактором

С) Векторным редактором

Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить

А) Инструменты - настройка

В) Окно – Панели – Набор инструментов

С) Окно- Панели инструментов- Стандартная

Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает

А) С кнопкой не связан ни один инструмент

В) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК

С) С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.

Назначение экранной палитры цветов

А) Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации

В) Для задания цвета заливки страницы.

С) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

Докеры (dockers) это

- A) Дополнительные окна
- B) Специальные инструменты для рисования
- C) Пристыковываемые окна

Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать

- A) New
- B) Open
- C) New From Template

Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно

- A) Window (Ctrl-Tab)
- B) Window (Shift-Tab)
- C) Window (Ctrl- Shift)

Как поменять ориентацию только нужной страницы в документе

- A) Switch Page Orientation
- B) Layout – Page Setup
- C) Insert Page After

Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню

- A) View (Вид)
- B) Edit (Правка)
- C) File (Файл)

Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда

- A) File – Save (Файл- Сохранить)
- B) File – Save As (Файл- Сохранить как)
- C) Файл- Сохранить как шаблон.

Чтобы открыть цветовые палитры выполнить

- A) Окно – Цветовые палитры
- B) Окно- Окна настройки
- C) Инструменты – Управление цветом.

Рамка выделения это –

- A) Рамка вокруг объекта на экране
- B) Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.

C) Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.

Элементы рамки выделения используются для

- A) Преобразования объектов
- B) Для заливки объекта
- C) для вырезки объекта.

Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift

- A) строится квадрат
- B) Прямоугольник строится с правого верхнего маркера
- C) Прямоугольник строится из середины

Чтобы закруглить углы прямоугольника надо

- A) Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
- B) Углы закруглить нельзя
- C) Shape (Форма) – Перетащить угловой узел

Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо

- A) Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
- B) Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
- C) Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.

Панель атрибутов для эллипса содержит кнопки

- A) Arc (Дуга)
- B) Ellipse (Эллипс) Pie(Сектор) Arc (Дуга)
- C) Ellipse (Эллипс)

Инструмент для рисования многоугольников

- A) Shape (Форма)
- B) Polygon (многоугольник)
- C) Perfect shape (Стандартные фигуры)

Назначение инструмента Number of Points of Polygon (Количество узлов базового многоугольника)

- A) Определяет базовый многоугольник
- B) Определяет количество углов многоугольника
- C) Определяет сколько узлов будет равномерно размещено вдоль границы эллипса на базе которого строится многоугольник.

Инструментом Star можно построить

- A) Правильную звезду
- B) Сложную звезду
- C) Любой многоугольник

Чем больше значение Sharpness of polygon (Заострение многоугольника)

- A) Тем тупее лучи звезды
- B) Тем больше углов у звезды
- C) Тем острее лучи звезды

Симметричные спирали это спирали у которых

A) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается пропорционально некоторой константе.

B) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, одинаково для всей спирали.

C) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается в несколько раз.

Логарифмическая спираль это спираль у которой

A) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается пропорционально некоторой константе.

B) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается в несколько раз.

C) Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, одинаково для всей спирали.

В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся

A) Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта

B) Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон

C) Значения управляющей операции поворота объекта

Инструмент для построения сетки

- A) Graph Paper (Диаграммная сетка)
- B) Polygon (многоугольник)
- C) Perfect shape (Стандартные фигуры)

Инструмент для выбора и построения стандартных фигур

- A) Graph Paper (Диаграммная сетка)
- B) Perfect Shapes (Стандартные фигуры)
- C) Polygon (многоугольник).

Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек.

Продемонстрировать редактирование созданного объекта.

