Управление образования администрации г. Белгорода
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр технологического образования и детского технического творчества»
г. Белгорода

Согласовано: Руководителем МО «Дополнительное образование» _____ Л.А.Баронова Протокол №5 от 31.05.2021г.	Согласовано: Заместитель директора МБУДО ЦТОиДТТ _____ Ю.С.Феоктистова « 26 »_____ июня ___ 2021 г.	Утверждаю: Директор МБУДО ЦТОиДТТ _____ Ю.Н. Кумейко « 26 » ____ июня ___ 2021 г. Приказ № 105 от 26.06.2021 г.

Дополнительная
общеобразовательная (общеразвивающая) программа

«Компьютерный дизайн»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст учащихся: 9 - 17 лет
Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Пронькин Андрей Владимирович

г. Белгород,
2021 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа: авторская **«Компьютерный дизайн»** технической направленности

Автор программы: Пронькин Андрей Владимирович

Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического совета МБУДО ЦТОиДТТ
от « 26 » июня 2021 г., протокол № 8

Председатель _____ Ю.Н. Кумейко
(подпись) Ф.И.О.

Оглавление:

1. Комплекс основных характеристик программы
1.1. Пояснительная записка 3
1.2. Учебный план 1 год обучения *10*
1.3. Содержание программы 1 год обучения *14*
1.4. Учебный план 2 год обучения *22*
1.5. Содержание программы 2 год обучения *27*
1.6. Календарный учебный график *37*
1.7. Формы аттестации *38*
2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы
2.1. Система оценки образовательной результатов 39
2.2. Оценочные материалы *41*
2.3. Материально - техническое обеспечение *49*
2.4. Методическое обеспечение *50*
2.5. Информационное обеспечение *50*
2.6. Список методической литературы *51*

Приложение
№ 1. Календарно – тематический план

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Компьютерный дизайн сейчас входит повсеместно в моду. Обучение компьютерному дизайну настолько удивительно и увлекательно, что человек, изучивший основы дизайна от начинающего до профессионального, может полностью быть творческой личностью в этой области. С помощью навыков дизайна можно создавать видеокурсы, свои индивидуальные компании, работать по заказам и в соответствующих организациях. Компьютерный дизайн - довольно сложный процесс, но при желании и увлеченности ему можно научиться. *«Люди склонны думать, что способность создавать инновационные идеи - это своего рода дар, с которым человек рождается. Это заблуждение. Инноваторство - это навык, которому можно научиться, развивать его в себе и совершенствовать» (Фил Маккини, консультант по инновациям и бывший технический директор Personal System Group компании Hewlett Packard).*

Видеодизайн сейчас является уникальной профессией в цифровом мире. Это творческая и техническая дисциплина, которая необходима для освоения новых знаний в этой сфере. Видеодизайн увлекателен еще и тем, что может быть новой профессией для людей в период поиска работы.

Регулярные занятия в объединении по компьютерному дизайну развивают интеллектуальный потенциал и творческие способности детей. Поскольку человек - существо социальное, он должен еще в школьные годы учиться говорить обдуманно, целенаправленно, решать проблемы, получать и передавать информацию, работать с литературными источниками, дискутировать и выступать с докладами, уметь слушать других и себя.

Программа «Компьютерный дизайн» **авторская, технической направленности.**

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы состоят в:

- применении нетрадиционных подходов к обучению;
- применении нетрадиционных форм контроля полученных знаний;
- создании предпосылок для востребованной передачи знаний от педагога к учащимся и получения их посредством самообразования;
- расширении кругозора учащихся в видеодизайне и развитии их творческого потенциала;
- расширении самостоятельности учащихся в решении технических вопросов на основе предыдущего опыта под контролем педагога;
- развитии фантазии и воображения учащихся.

Новизна дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы состоит в поэтапном изучении основ теории видеорекламы и видеодизайна и применении этих основ на практике.

Актуальность дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы заключается в том, что предложенный материал способствует:

• обеспечению необходимых условий для личностного развития;
• профессиональному самоопределению;
• творческому труду детей в возрасте от 9-17 до лет;
• адаптации их к жизни в обществе;
• организации содержательного досуга;
•способствует запросу современной жизни, требованиям учебно-воспитательного процесса.

Актуальность программы еще в том, что занятия стимулируют творческую деятельность - стремление к самостоятельной деятельности, создают условия для развития личностных качеств учащихся; способствуют подготовке детей к новым тенденциям в дизайне.

Предложенный вид деятельности вызывает мотивацию познания и творчества. Занятия развивают эстетический вкус, мышление, воображение, формируют конструктивные навыки. Повышают качество проводимого после школьных занятий времени, что развивает коммуникативные умения, содействуют профилактике асоциального поведения детей и подростков.

Педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы состоит в создании условий для получения учащимися новых знаний и актуализацию уже имеющихся теоретических сведений по основам рекламных макетов, мультипликации и видеодизайна.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа ***направлена*** на:

• дизайнерское развитие учащихся в сфере рекламы, видеодизайна;
• ознакомление с современными и перспективными технологиями видеодизайна;
• творческое и эстетическое развитие учащихся;
• умение находить и использовать необходимую информацию;
• выдвигать идеи решения возникающих задач при разработке видеорекламы.

Цель дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы - создание условий для творческой реализации личности в области видеодизайна и рекламы, развитие мотивации дизайнерского образования учащихся в сфере видеорекламы.

Задачи дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

Образовательные:

- формирование мотивации обучения у учащихся;
- ознакомление учащихся с основными направлениями истории рекламы видеодизайна;

- формирование знаний у учащихся о наиболее распространенных и перспективных технологиях видеорекламы.

Развивающие:

- развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи.

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, коллективизма, обязательности, честности и культуры поведения, как в объединении, так и в обществе;
- воспитание бережного отношения к оборудованию.

Основные принципы обучения, используемые программой**:**

- принцип творческой активности,
- принцип сознательности,
- принцип последовательности,
- связь теории с практикой.

Использование разнообразных форм и методов обучения повышает продуктивность занятий, повышает интерес учащихся к учебному процессу. В процессе обучения применяются *групповые занятия, индивидуальные, теоретические и практические.*

При реализации программы используются следующие ***современные образовательные технологии***, основанные на личностно-ориентированном подходе: технология индивидуализации обучения, проблемное обучение, игровые технологии, технология коллективного взаимообучения, технология создания успеха, здоровьесберегающие технологии. Применение технологии создания успеха дает ребенку возможность осознать свою творческую ценность, продвигает к новым высотам творческих достижений.

Возрастные особенности детей (данная программа рассчитана на детей младшего, среднего и старшего школьного возраста (9 - 17 лет)).

Возраст детей 9-11 лет - *младший школьный возраст.* Процесс обучения детей младшего школьного возраста осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, непроизвольностью памяти и мышления. В преодолении этих трудностей важное место занимают дидактические игры. Через игру можно познать ребенка. Посредством игры можно научить, воспитать, развить в детях все самое лучшее.