Пояснить основы рендеринга для одной картинке или временного отрезка (видео)
Продемонстрировать настройки системы координат.
Продемонстрировать зеркальное отображение объекта.
Продемонстрировать основы работы с камерой для создания сложной анимации.
Показать анимацию на основе кривых.
Продемонстрировать группировку объектов. Переименовать объект, клонировать.
Продемонстрировать работу Модификаторов.
Объяснить, как вставить картинку на объект
Продемонстрировать принцип работы развертки
Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур
Конвертирование и сжатие видеoinформации. Форматы цифрового видео.
Телевидение высокой четкости.
Устройства хранения видеозаписи и основные форматы видеозаписи цифровых видеокамер.
Понятие сценария. Этапы работы над сценарием. Виды и составные части сценариев. Примерный алгоритм создания сценария.
Кадр. План. Классификация планов. Композиция кадра, основные правила построения композиции.
Цифровая видеокамера. Назначение, устройство, основные характеристики.
Звуковое сопровождение (оформление) фильма, его составные части, характеристика и основные правила использования. Запись дикторского комментария. Назначение титров, основные правила наложения.
Свет. Цветовая температура. Баланс белого. Цветокоррекция. Виды источников света их назначение и расположение на съёмочной площадке. Особенности естественного освещения.
Классификация и назначение съёмочного, вспомогательного оборудования и дополнительного инвентаря.
Видеомонтаж, содержание, творческие приёмы. Структурные единицы фильма. Основные правила видеомонтажа. Перебивка, переход.
Основные правила видеосъёмки. Панорамирование, перспектива, фон. Особенности съёмки интервью, детей, репортажа.

Вопросы по практической части

Создать материал.
Смоделировать мебель
Смоделировать почтовый ящик на столбе Создать анимацию на основе автоматических ключей
Создать упаковку для подарка
Продемонстрировать перемещение, поворот и масштабирование объекта.
Создать анимацию в iClone с помощью ключей.
Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур
Создать и клонировать объект.
Продемонстрировать основы работы с источниками освещения.
Создать частицы, продемонстрировать анимацию частиц.
Снять на видеокамеру панораму
Создать поздравительный видеоролик
Выполнить видеозахват в программе PowerDirector
Подготовить штатив и видеокамеру к видеосъёмке.
Снять видеотрейлер длительностью 10-15 секунд, просмотреть его на дисплее видеокамеры.

Запустить программу PowerDirector, показать основные элементы интерфейса программы, объяснить их назначение. Файл проекта сохранить в папке на жестком диске, имя папки и файла – фамилия студента.

Создать проект в (стандарт PAL). Файл сохранить в папке на жестком диске, имя папки и файла – фамилия студента.

Положить на дорожку монтажного стола соединённые встык три видеофрагмента длительностью 3-5 секунд каждый. Показать работу инструмента («Выделение») на монтажном столе.

Выполнить в окне основные операции с видео из окна проекта, разместить видеофрагмент на монтажном столе.

Разместить переходы между видеофрагментами.

Импортировать графический файл-заставку в проект, разместить его на монтажном столе, создать и наложить титры на заставку.

Экспортировать готовое видео. Файл сохранить в папке на жестком диске, имя папки и файла – фамилия.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные образовательные технологии, применяемые при реализации программы:

Технология развивающего обучения - это такое обучение, при котором главной целью является не приобретение знаний, умений и навыков, а создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

Технология проблемного обучения - организация образовательного процесса, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных противоречивых ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению.

Игровые педагогические технологии - это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Информационно-коммуникативные технологии- это процессы подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

Технология коллективного взаимообучения

Парную работу можно использовать в трех видах:

– статическая пара, которая объединяет по желанию двух учеников, меняющихся ролями («учитель» – «ученик»); так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимного расположения;

– динамическая пара: четверо учащихся готовят одно задание, но имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля ученик обсуждает задание трижды (с каждым партнером), причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и т. п., т. е. включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарища;

– вариационная пара, в которой каждый член группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Метод проектов - педагогическая технология, интегрирующая в себе исследовательские, поисковые, проблемные методы, творческие по своей сути.

Здоровьесберегающая образовательная технология - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). В эту систему входит:

1. Использование данных мониторинга состояния здоровья детей, проводимого медицинскими работниками, и собственных наблюдений в процессе реализации образовательной технологии, ее коррекция в соответствии с имеющимися данными.

2. Учет особенностей возрастного развития и разработка образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности и т.д. детей данной возрастной группы.

3. Создание благоприятного эмоционально-психологического климата в процессе реализации технологии.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Sculptris (3D)- <http://pixologic.com/sculptris/>
Tinkercad (3D онлайн)- <https://www.tinkercad.com/>
Cyberlink PowerDirector (видео)
https://www.cyberlink.com/downloads/trials/index_en_EU.html
CorelDRAW Graphics Suite (графика)- <https://www.coreldraw.com/ru/free-trials/>
iClone Reallusion (3D анимация)- <https://www.reallusion.com/iclone/download.html>

Нормативно-правовые документы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
2. Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11 декабря 2006 г. № 06-1844).
3. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ.
4. Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11 декабря 2006 г. № 06-1844).
5. Методические рекомендации по разработке и реализации программ дополнительного образования ГБОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет»/Составители М.М. Шалашова, Д.А. Махотин и др. – Москва, ГБОУ ВО МПГУ 2016. 88 с.
6. Письмо Министерства образования и науки РФ (Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи) «О направлении информации» от 18.11.2015 № 09-3242.
7. Методические рекомендации по разработке и оформлению ДОП.Буйлова Л.Н. - Москва, ГАОУ ВО «Московский институт открытого образования», 2015.
8. Методические рекомендации по разработке разноуровневых программ дополнительного образования. – Москва, ГАОУ ВО «МГПУ», АНО ДПО «Открытое образование», 2016.

Литература для педагогов:

1. Самоучитель SketchUp/В.Т.Тозик, О.Б. Ушакова. - СПб.:БХВ-Петербург, 2013
2. Инструкция "Tinkercad для начинающих"/ Д. Горьков. – самиздат, 2015
3. Инструкция пользователя PICASO 3D Designer – [Электронный ресурс]
4. Куценко, Л.Н. Машинная графика в задачах проекционной природы / Л.Н. Куценко. - М.: Знание, 2015
5. Николь Графический редактор CorelDRAW 4.0 / Николь, Альбрехт Наташа; , Ральф. - М.: Эком, 2015
6. Хант, Ш. Эффекты в CorelDraw / Ш. Хант. - М.: СПб: БХВ, 2017
7. Олег Бурков. Фильм за один час: советы по съемке и быстрому монтажу видео. - Новосибирск: Movavi, 2015
8. Монтаж: телевидение, кино, видео -- Editing: television, cinema, video. — М.: Издатель А. Г. Дворников, 2003
9. URL:<http://www.xserver.ru/computer/graphic/coreldraw/>
10. URL:<https://www.youtube.com/watch?v=x1kG3ZhG34w>
11. URL:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLhG82eWg2UBiFramUoakPfespgj7QZ7D0>

12. URL: <http://proshowproducer.ru/viewforum.php?id=101>

Литература для учащихся:

1. Самоучитель SketchUp/В.Т.Тозик, О.Б. Ушакова. .- СПб.:БХВ-Петербург, 2013
2. Инструкция "Tinkercad для начинающих"/ Д. Горьков. – самиздат, 2015
3. Инструкция пользователя PICASO 3D Designer – [Электронный ресурс]
4. Куценко, Л.Н. Машинная графика в задачах проекционной природы / Л.Н. Куценко. - М.: Знание, 2015
5. Николь Графический редактор CorelDRAW 4.0 / Николь, Альбрехт Наташа; , Ральф. - М.: Эком, 2015
6. Хант, Ш. Эффекты в CorelDraw / Ш. Хант. - М.: СПб: БХВ, 2017
7. Олег Бурков. Фильм за один час: советы по съемке и быстрому монтажу видео. - Новосибирск: Movavi, 2015
8. Монтаж: телевидение, кино, видео -- Editing: television, cinema, video. — М.: Издатель А. Г. Дворников, 2003
9. URL:<http://www.xserver.ru/computer/graphic/coreldraw/>
10. URL:<https://www.youtube.com/watch?v=x1kG3ZhG34w>
11. URL:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLhG82eWg2UBiFramUoakPfespgj7QZ7D0>
12. URL: <http://proshowproducer.ru/viewforum.php?id=101>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Календарный учебный график первый год обучения

Время занятий (обозначения):

группа 1 первого года обучения- «1*»- 14:30-15:15, 15:25-16:10, **группа 2** первого года обучения- «2*»- 16:25-17:10, 17:20-18:05