Мышление младшего школьника носит конкретный характер, хотя при умелом обучении постепенно развиваются элементы понятийности, способность к простейшим обобщениям. Нужно учитывать, что у детей этого возраста преобладает механическая память, поэтому нужно приучать их к тому, что прежде чем запомнить материал, нужно хорошо его осмыслить и только потом усваивать. Важно развивать произвольное внимание, понимание того, что они делают для того, чтобы потом они смогли полученные знания перенести в новую ситуацию. Их действия и поступки во многом имеют подражательный характер. Самоанализ и самосознание у них

находится на низком уровне, что требует от педагога специальной педагогической работы.

Возраст детей 12-17 лет - *подростковый возраст,* остро протекающий переход от детства к взрослости. Для этого сложного периода показательны: негативные проявления, дисгармоничность в строении личности, свертывание прежде установившейся системы интересов ребенка, протестующий характер его поведения по отношению к взрослым.

Но с другой стороны, подростковый возраст отличается и положительными факторами: возрастает самостоятельность, более разнообразными и содержательными становятся отношения с другими детьми и взрослыми, расширяется сфера его деятельности. Данный период отличается выходом подростка на качественно новую социальную позицию, в которой формируется его сознательное отношение к себе как члену общества.

Объем данной общеобразовательной (общеразвивающей) программы соответствует возможностям и уровню развития детей данного возраста.

Организация образовательного процесса

Данная программа рассчитана на **2 года обучения**.

По окончании обучения, учащиеся, показавшие высокие результаты и проявившие интерес к дальнейшей творческой работе, в частности к видеодизайну, могут быть зачислены в группы индивидуального образовательного маршрута (ИОМ).

Рекомендуемый возраст учащихся - 9-17 лет.

На программу 1 года обучения отводится – 144 часа.

На программу 2 года обучения отводится – 216 часов.

Продолжительность учебных занятий:

- 1 год обучения - **2 раза в неделю по 2 часа.**
- **2 год обучения – 3 раза в неделю по 2 часа.**

Наполняемость групп:

- 1 год обучения - 12-15 человек.
- 2 год обучения – 10-12 человек.

Основная форма организации обучения - **учебное занятие**. Занятия состоят из теоретической и практической частей.

Программа предусматривает поэтапное ознакомление учащихся с основами видеодизайна по принципу «от простого к сложному».

Основной задачей педагога является помощь учащимся в овладении знаниями видеодизайна, необходимыми для дальнейшей познавательной деятельности, а также формирование и развитие активного творческого мышления учащихся, осуществление их профессиональной ориентации.

Уровни освоения программы:

- ✓ ***1 год обучения - стартовый,*** предназначен для получения учащимися первоначальных знаний в области программирования и сопутствующих дисциплин (электроника и информатика).

- ✓ ***2 год обучения – базовый,*** предназначен для получения учащимися базовых знаний в области программирования и сопутствующих дисциплин (электроника и информатика).

Условия реализации программы

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

1) Техническое и материальное оснащение:

Оборудование: компьютерный кабинет, соответствующие программы.

Общие требования к обстановке: оформление кабинета должно соответствовать содержанию программы, постоянно обновляться учебным материалом и наглядными пособиями; чистота, освещенность, проветриваемость кабинета.

2) Организационное обеспечение:

- кабинет, содержащий ученические столы с оборудованными рабочими местами;
- проектор;
- принтер;
- стол педагога;
- компьютер для педагога;
- ученическая доска.

3) Кадровое обеспечение

Педагог, реализующий данную программу, должен обладать следующими личностными и профессиональными качествами:

• умение вызвать интерес к себе и преподаваемому предмету;

• умение создать комфортные условия для успешного развития личности учащихся;

• умение увидеть и раскрыть творческие способности учащихся;

• постоянное самосовершенствование педагогического мастерства и повышение уровня квалификации по специальности.

Взаимодействие с родителями

При реализации программы придается большое значение работе с родителями, так как предполагается тесное сотрудничество детей, педагога и родителей очень важно для достижения желаемых результатов.

Наиболее ***эффективные формы*** вовлечения родителей в совместный воспитательный процесс:

- Родительское собрание**.**
- Совместное посещение выставок.
- Участие в мероприятиях.

Планируемые результаты программы

***В конце обучения по программе учащиеся должны знать*:**

• основную теорию истории видеодизайна;
• практические навыки, определенные программой;
• основы видеодизайна.

В конце обучения по программе учащиеся должны уметь:

• вставлять определенные шрифты в программы;
• вставлять плагины и профессионально работать с программами;
• загружать в интернет рекламные баннеры и видеорекламу;
• научиться приемам монтажа и демонтажа;
• создать в конце года на базе пройденного материала короткометражный видеосюжет.

Личностные и метапредметные результаты освоения программы

Результаты	**Формируемые умения**	**Средства формирования**
Личностные	- формировании у детей мотивации к обучению, о помощи им в самоорганизации и саморазвитии; - развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.	организация на занятии парно-групповой работы
Метапредметные результаты		
регулятивные	- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе и во внутреннем плане; - осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.	-в сотрудничестве с педагогом ставить новые учебные задачи; - преобразовывать практическую задачу в познавательную; - проявлять познавательную инициативу в учебном

		сотрудничестве.
познавательные	- умения учиться: навыках решения творческих задач и навыках поиска, анализа и интерпретации информации; - добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу; - осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы; - осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков.	- осуществлять расширенный поиск информации с использованием различных источников информации и Интернета.
коммуникативные	- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика); - умение координировать свои усилия с усилиями других; - формулировать собственное мнение и позицию; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - задавать вопросы; - допускать возможность существования у людей различных точек зрения, не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в	- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; - понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы; - аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности; - продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников; - с учетом целей

	общении и взаимодействии; - учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве.	коммуникации достаточно точно, полно и последовательно передавать необходимую информацию партнеру, как ориентир для построения действия

1.2. Учебный план
1 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Теория	Практика	Всего	
1.	**Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программами видеодизайна**	***2***	**-**	***2***	Беседа
2.	**Основы видеодизайна. Вложенные композиции и родительство. Вывод композиции. Работа со звуком. Шейпы. Эффектные шейповые переходы. Выражения в after effects. Простая анимация.**	***30***	***30***	**60**	
2.1.	Знакомство с интерфейсом программы. Импорт файлов. Растровые и векторные изображения.	1	1	2	
2.2.	Эффекты и плагины и шрифты в After Effects	1	1	2	
2.3.	Работа с композициями. Параметры настроек в видеодизайне. Ключевые кадры	1	1	2	
2.4.	Вывод композиции.	1	1	2	
2.5.	Родительство в After Effects	1	1	2	
2.6.	Прекомпозиция. Вложение. Переключатель Collapse Transformations	1	1	2	Устный опрос,

2.7.	Основы работы со звуком в After Effects. Визуализация звука. Создание стильного эквалайзера	1	1	2	просмотр работ
2.8.	Знакомство с шейповой анимацией	1	1	2	
2.9.	Анимация шейпов. Принципы отличной анимации	1	1	2	
2.10.	Анимация шейпов. Принципы отличной анимации	1	1	2	
2.11.	Модификация шейпов и их деформация. Основные модификаторы. Модификаторы Wiggle и Repeater	1	1	2	
2.12.	Модификация шейпов и их деформация. Основные модификаторы. Модификаторы Wiggle и Repeater	1	1	2	
2.13.	Эффекты и переходы	1	1	2	
2.14.	Пример композиции с приемом Overshooting	1	1	2	
2.15.	Создание перехода с шейповым взрывом	1	1	2	
2.16.	Переход по масштабу. Переходы Linear Wipe. Переход с прямоугольниками. Переходы с кругами	1	1	2	
2.17.	Х-образный переход и переход с шестиугольниками. Переход с искаженным прямоугольником и переход лесенкой.	1	1	2	
2.18.	Создание шейпового солнца и другие переходы	1	1	2	
2.19.	Атрибут Stroke	1	1	2	
2.20.	Знакомство с основными выражениями. Управляющие слои	1	1	2	
2.21.	Индекс и функции слоев в видеодизайне	1	1	2	
2.22.	Потрясающий Dock-эффект при помощи выражений	1	1	2	
2.23.	Знакомство с полезными скриптами	1	1	2	
2.24.	Знакомство с полезными скриптами	1	1	2	
2.25.	Знакомство с полезными скриптами	1	1	2	
2.26.	Создание стильного слайдшоу	1	1	2	
2.27.	Временные ключевые кадры и Graph Editor.	1	1	2	
2.28.	Интерполяция временных ключевых	1	1	2	

	кадров				
2.29.	Вспомогательные инструменты в видеодизайне	1	1	2	
2.30.	Инструмент Puppet Pin Tool	1	1	2	
3	**Анимационная типографика. Сложная анимация. Персонажная анимация. Анимация текста**	***20***	***20***	**40**	
3.1.	Базовые приемы работы с текстом. Панели Character и Paragraph.	1	1	2	Тестирование, просмотр работ
3.2.	Анимация по параметру Source Text. Анимация движения текста по траектории. Текстовые анимационные пресеты. Стили слоя	1	1	2	
3.3.	Кинетическая типографика и ее подходы	1	1	2	
3.4.	Сложная анимация. Текст из частиц	1	1	2	
3.5.	Анимированный автограф в After Effects.	1	1	2	
3.6.	Анимация узора в After Effects.	1	1	2	
3.7.	Неоновые вывески в After Effects	1	1	2	
3.8.	Изображение из цифр в After Effects	1	1	2	
3.9.	Эффект появления фотографии через акварельную краску в After Effects	1	1	2	
3.10.	Энергетическое лого в After Effects	1	1	2	
3.11.	Стилизация фото под эффект рисования карандашом в After Effects	1	1	2	
3.12.	Персонажная анимация. Подготовка иллюстраций персонажа	1	1	2	
3.13.	Основы риггинга персонажа. Анимация персонажа	1	1	2	
3.14.	Доработка и улучшение анимации персонажа	1	1	2	
3.15.	Создание первой сцены с книгами и фото. Создание полки и падающих книг	1	1	2	
3.16.	Анимация компьютера. Анимация клавиатуры и рук. Анимация экрана компьютера	1	1	2	
3.17.	Создание и анимация дока	1	1	2	
3.18.	Создание эффектного перехода. Анимация интерфейса	1	1	2	
3.19.	Анимируем появление часов.	1	1	2	

	Анимация шейпового телефона				
3.20.	Создание короткометражного мультфильма	1	1	2	
4.	**Основы трехмерной графики и работа с камерой**	***10***	***10***	**20**	
4.1.	Введение в Моушн Графику. Знакомство с плагином Videocopilot	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
4.2.	Галактика в After Effects	1	1	2	
4.3.	Галактика в After Effects	1	1	2	
4.4.	Трехмерный текст с плагином Element 3D	1	1	2	
4.5.	Планета Земля в After Effects	1	1	2	
4.6.	Как из фото сделать трехмерную композицию. 3-d пейзаж.	1	1	2	
4.7.	Эффект двойной экспозиции в After Effects	1	1	2	
4.8.	Объемная анимация для фотографии с эффектом параллакса в After Effects (3D слои)	1	1	2	
4.9.	3D Фото и ожившие фотографии в After Effects	1	1	2	
4.10.	Работа с камерой в Афтер Эффект	1	1	2	
5	**Работа с Масками в Афтер Эффект**	***3***	***3***	***6***	
5.1.	Маски и шейпы. Анимация масок	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
5.2.	Маски и шейпы. Модификатор Repeater и атрибут Stroke	1	1	2	
5.3.	Работа со светом и масками и в Adobe After effects.	1	1	2	
6.	**Аттестация**	***3***	***3***	**6**	Тестирование, практическая работа
7.	**Подготовка к выставкам и**	***4***	***4***	***8***	

	конкурсам				
7.1.	«Мастерская деда Мороза»	1	1	2	Просмотр работ
7.2.	«Нашим любимым!»	1	1	2	
7.3.	«Пасхальный фестиваль»	1	1	2	
7.4.	«Чудеса своими руками»	1	1	2	
8.	**Итоговое занятие**	**-**	***2***	***2***	Просмотр работ
	Всего часов:	***72***	***72***	**144**	

1.3. Содержание программы
1 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программами видеодизайна – 2 часа

Теоретические сведения:

Техника безопасности, правила поведения в работе с компьютерной техникой. Правила безопасного труда при работе с приборами, питающимися от сети переменного тока. Оказание первой медицинской помощи при травмах и электротравмах. Правила противопожарной безопасности и эвакуации при возникновении пожара. Выбор старосты объединения. Обязанности учащихся по окончании занятий. Общее Знакомство учащихся с программами видеодизайна и компьютерной графики.

2. Основы видеодизайна. Вложенные композиции и родительство. Вывод композиции. Работа со звуком. Шейпы. Эффектные шейповые переходы. Выражения в after effects. Простая анимация – 60 часов

2.1. Знакомство с интерфейсом программы. Импорт файлов. Растровые и векторные изображения – 2 часа

Теоретические сведения: Рассказать о растровых и векторных изображениях. Познакомиться с интерфесами программ.

Практическая часть: Научиться импорту файлов в программы.

2.2. Эффекты и плагины и шрифты в After Effects – 2 часа

Теоретические сведения: Рассказать о возможностях программ видеодизайна и компьютерной графики.

Практическая часть: Впоследствии показать, как вставляются плагины и шрифты в программах.

2.3. Работа с композициями. Параметры настроек в видеодизайне. Ключевые кадры – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о параметрах настроек в видеодизайне.

Практическая часть: Начать работу с композициями и ключевыми кадрами.

2.4. Вывод композиции – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о рендере (выводе композиции в видеоформат).

Практическая часть: Научиться работать с рендером.

2.5. Родительство в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать и познакомить о свойстве родительских связей в программе видеодизайна.

Практическая часть: Научиться создавать родительские связи в программах видеодизайна.

2.6. Прекомпозиция. Вложение. Переключатель Collapse Transformations – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить о прекомпозиции.

Практическая часть: Научиться создавать прекомпозицию (вложение нескольких файлов в одну композицию) в программах видеодизайна.