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	12.09.2018	1* 2*	2	3D ручка. Демонстрация возможностей, устройство 3D ручки. Техника безопасности при работе с 3D ручкой.	КЮТ	Вводное занятие. Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
2	14.09.2018	1* 2*	2	Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D ручкой. Общие понятия и представления о форме.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
3	19.09.2018	1* 2*	2	Геометрическая основа строения формы предметов. Выполнение линий разных видов. Способы заполнения межлинейного пространства.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
4	21.09.2018	1* 2*	2	Практическая работа «Создание плоской фигуры по трафарету»	КЮТ	Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
5	26.09.2018	1* 2*	2	Практическая работа «Создание плоской фигуры по трафарету»	КЮТ	Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
6	28.09.2018	1* 2*	2	Практическая работа «Создание плоской фигуры по трафарету»	КЮТ	Практическая работа с 3D ручкой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
7	03.10.2018	1* 2*	2	Техника безопасности при работе с компьютером. Интерфейс. Программа Sculptris. Знакомство.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
8	05.10.2018	1* 2*	2	Введение. Установка программы. Пользовательский интерфейс.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
9	10.10.2018	1* 2*	2	Изменение размеров и формы	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
10	12.10.2018	1* 2*	2	Изменение размеров и формы	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
11	17.10.2018	1* 2*	2	Симметричное и несимметричное управление формой	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
12	19.10.2018	1* 2*	2	Симметричное и несимметричное управление формой	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
13	24.10.2018	1* 2*	2	Установка и изменение полигонов у фигуры	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
14	26.10.2018	1* 2*	2	Установка и изменение полигонов у фигуры	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
15	31.10.2018	1* 2*	2	Сохранение фигуры. Импорт экспорт в формат .obj	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
16	02.11.2018	1* 2*	2	Сохранение фигуры. Импорт экспорт в формат .obj	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
17	07.11.2018	1* 2*	2	Вставка вспомогательных фигур	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
18	09.11.2018	1* 2*	2	Вставка вспомогательных фигур	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
19	14.11.2018	1* 2*	2	Покраска фигуры	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
20	16.11.2018	1* 2*	2	Покраска фигуры	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
21	21.11.2018	1* 2*	2	Покраска фигуры	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
22	23.11.2018	1* 2*	2	Импорт экспорт текстуры.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
23	28.11.2018	1* 2*	2	Сохранение нормалей, сохранение фигуры как скриншот.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
24	30.11.2018	1* 2*	2	Импорт экспорт в расширении .obj с текстурой.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
25	05.12.2018	1* 2*	2	Другие возможности. Запись 3D объектов на внешние носители	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
26	07.12.2018	1* 2*	2	Другие возможности. Запись 3D объектов на внешние носители	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Sculptris.	Наблюдение, практическая работа, опрос
27	12.12.2018	1* 2*	2	Основы 3D моделирование с помощью программы Tinkercad. Знакомство основные настройки: панель управления, панель инструментов, графические примитивы, масштабирование изображение объекта.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос
28	14.12.2018	1* 2*	2	Настройка своего аккаунта. Регистрация в ПО tinkercad	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос
29	19.12.2018	1* 2*	2	Работа с простыми трехмерными объектами: параллелепипед, пирамида, конус, сфера. Наложение текстуры. Копирование объектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
30	21.12.2018	1* 2*	2	Работа с простыми трехмерными объектами: параллелепипед, пирамида, конус, сфера. Наложение текстуры. Копирование объектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос
31	26.12.2018	1* 2*	2	Создание сложной 3D модели, состоящей из трехмерных простых объектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос
32	28.12.2018	1* 2*	2	Создание сложной 3D модели, состоящей из трехмерных простых объектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Tinkercad.	Наблюдение, практическая работа, опрос
33	09.01.2019	1* 2*	2	Технологии трехмерной печати. Составляющие 3D принтера, принцип работы. Классификация 3D-принтеров по осям движения экструдера и платформы. Техника безопасности	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
34	11.01.2019	1* 2*	2	Настройка 3D принтера. Подготовка 3D модели к печати.	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
35	16.01.2019	1* 2*	2	Этапы реализации идеи в 3D принтере (Идея / Модель / Печать на 3D принтере).	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