2.7. Основы работы со звуком в After Effects. Визуализация звука. Создание стильного эквалайзера – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о работе и визуализации звука, как дополнение к видеокомпозиции.

Практическая часть: Научиться создавать прекомпозицию (вложение нескольких файлов в одну композицию) в программах видеодизайна.

2.8. Знакомство с шейповой анимацией – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о шейпах, как о объектах 2-d графики.

Практическая часть: Научиться создавать различные шейпы, применять к ним специальные эффекты.

2.9. Анимация шейпов. Принципы отличной анимации – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать об анимации шейпов и принципах отличной анимации.

Практическая часть: Научиться создавать различные шейпы, применять к ним эффекты анимации.

2.10. Анимация шейпов. Принципы отличной анимации – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать об анимации шейпов и принципах отличной анимации.

Практическая часть: Научиться создавать различные шейпы, применять к ним эффекты анимации.

2.11. Модификация шейпов и их деформация. Основные модификаторы. Модификаторы Wiggle и Repeater - 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о модификации шейпов и их применении в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться модифицировать шейпы.

2.12. Модификация шейпов и их деформация. Основные модификаторы. Модификаторы Wiggle и Repeater – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о модификации шейпов и их применении в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться модифицировать шейпы.

2.13. Эффекты и переходы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое шейповые переходы.

Практическая часть: Показать, как делаются эффективные шейповые переходы.

2.14. Пример композиции с приемом Overshooting – 2 часа

Теоретическая часть: Показать композицию с приемом Overshooting.

Практическая часть: Сделать прием Overshooting на компьютере в программе.

2.15. Создание перехода с шейповым взрывом – 2 часа

Теоретическая часть: Показать переход с шейповым взрывом.

Практическая часть: Сделать переход с шейповым взрывом на компьютере в программе.

2.16. Переход по масштабу. Переходы Linear Wipe. Переход с прямоугольниками. Переходы с кругами – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить о переходах по масштабу, с прямоугольниуками, с кругами и переходы Linear Wipe.

Практическая часть: Сделать композиции, применяя переходы по масштабу, с прямоугольниуками, с кругами и переходы Linear Wipe.

2.17. X-образный переход и переход с шестиугольниками. Переход с искаженным прямоугольником и переход лесенкой – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить о X-образном переходе, переходе с шестиугольниками, переходе с искаженным прямоугольником и переходе лесенкой.

Практическая часть: Сделать композиции, применяя X-образный переход, переход с шестиугольниками, переход с искаженным прямоугольником и переход лесенкой.

2.18. Создание шейпового солнца и другие переходы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается шейповое солнце.

Практическая часть: Сделать композиции, применяя изученные переходы.

2.19. Атрибут Stroke – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается атрибут.

Практическая часть: Сделать композиции, применяя атрибут Stroke.

2.20. Знакомство с основными выражениями. Управляющие слои – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с основными выражениями и управляющими слоями.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя основные выражения в видеодизайне.

2.21. Индекс и функции слоев в видеодизайне – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с индексом и функциями слоев в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя индекс и функции слоев в видеодизайне.

2.22. Потрясающий Dock-эффект при помощи выражений – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с потрясающим Dock-эффектом при помощи выражений в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя Dock-эффект при помощи выражений в видеодизайне.

2.23. Знакомство с полезными скриптами - 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с полезными скриптами при помощи выражений в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя скрипты в видеодизайне.

2.24. Знакомство с полезными скриптами – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с полезными скриптами при помощи выражений в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя скрипты в видеодизайне.

2.25. Знакомство с полезными скриптами – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с полезными скриптами при помощи выражений в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя скрипты в видеодизайне.

2.26. Создание стильного слайдшоу – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить со стильным слайдшоу в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя изученные методы создания слайдшоу в видеодизайне.

2.27. Временные ключевые кадры и Graph Editor – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое временные ключевые кадры и Graph Editor в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя ключевые кадры и Graph Editor в видеодизайне.

2.28. Интерполяция временных ключевых кадров – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить, что такое интерполяция временных ключевых кадров в видеодизайне.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя временные ключевые кадры и Graph Editor в видеодизайне.

2.29. Вспомогательные инструменты в видеодизайне – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить, как применять вспомогательные инструменты в видеодизайне на примере анимации бабочки.

Практическая часть: Научиться создавать композицию анимации бабочки.

2.30. Инструмент Puppet Pin Tool – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить, что такое Puppet Pin Tool и как его применять.

Практическая часть: Научиться создавать композицию с помощью инструмента Puppet Pin Tool видеодизайна.

3. Анимационная типографика. Сложная анимация. Персонажная анимация. Анимация текста – 40 часов

3.1. Базовые приемы работы с текстом. Панели Character и Paragraph – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о базовых приемах работы с текстом и панелях Character и Paragraph.

Практическая часть: Научиться создавать композицию с помощью панели Character и Paragraph видеодизайна.

3.2. Анимация по параметру Source Text. Анимация движения текста по траектории. Текстовые анимационные пресеты. Стили слоя – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается анимация движения по траектории, что такое анимированные пресеты и параметр Source Text.

Практическая часть: Научиться создавать композицию с помощью изученной траектории и пресетов.

3.3. Кинетическая типографика и ее подходы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое кинетическая типографика.

Практическая часть: Создать композицию с помощью кинетической типографики.

3.4. Сложная анимация. Текст из частиц – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о группе плагинов Trapcode.

Практическая часть: Создать композицию текста из частиц.

3.5. Анимированный автограф в After Effects - 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое анимация, какие возможности она может, когда применяешь ее к тексту.

Практическая часть: Создать композицию, свой анимированный автограф.

3.6. Анимация узора в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое анимация, какие возможности она может, когда применяешь ее к изображению.

Практическая часть: Создать композицию анимацию узора из ряда предложенных изображений.

3.7. Неоновые вывески в After Effect – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить историю значимости неоновых вывесок и значения привлечения внимания к ним человека.

Практическая часть: Создать композицию с неоновой вывеской, придуманной учащимися.

3.8. Изображение из цифр в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как сделать изображения из цифр.

Практическая часть: Создать композицию изображения из цифр кумира учащихся или из своей фотографии.

3.9. Эффект появления фотографии через акварельную краску в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как сделать эффект фотографии через акварельную краску.

Практическая часть: Создать композицию эффекта фотографии через акварельную краску.

3.10. Энергетическое лого в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как сделать энергетическое лого в видеодизайне.

Практическая часть: Создать композицию энергетическое лого в видеодизайне.

3.11. Стилизация фото под эффект рисования карандашом в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как сделать стилизацию фотографии под эффект рисования карандашом.

Практическая часть: Создать композицию, сделать стилизацию фотографии под эффект рисования карандашом.

3.12. Персонажная анимация. Подготовка иллюстраций персонажа – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое персонажная анимация, как ее делать и подготовить иллюстрацию персонажа.

Практическая часть: Создать композицию, персонажную анимацию в Афтер Эффект.

3.13. Основы риггинга персонажа. Анимация персонажа – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое риггинг (процесс подготовки персонажа к анимации).

Практическая часть: Создать композицию, применив основы риггинга.

3.14. Доработка и улучшение анимации персонажа – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое персонажная анимация, как ее делать и доработка и улучшение персонажа.

Практическая часть: Создать композицию, персонажную анимацию в Афтер Эффект.

3.15. Создание первой сцены с книгами и фото. Создание полки и падающих книг – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию сцены с книгами и фото и полки падающих книг.

3.16. Анимация компьютера. Анимация клавиатуры и рук. Анимация экрана компьютера – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию анимации компьютера, клавиатуры и рук.

3.17. Создание и анимация дока – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию анимации компьютера, клавиатуры и рук.

3.18. Создание эффектного перехода. Анимация интерфейса – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию анимацию интерфейса.

3.19. Анимируем появление часов. Анимация шейпового телефона – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию, анимацию часов и телефона.

3.20. Создание короткометражного мультфильма – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию короткометражного мультфильма.

Практическая часть: Создать композицию, анимацию короткометражного мультфильма.

4. Основы трехмерной графики и работа с камерой – 20 часов

4.1. Введение в Моушн Графику. Знакомство с плагином Videocopilot – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое трехмерная графика, как ее применять в видеодизайне и как пользоваться встроенной камерой.

Практическая часть: Создать композицию трехмерной графики.

4.2. Галактика в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию анимацию галактики.

4.3. Галактика в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию анимацию галактики.

4.4. Трехмерный текст с плагином Element 3D – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию с трехмерным текстом с помощью плагина Element 3D.

4.5. Планета Земля в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать такую сложную анимацию.

Практическая часть: Создать композицию «Планета Земля».

4.6. Как из фото сделать трехмерную композицию? 3-d пейзаж. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать из фото трехмерную композицию и как сделать 3-d пейзаж.

Практическая часть: Создать композицию «Планета Земля».

4.7. Эффект двойной экспозиции в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать эффект двойной экспозиции.

Практическая часть: Создать эффект двойной экспозиции в Афтер Эффект.

4.8. Объемная анимация для фотографии с эффектом параллакса в After Effects (3D слои) – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать объемную анимацию фотографии с эффектом параллакса.

Практическая часть: Создать эффект двойной экспозиции в Афтер Эффект.

4.9. 3D Фото и ожившие фотографии в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать 3-d фото и ожившие фотографии.

Практическая часть: Создать 3-d фото и ожившие фотографии.

4.10. Работа с камерой в Афтер Эффект – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как работать с камерой.

Практическая часть: Работа с встроенной камерой в Афтер Эффект.

5. Работа с Масками в Афтер Эффект - 6 часов

5.1. Маски и шейпы. Анимация масок – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое маски в видеодизайне.

Практическая часть: Работа с масками.

5.2. Маски и шейпы. Модификатор Repeater и атрибут Stroke – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое маски и модификаторы в видеодизайне.

Практическая часть: Работа с масками и модификаторами.

5.3. Работа со светом и масками в Adobe After Effects.

Теоретическая часть: Объяснить, как работать со светом и масками в видеодизайне.

Практическая часть: Работа с масками и светом.

6. Аттестация – 6 часов

6.1. Начальная аттестация – 2 часа

6.2. Промежуточная аттестация (декабрь) – 2 часа

6.3. Промежуточная аттестация (апрель-май) – 2 часа

7. Подготовка к выставкам и конкурсам – 8 часов

7.1. «Мастерская деда Мороза» – 2 часа

7.2. «Нашим любимым!» – 2 часа

7.3. «Пасхальный фестиваль» – 2 часа

7.4. «Чудеса своими руками» – 2 часа

8. Итоговое занятие - 2 часа

Подведение работы объединения за учебный год.

1.4. Учебный план
2 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестация)
		Теория	Практика	Всего	
1.	**Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программами видеодизайна**	***2***	**-**	***2***	Устный опрос
2.	**Element 3-d. Расширенный цикл обучения**	***30***	***30***	***60***	
2.1.	Знакомство с интерфейсом плагина	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
2.2.	Установка шейдеров (материалов)	1	1	2	
2.3.	Element 3D V2 Новые функции!	1	1	2	
2.4.	Elements 3d и альфа канал. Проблемы с хромакеем	1	1	2	
2.5.	Потенциальная замена Хромокею [Камера светового поля]	1	1	2	
2.6.	3D Шумы и Деформации в Element 3D	1	1	2	
2.7.	3 D Logo в Element 3D	1	1	2	
2.8.	Делаем вкусный 3D Текст (Photoshop, After Effects+Element 3D)	1	1	2	
2.9.	Объемная фотография в AE	1	1	2	
2.10.	Анимация в Element 3D	1	1	2	
2.11.	Реалистический рендер в Афтер Эффект (Element3D)	1	1	2	
2.12.	Винтажный текст в Афтер Эффект	1	1	2	
2.13.	Создание трехмерного изображения	1	1	2	

2.14.	Трассировка изображения – что это такое?	1	1	2	
2.15.	Добавляем 3D объекты в видео	1	1	2	
2.16.	Органическая сфера при помощи Element 3D	1	1	2	
2.17.	Как вставить свое видео или картинку в Element 3D	1	1	2	
2.18.	Обзор Motion Factory	1	1	2	
2.19.	Делаем эффект Long Shadow в After Effects	1	1	2	
2.20.	Создание гор в Афтер Эффект	1	1	2	
2.21.	Делаем 3D коридор	1	1	2	
2.22.	Element3D и тени	1	1	2	
2.23.	Element3D и плагин Saber	1	1	2	
2.24.	ELEMENT 3D - Mapping Texture	1	1	2	
2.25.	Обычный 3D город	1	1	2	
2.26.	Цифровой город (плагин StarDust)	1	1	2	
2.27.	3D Matte painting in After Effects	1	1	2	
2.28.	Adding lighting	1	1	2	
2.29.	Создание космоса	1	1	2	
2.30.	Компоновка изображения и текста	1	1	2	
3	**Инфографика. Основы визуальной информации**	***20***	***20***	***40***	
3.1.	Инфографика и ее принципы	1	1	2	Тестирование, просмотр работ
3.2.	«Увидел и понял». Инфографика с Андреем Скворцовым	1	1	2	
3.3.	Если бы весь Мир стал одной страной	1	1	2	
3.4.	Анатомия инфографики: процесс создания от и до	1	1	2	
3.5.	Дизайн инфографики: секреты создания и особенности продажи	1	1	2	
3.6.	Инфографика в рекламном ролике.	1	1	2	
3.7.	6 типовых ошибок в дизайне инфографики	1	1	2	
3.8.	Что такое продающее видео	1	1	2	
3.9.	Как сделать продающее видео (закрепление материала)	1	1	2	
3.10.	Имиджевая видео-инфографика.	1	1	2	
3.11.	Производство видеоролика: основные этапы. Процесс создания видео. Видеопроизводство	1	1	2	
3.12.	Сценарий рекламного ролика - половина успеха.	1	1	2	