36	18.01.2019	1* 2*	2	Этапы реализации идеи в 3D принтере (Идея / Модель / Печать на 3D принтере).	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
37	23.01.2019	1* 2*	2	Этапы реализации идеи в 3D принтере (Идея / Модель / Печать на 3D принтере).	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
38	25.01.2019	1* 2*	2	Обработка напечатанной модели.	КЮТ	Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с 3D принтером и ПК.	Наблюдение, практическая работа, опрос
39	30.01.2019	1* 2*	2	Компьютер - издательский центр Введение. Особенности работы в программе Corel Draw. Компьютерная графика. Графические редакторы. Растровая и векторная графика. Графические примитивы. Состав программы:	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
				особенности, использование в полиграфии и Internet. Интерфейс.			
40	01.02.2019	1* 2*	2	Варианты разработки графического изображения в CorelDraw. Выделение и преобразование объектов. Создание графических примитивов. Экспорт и импорт файлов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
41	06.02.2019	1* 2*	2	Объекты: управление масштабом просмотра объектов, режимы просмотра, копирование, группировка, соединение, логические операции. Создание элементов дизайна.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
42	08.02.2019	1* 2*	2	Создание элементов дизайна.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
43	13.02.2019	1* 2*	2	Геометрическая форма объекта. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Исправление геометрии объекта.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
44	15.02.2019	1* 2*	2	Применение инструмента редактирования формы. Применение инструмента-ножа. Применение инструмента - ластика. Создание элементов рекламного блока. Создание элементов рекламного блока.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
45	20.02.2019	1* 2*	2	Создание элементов рекламного блока.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
46	22.02.2019	1* 2*	2	Разработка и изменение контуров. Разработка объекта произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Работа с контурами: настройка.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
47	27.02.2019	1* 2*	2	Разработка и редактирование художественного контура. Создание этикетки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
48	01.03.2019	1* 2*	2	Создание этикетки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
49	06.03.2019	1* 2*	2	Создание этикетки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
							работа, опрос
50	13.03.2019	1* 2*	2	Цвет. Работа с цветом: виды окрашивания объектов, прозрачность, цветоделение. Создание рекламного блока.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
51	15.03.2019	1* 2*	2	Создание рекламного блока.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
52	20.03.2019	1* 2*	2	Средства повышенной точности. Линейка. Сетка. Направляющие. Точная трансформация объектов. Создание макета обложки книги.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
53	22.03.2019	1* 2*	2	Стиль. Создание фирменного стиля. Создание логотипов, фирменных бланков.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
54	27.03.2019	1* 2*	2	Создание логотипов, фирменных бланков.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
55	29.03.2019	1* 2*	2	Работа с текстом. Оформление текста. Текст: простой и фигурный: создание, редактирование, форматирование, предназначение.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
56	03.04.2019	1* 2*	2	Дизайн текста. Создание печатей.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
57	05.04.2019	1* 2*	2	Дизайн текста. Создание печатей.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
58	10.04.2019	1* 2*	2	Макет. Настройка документа, планирование. Создание макета.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
59	12.04.2019	1* 2*	2	Разработка упаковки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
							работа, опрос
60	17.04.2019	1* 2*	2	Разработка упаковки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
61	19.04.2019	1* 2*	2	Растровые изображения. Работа с растровыми изображениями: ввод растровых изображений.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
62	24.04.2019	1* 2*	2	Редактирование, фигурная обрезка, трассировка. Форматы векторных и растровых изображений.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
63	26.04.2019	1* 2*	2	Создание открытки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
64	08.05.2019	1* 2*	2	Создание открытки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
65	15.05.2019	1* 2*	2	Спецэффекты. Работа со спецэффектами. Добавление перспективы. Создание тени. Применение: огибающей, объекта-линзы.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
66	17.05.2019	1* 2*	2	Изменение формы объекта. Эффект протекания объекта. Придание объема объекту.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
67	22.05.2019	1* 2*	2	Собственные проекты.	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
68	24.05.2019	1* 2*	2	Собственные проекты.	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Corel Draw.	Наблюдение, практическая работа, опрос
				Всего 138 часов			