3.13.	Инфографика в презентации PowerPoint	1	1	2	
3.14.	Как заказывают инфографику. Сроки выполнения	1	1	2	
3.15.	Бизнес-инфографика	1	1	2	
3.16.	Дизайн в полиграфии и инфографике	1	1	2	
3.17.	Современная журнальная инфографика	1	1	2	
3.18.	Цена рекламных роликов. Факторы, влияющие на стоимость видеоролика и инфографики	1	1	2	
3.19.	Как с помощью инфографики повысить конверсию.	1	1	2	
3.20.	Создание видео - анимаций	1	1	2	
4.	**Основы видеомонтажа и звука**	***20***	***20***	***40***	
4.1.	Sony Vegas Pro 12 [64-bit] - Основы монтажа	1	1	2	
4.2.	Как сделать цветокоррекцию темного видео в Adobe Premiere Pro CC 2015?	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
4.3.	Как осветлить видео в Sony Vegas	1	1	2	
4.4.	Sony Vegas. Изменяем формат видео с 4:3 на 16:9	1	1	2	
4.5.	Как приблизить и отдалить видео в Sony Vegas Pro	1	1	2	
4.6.	Sony Vegas Pro Стоп кадр	1	1	2	
4.7.	Знакомство с Premiere Pro - Интерфейс и монтаж для начинающих. Установка программы и системные требования для всех ОС. Этапы монтажа.	1	1	2	
4.8.	Эффекты для видео и аудио Adobe Premiere Pro. Структурирование материала. Знакомство с Media Encoder. Общие советы по видеомонтажу.	1	1	2	
4.9.	Импорт файлов. Секвенция в Премьер про. Цветокоррекция в премьер Про. Работа с аудио в Премьер Про. Грейдинг	1	1	2	
4.10.	Как сделать Split Screen в Adobe Premiere Pro? Создание титров	1	1	2	
4.11	Adobe Premiere Pro. Анимация, кейфреймы Adobe Premiere Pro. Несколько роликов в одном видео	1	1	2	
4.12	Плагин Neat Video - убираем шум из видео	1	1	2	
4.13	Adobe Premiere Pro. Маски	1	1	2	
4.14	Рисованная обводка на видео. Урок по Premiere Pro. Переходы	1	1	2	

4.15	Adobe Premiere Pro. Как добавить блики (Lens Flare). Как убрать фоновый шум микрофона. Экспорт готового фильма	1	1	2	
4.16	Как найти заказчиков или работу начинающему монтажеру. Индустрия кино и телевидения	1	1	2	
4.17	Работа со скоростью видео	1	1	2	
4.18	Кеинг и композитинг	1	1	2	
4.19	Мультикамера в Премьер Про	1	1	2	
4.20	Разбор кинематографических сцен	1	1	2	
5.	**Основы полиграфии Видеореклама**	***10***	***10***	***20***	
5.1.	Фотошоп. Базовые знания	1	1	2	
5.2.	Работа со слоями и изображениями	1	1	2	
5.3.	Создание афиш	1	1	2	
5.4	Индизайн. Основы работы	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
5.5.	Вставка изображений и текста в Индизайне	1	1	2	
5.6.	Adobe Illustrator	1	1	2	
5.7.	Создание логотипа	1	1	2	
5.8.	Основы видеорекламы	1	1	2	
5.9.	Видеореклама. Новые тренды	1	1	2	
5.10.	Видеореклама. Новые тренды (закрепление материала)	1	1	2	
6.	**Cinema 4d. Основы**	***10***	***10***	***20***	
6.1.	Синема 4d Знакомство. Настройки программы Cinema 4D. Работа с материалами в Cinema 4D.	1	1	2	
6.2.	Свет в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D	1	1	2	
6.3.	Динамика объектов в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D.	1	1	2	
6.4.	Деформеры в Cinema 4D. Моделирование	1	1	2	
6.5.	Рендер в Cinema 4D. Разрушение объектов в Cinema 4D. Знакомство с рендерером Redshift в Cinema 4D	1	1	2	Устный опрос, просмотр работ
6.6.	Простое моделирование в Cinema 4D. Трава в Cinema 4D.	1	1	2	
6.7.	Объемный текст в Синема 4d. Неоновый текст. Текст из кубов	1	1	2	
6.8.	Создание 3D логотипа в Cinema 4D. Анимация 3D логотипа в Cinema 4D.	1	1	2	
6.9.	Matte Painting	1	1	2	

6.10.	Сказочный лес в Cinema 4D и After Effects. 4 части	1	1	2	
7.	**SMM и SEO оптимизация**	***3***	***3***	***6***	
7.1.	SMM - Урок 1. Оформление сообществ в контакте. SMM - Урок 2. Привлечение подписчиков в контакте. SMM - Урок 3. Привлечение подписчиков в контакте. Примеры и детальный разбор способов. SMM продвижение в соц сетях ВКонтакте, Instagram и др. | СММ обучение. Работа SMM. Зарплата. Обучение. Как найти работу SMM. Что делает SMM менеджер	1	1	2	Тестирование
7.2.	SMM-словарь: что такое таргетинг, ретаргетинг, CPA, CPM, CTR и другие SMM-термины. Яндекс Дзен: новая звезда в контент-маркетинге. Продвижение личного бренда в социальных сетях: Секреты персонального PR. Новые инструменты в SMM-маркетинге. Связь с общественностью. Слова-магниты. Как сделать суперзаголовок	1	1	2	
7.3.	Новые стратегии в Seo-оптимизации	1	1	2	
8.	**Adobe Audition**	***3***	***3***	***6***	
8.1.	Adobe Audition как записывать трек. Минусовка трека. Разбор эффектов. Сэмплы	1	1	**2**	Устный опрос
8.2.	Сведение	1	1	2	
8.3.	Экспорт музыкального файла	1	1	2	
9.	**Anime Studio. Базовые курсы**	***4***	***4***	***8***	
9.1.	Как писать сценарий - советы Pixar	1	1	2	
9.2.	Кто пишет сценарии для мультипликационных рекламных роликов	1	1	2	Устный опрос
9.3.	Как быстро научиться рисовать (и как доказать что вы можете)	1	1	2	
9.4.	Как зарабатывать на создании мультфильмов?	1	1	2	
10.	**Аттестация**	***2***	***2***	***4***	Тестирование, практическая работа
11.	**Подготовка к выставкам и конкурсам**	***4***	***4***	***8***	
7.1.	«Мастерская деда Мороза»	1	1	2	Просмотр

7.2.	«Нашим любимым!»	1	1	2	работ
7.3.	«Пасхальный фестиваль»	1	1	2	
7.4.	«Чудеса своими руками»	1	1	2	
12.	**Итоговое занятие**	**-**	***2***	***2***	Просмотр работ
	Всего часов:	***108***	***108***	**216**	

1.5. Содержание программы
2 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программами видеодизайна – 2 часа

Теоретические сведения:

Техника безопасности, правила поведения в работе с компьютерной техникой. Правила безопасного труда при работе с приборами, питающимися от сети переменного тока. Оказание первой медицинской помощи при травмах и электротравмах. Правила противопожарной безопасности и эвакуации при возникновении пожара. Выбор старосты объединения. Обязанности учащихся по окончании занятий. Общее Знакомство учащихся с программами видеодизайна и компьютерной графики.

2. Element 3-d. Расширенный цикл обучения– 60 часов

2.1. Знакомство с интерфейсом плагина. – 2 часа

Теоретические сведения: Рассказать о плагине деформаций объекта, объемного текста под названием Element 3D.

Практическая часть: Научиться работать с плагином.

2.2. Установка шейдеров (материалов) – 2 часа

Теоретические сведения: Рассказать, как устанавливаются шейдеры или материалы, какое название этих шейдеров.

Практическая часть: Впоследствии показать, как вставляются шейдеры.

2.3. Element 3D V2 Новые функции! – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о новых функциях плагина.

Практическая часть: Начать создавать объекты, исходя из этой темы.

2.4. Elements 3d и альфа канал. Проблемы с хромакеем – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о связи плагина с альфа каналом и какие бывают проблемы с хромакеем.

Практическая часть: Научиться создавать связи.

2.5. Потенциальная замена Хромокею [Камера светового поля]– 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о хромакее и его потенциальной замене

Практическая часть: Научиться создавать камеру светового поля

2.6. 3D Шумы и Деформации в Element 3D! – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое 3D шумы и Деформация в Element 3D.

Практическая часть: Научиться создавать их.

2.7. 3 D Logo в Element 3D – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать, как создаются 3D логотипы.

Практическая часть: Научиться создавать 3D логотипы.

2.8. Делаем вкусный 3D Текст (Photoshop, After Effects+Element 3D) – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать как делается вкусный 3D текст в связке Фотошопа, Афтер эффекта и плагина Element 3D.

Практическая часть: Научиться создавать этот текст.

2.9. Объемная фотография в AE – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать об объемной фотографии в AE.

Практическая часть: Научиться создавать объемную фотографию.

2.10. Анимация в Element 3D – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать об анимации в Element 3D.

Практическая часть: Научиться создавать объемную анимацию.

2.11. Реалистический рендер в Афтер Эффект (Element3D) - 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать, как создается реалистический рендер.

Практическая часть: Научиться создавать его.

2.12. Винтажный текст в Афтер Эффект – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать, как создается винтажный текст в Афтер эффект

Практическая часть: Научиться создавать на практике.

2.13. Создание трехмерного изображения – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое трехмерное изображение и как его создать

Практическая часть: Показать, как как создается это изображение

2.14. Трассировка изображения – что это такое? – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать что такое трассировка избражение .

Практическая часть: Как ее достичь с помощью програграммы видеодизайна.

2.15. Добавляем 3D объекты в видео – 2 часа

Теоретическая часть: Показать, как добавляются 3D объекты в видео на примере обучающего материала.

Практическая часть: Сделать добавление этих объектов.

2.16. Органическая сфера при помощи Element 3D – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать, как достичь при помощи объема создание органической сферы.

Практическая часть: Сделать орнганическую сферу.

2.17. Как вставить свое видео или картинку в Element 3D – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как вставлять свое видео или картинку.

Практическая часть: Сделать такое.

2.18. Обзор Motion Factory – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое моушн фактори.

Практическая часть: Сделать композиции при помощи его.

2.19. Делаем эффект Long Shadow в After Effects – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается этот эффект.

Практическая часть: Сделать композиции, применяя этот эффект.

2.20. Создание гор в Афтер Эффект – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать о создании гор посредством плагинов.

Практическая часть: Научиться создавать композиции гор.

2.21. Делаем 3D коридор – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить как просто создать 3D коридор.

Практическая часть: Научиться создавать 3D коридоры всех видов, а также космические.

2.22. Element3D и тени – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить как создаются тени в Elemente 3D.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя тени.

2.23. Element3D и плагин Saber - 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить ребят со связью объемного плагина с светящимся плагином.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя эту связь.

2.24. ELEMENT 3D - Mapping Texture – 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить детей с этой техникой.

Практическая часть: Научиться создавать композиции в этой технике.

2.25. Обычный 3D город– 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить с созданием обычного 3D города.

Практическая часть: Научиться создавать его.

2.26. Цифровой город (плагин Stardust)– 2 часа

Теоретическая часть: Познакомить, как создавать цифровой город.

Практическая часть: Научиться такую композицию.

2.27. 3D Matte painting in After Effects– 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое 3D Matte painting in After Effects.

Практическая часть: Научиться создавать композиции.

2.28. Adding lighting – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить, что такое это такое.

Практическая часть: Научиться создавать.

2.29. Создание космоса – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить, как создавать космос.

Практическая часть: Научиться создавать космические композиции.

2.30. Компоновка изображения и текста – 2 часа

Теоретическая часть: Разъяснить как компоновать текст и изораженияи что такое текстовые фреймы.

Практическая часть: Научиться создавать разные композиции в один видеоформат.

3. Инфографика. Основы визуальной информации – 40 часов

3.1. Инфографика и ее принципы – 2 часа

Теоретическая часть: Рассказать об инфографике и ее принципах.

Практическая часть: Научиться создавать композиции с помощью инфографики.

3.2. «Увидел и понял». Инфографика с Андреем Скворцовым – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что за такое «увидел и понял» на примере вебинара.

Практическая часть: Научиться создавать композиции, применяя приемы инфографики.

3.3. Если бы весь Мир стал одной страной – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить инфографику на примере единого мира.

Практическая часть: Создать композицию.

3.4. Анатомия инфографики: процесс создания от и до – 2 часа

Теоретическая часть: Разложить визуальную информацию анатомии инфографики на технические полки с помощью традицонного урока.

Практическая часть: Показать процесс создания.

3.5. Дизайн инфографики: секреты создания и особенности продажи - 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить секреты создания разныхформ дизайна инфографики и связь ее с продажами.

Практическая часть: Научиться создать такие композиции.

3.6. Инфографика в рекламном ролике – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое инфографика в рекламе.

Практическая часть: Создать композицию инфографики такого типа.

3.7. 6 типовых ошибок в дизайне инфографики – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить 6 типовых ошибок в дизайне визуальной информации.

Практическая часть: Создать композицию, обходя эти ошибки.

3.8. Что такое продающее видео – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое продающее видео.

Практическая часть: Раскрыть для себя принципы продающего видео

3.9. Как создать продающее видео (закрепление материала) – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создавать продающее видео.

Практическая часть: Создать композицию.

3.10. Имиджевая видео-инфографика – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что это такое.

Практическая часть: Создать композицию.

3.11. Производство видеоролика: основные этапы. Процесс создания видео. Видеопроизводство – 2 часа

*Теоретическая часть:*Объяснить как создаются основные этапы процесса создания видео и как на этом заработать.

Практическая часть: Создать конвейер видео.

3.12. Сценарий рекламного ролика - половина успеха. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается сценарий рекламного ролика.

Практическая часть: Создать сценарий.

3.13. Инфографика в презентации PowerPoint – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое инфографика в презентациях.

Практическая часть: Создать видео-презентацию.

3.14. Как заказывают инфографику. Сроки выполнения – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как заказывают инфографику и какие сроки выполнения.