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Планируемый календарный учебный график второй год обучения в 2019-2020 учебном году

Время занятий (обозначения):

группа 1 второго года обучения- «1*»- 14:30-15:15, 15:25-16:10, **группа 2** второго года обучения- «2*»- 16:25-17:10, 17:20-18:05

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	04.09.2019	1* 2*	2	ТБ. Основные термины и понятия. Об изображении и технических характеристиках оборудования. Читаем инструкцию.	КЮТ	Вводное занятие. Инструктаж. ТБ. Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
2	06.09.2019	1* 2*	2	Этапы производства фильма. Тематическое видео. Задумка автора .План-сценарий.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
3	11.09.2019	1* 2*	2	Места съемки. Свет. Баланс белого. Основы композиции: правило третей и золотое сечение. Первые съемки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
4	13.09.2019	1* 2*	2	Места съемки. Свет. Баланс белого. Основы композиции: правило третей и золотое сечение. Первые съемки.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
5	18.09.2019	1* 2*	2	Движение в кадре. Вектор движения. Фазы движения объектов. Перебивка. Снимаем улицу.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
6	20.09.2019	1* 2*	2	Основы композиции: правило диагоналей. Планы съемки. Чередование крупностей планов. Съемка панорамы.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
7	25.09.2019	1* 2*	2	Основы композиции: правило диагоналей. Планы съемки. Чередование крупностей планов. Съемка панорамы.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с видеокамерой.	Наблюдение, практическая работа, опрос
8	27.09.2019	1* 2*	2	Обзор и знакомство с интерфейсом программы. PowerDirector. Главное меню и основные панели. Параметры проекта.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
9	02.10.2019	1* 2*	2	Окно предварительного просмотра. Монтажный стол и его свойства.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
10	04.10.2019	1* 2*	2	Форматы и объем записи изображения. Носители информации. Копирование информации на ПК. Прямое копирование. Конверторы видео.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
11	09.10.2019	1* 2*	2	Сохранение фильма с DVD-диска.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
12	11.10.2019	1* 2*	2	Запись видео с веб-камеры. Запись видео с экрана.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
13	16.10.2019	1* 2*	2	Виды монтажа. Принципы удачного монтажа. Ассоциативный монтаж. Параллельный монтаж	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
14	18.10.2019	1* 2*	2	Нарезка сцен. Чередование планов. Переходы между кадрами	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
15	23.10.2019	1* 2*	2	Нарезка сцен. Чередование планов. Переходы между кадрами	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
16	25.10.2019	1* 2*	2	Постобработка: применение спецэффектов. Предпросмотр эффекта. Управление эффектами.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
17	30.10.2019	1* 2*	2	Постобработка: применение спецэффектов. Предпросмотр эффекта. Управление эффектами.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
18	01.11.2019	1* 2*	2	Автоматическое улучшение качества видео.Цветокоррекция: улучшение качества цветопередачи и художественный прием	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
19	06.11.2019	1* 2*	2	Спецэффекты преобразования: старое кино, сепия и другие.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
20	08.11.2019	1* 2*	2	Трансформация видео: разделение экрана, масштабирование, движение	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
21	13.11.2019	1* 2*	2	Трансформация видео: разделение экрана, масштабирование, движение.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector.	Наблюдение, практическая работа, опрос
22	15.11.2019	1* 2*	2	Картинка в картинке. Собственное лого.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw	Наблюдение, практическая работа, опрос
23	20.11.2019	1* 2*	2	Картинка в картинке. Собственное лого.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw	Наблюдение, практическая работа, опрос
24	22.11.2019	1* 2*	2	Картинка в картинке. Собственное лого.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw	Наблюдение, практическая работа, опрос
25	27.11.2019	1* 2*	2	Эффект “Хромакей”. Съемка. Цветовой ключ. Монтаж.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw Практическая работа с видеокамерой и хромакеем.	Наблюдение, практическая работа, опрос
26	29.11.2019	1* 2*	2	Эффект “Хромакей”. Съемка. Цветовой ключ. Монтаж.	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw Практическая работа с видеокамерой и хромакеем.	Наблюдение, практическая работа, опрос
27	04.12.2019	1* 2*	2	Эффект “Хромакей”. Съемка. Цветовой ключ. Монтаж.	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программы PowerDirector и CorelDraw Практическая работа с видеокамерой и хромакеем.	Наблюдение, практическая работа, опрос
28	06.12.2019	1* 2*	2	Выбор музыкального сопровождения фильма. Запись звука в видеоредакторе.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
29	11.12.2019	1* 2*	2	Редактирование звука. Добавление эффектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
30	13.12.2019	1* 2*	2	Редактирование звука. Добавление эффектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
31	18.12.2019	1* 2*	2	Запись звука отдельно от видео.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
32	20.12.2019	1* 2*	2	Дубляж. Извлечение звука из видеофайлов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
33	25.12.2019	1* 2*	2	Дубляж. Извлечение звука из видеофайлов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
34	27.12.2019	1* 2*	2	Дубляж. Извлечение звука из видеофайлов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
35	08.01.2020	1* 2*	2	Добавление и настройка титров.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
36	10.01.2020	1* 2*	2	Тень. Анимация. Подложка. Работа с анимированными титрами	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа PowerDirector	Наблюдение, практическая работа, опрос
37	15.01.2020	1* 2*	2	Работа с собственными тематическими сюжетами.	КЮТ	Практическая работа	Наблюдение, практическая работа, опрос
38	17.01.2020	1* 2*	2	Работа с собственными тематическими сюжетами.	КЮТ	Практическая работа	Наблюдение, практическая работа, опрос
39	22.01.2020	1* 2*	2	Работа с собственными тематическими сюжетами.	КЮТ	Практическая работа	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
40	24.01.2020	1* 2*	2	Азы работы. Обзор и знакомство с интерфейсом программы. Установка. Интерфейс.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
41	29.01.2020	1* 2*	2	Среда (панели, окна) iClone. Content Manager и Scene Manager. Сцены и их содержание.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
42	31.01.2020	1* 2*	2	Среда (панели, окна) iClone. Content Manager и Scene Manager. Сцены и их содержание.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
43	05.02.2020	1* 2*	2	Control Bar. Управляющая панель. Предварительный просмотр. (Типы отображения и переключение камер)	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
44	07.02.2020	1* 2*	2	Панель воспроизведения сцены. Панели изменений и редактирования.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
45	12.02.2020	1* 2*	2	Timeline. Панель ключевых кадров. Типы данных в Timeline.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
46	14.02.2020	1* 2*	2	Свойства и содержание. Ключ, фреймы, флажки их редактирование.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
47	19.02.2020	1* 2*	2	Расширенные операции. Кривые переходов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
48	21.02.2020	1* 2*	2	Актер, персонаж, аватар Астор. Пропорции, настройка. Persona (Персона). Индивидуальное свойство актёра.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
49	26.02.2020	1* 2*	2	Наложение звука и анимация лица. iMotion-файл. Первые движения.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
50	28.02.2020	1* 2*	2	Создание актеров. CloneBone – это универсальный человеческий скелет. Корректировка частей и пропорций тела.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
51	04.03.2020	1* 2*	2	Создание актеров. CloneBone – это универсальный человеческий скелет. Корректировка частей и пропорций тела.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
52	06.03.2020	1* 2*	2	Создание головы. Photo Enhancement. Лицо из фотографии.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
53	11.03.2020	1* 2*	2	Настройка особенности лица. Head Morph Effects. Глаза.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
54	13.03.2020	1* 2*	2	Волосы. Лицевая анимация. Панель Puppeteering. Одежда. Создание пользовательских профилей.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
55	18.03.2020	1* 2*	2	Анимация. Использование Path. (Путь). Pick Path. Персонаж идёт по пути. Анимация – Human Centric Control.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
56	20.03.2020	1* 2*	2	Удаление движений части тела из Motion Clip.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
57	25.03.2020	1* 2*	2	Создание пользовательской позы. Как взять предмет.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
58	27.03.2020	1* 2*	2	Создание виртуального мира. Наполнение проекта. Drag-and-Drop. Поддерживаемые файлы переноса. Внешние файлы переноса.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
59	01.04.2020	1* 2*	2	Выбор объектов. Выравнивание объектов. Перемещение и трансформация объектов.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
60	03.04.2020	1* 2*	2	Конвертируем предметы. Конвертируем предметы.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
61	08.04.2020	1* 2*	2	Текст и изображение в проекте.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
62	10.04.2020	1* 2*	2	Дома. Предметы. Ландшафт. "Посевная и уборочная"	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
63	15.04.2020	1* 2*	2	Добавляем реализма к моделям и сценам. Эффект HDR. Динамические эффекты IBL. Атмосфера и свет.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
64	17.04.2020	1* 2*	2	Сборка клипа. Подготовка клипа анимации. Режимы редактирования. Переключение камер. Свойства и эффекты камер.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
65	22.04.2020	1* 2*	2	Сборка клипа. Подготовка клипа анимации. Режимы редактирования. Переключение камер. Свойства и эффекты камер.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
66	24.04.2020	1* 2*	2	Ключи и Timeline. Изменение Контрольных Точек. Скорость и цикл клипа анимации.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
67	29.04.2020	1* 2*	2	Использование эффектов. Эффект "Мультипликация". Тональная карта и блики. Сохраняем видео секвенцию с альфа-каналом и без. Экспорт видео.	КЮТ	Лекция. Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
68	06.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
69	08.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	

№ п/п	Дата	Время	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
70	13.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
71	15.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
72	20.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
73	22.05.2020	1* 2*	2	Собственные проекты	КЮТ	Практическая работа с ПК. Программа Iclone.	Наблюдение, практическая работа, опрос
			Всего 142 часа				