Практическая часть: Создать заказ инфографики.

3.15. Бизнес-инфографика – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое бизнес-инфографика.

Практическая часть: Создать ролик бизнес-инфографики.

3.16. Дизайн в полиграфии и инфографике – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое дизайн в полиграфии и инфографике.

Практическая часть: Создать композиции дизайна инфографике.

3.17. Современная журнальная инфографика – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое современная журнальная инфографика.

Практическая часть: Создать виды журнальной инфографики.

3.18. Цена рекламных роликов. Факторы, влияющие на стоимость видеоролика и инфографики – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, факторы ценообразования рекламных роликов и инфографики.

Практическая часть: Создать рекламный ролик.

3.19. Как с помощью инфографики повысить конверсию. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как с помощью инфографики и видео-презентаций повысить конверсию.

Практическая часть: Создать композиции.

3.20. Создание видео-анимаций– 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создавать видео-анимации.

Практическая часть: Создать видео-анимации.

4. Основы видеомонтажа и звука – 40 часов

4.1. Sony Vegas Pro 12 [64-bit] - Основы монтажа – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, основы монтажа в Сони Вегас.

Практическая часть: Создать композицию видеомонтажа.

4.2. Как сделать цветокоррекцию темного видео в Adobe Premiere Pro CC 2015? – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как сделвать цветокоррекцию в Премьер про.

Практическая часть: Создать цветокоррекцию в Премьер Про.

4.3. Как осветлить видео в Sony Vegas – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как осветлить видео в Сони Вегас.

Практическая часть: Создать композицию осветления видео.

4.4. Sony Vegas. Изменяем формат видео с 4:3 на 16:9 – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как изменять формат видео.

Практическая часть: Создать композицию с изменением форматов.

4.5. Как приблизить и отдалить видео в Sony Vegas Pro – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как приближать и отдалять видео.

Практическая часть: Создать композицию приближения и отдаления.

4.6. Sony Vegas Pro Стоп кадр – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать стоп-кадр.

Практическая часть: Создать создание стоп кадра в видео.

4.7. Знакомство с Premiere Pro - Интерфейс и монтаж для начинающих – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, интерфейс и основы монтажа в Премьер Про.

Практическая часть: Научиться создавать простой монтаж.

4.8. Эффекты для видео Adobe Premiere Pro – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, какие эффекты за что отвечают в Премьер про.

Практическая часть: Создать видео с простыми эффектами.

4.9. Рисованная обводка на видео. Урок по Premiere Pro – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создать рисованную обводку на видео.

Практическая часть: Создать рисованную обводку.

4.10. Как сделать Split Screen в Adobe Premiere Pro – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как делается такой эффект.

Практическая часть: Работа с таким эффектом.

4.11. Adobe Premiere Pro. Анимация, кейфреймы

Adobe Premiere Pro. Несколько роликов в одном видео

Теоретическая часть: Объяснить, как делается анимация и несколько роликов в одном видео.

Практическая часть: Работа с анимацией.

4.12. Плагин Neat Video - убираем шум из видео

Теоретическая часть: Объяснить, как убирается шум на видео.

Практическая часть: Работа с плагинами шума.

4.13. Adobe Premiere Pro. Маски

Теоретическая часть: Объяснить, что такое маски в Премьер про.

Практическая часть: Работа с масками.

4.14. Рисованная обводка на видео. Урок по Premiere Pro. Переходы

Теоретическая часть: Объяснить, что как делается рисованная обводка на видео. Переходы в Премьер Про.

Практическая часть: Работа с переходами.

4.15. Adobe Premiere Pro. Как добавить блики (Lens Flare). Как убрать фоновый шум микрофона. Экспорт готового фильма

Теоретическая часть: Объяснить, что как делаются блики, как убрать фоновый шум микрофона и экспорт готового фильма

Практическая часть: Работа с этими ньюансами.

4.16. Как найти заказчиков или работу начинающему монтажеру. Индустрия кино и телевидения

Теоретическая часть: Объяснить, что как найти заказчиков или работу начинающему видеомонтажеру.

Практическая часть: Тренинг.

4.17. Работа со скоростью видео

Теоретическая часть: Объяснить, что как работать со скоростью видео.

Практическая часть: Практика с этой техникой.

4.18. Кеинг и композитинг

Теоретическая часть: Объяснить, что такое кеинг и композитинг.

Практическая часть: Практика с этими техниками.

4.19. Мультикамера в Премьер Про

Теоретическая часть: Объяснить, что такое мультикамера.

Практическая часть: Практика с этой техникой.

4.20. Разбор кинематографических сцен

Теоретическая часть: Разобрать виды кинематографических сцен

Практическая часть: Научиться этому

5. Основы полиграфии. Видеореклама - 20 часов

5.1. Фотошоп. Базовые знания – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить,базовые знания в Фотошопе.

Практическая часть: Работа в фотошопе.

5.2. Работа со слоями и изображениями – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как работать со слоями и изображеениями в фотошопе

Практическая часть: Работа со слоями и изображениями

5.3. Создание афиш – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создаются афиши.

Практическая часть: Создание афиш.

5.4 Индизайн. Основы работы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, основы журнальной полиграфии.

Практическая часть: Создание журнала.

5.5. Вставка изображений и текста в Индизайне – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, основы журнальной полиграфии.

Практическая часть: Создание журнала.

5.6. Adobe Illustrator – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, основы иллюстратора.

Практическая часть: Создание основ графического дизайна.

5.7. Создание логотипа – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается логотип в графическом дизайне.

Практическая часть: Создание логотипа.

5.8. Основы видеорекламы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить основы видеорекламы.

Практическая часть: Создание видеорекламы.

5.9. Видеореклама. Новые тренды – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить новые тренды видеорекламы.

Практическая часть: Создание новых трендов видеорекламы

5.10. Видеореклама. Новые тренды (закрепление материала) – 2 часа.

Теоретическая часть: Объяснить новые тренды видеорекламы.

Практическая часть: Создание новых трендов видеорекламы

6. Синема 4D – 20 часов

6.1. Синема 4d Знакомство. Настройки программы Cinema 4D. Работа с материалами в Cinema 4D. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое Синема 4D, ее настройки, работу с материалами.

Практическая часть: Создание на основе объяснение компьютерную графику.

6.2. Свет в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое свет в Синема 4D, как он настраивается, что такое теги в этой программе.

Практическая часть: Создание освещения объекта и настроек тегов.

6.3. Динамика объектов в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое динамика в Синема 4D, где она настраивается, что такое MoGraph в этой программе.

Практическая часть: Создание динамики и MoGrapha.

6.4. Деформеры в Cinema 4D. Моделирование – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое деформеры в Синема 4D, где они настраиваются, что такое моделирование в этой программе.

Практическая часть: Создание видов модели в Синема 4D.

6.5. Рендер в Cinema 4D. Разрушение объектов в Cinema 4D. Знакомство с рендерером Redshift в Cinema 4D – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое рендер в Синема 4D, где он настраивается, виды рендеров, каким плагинов можно разрушить геометрические объекты в этой программе.

Практическая часть: Сделать рендер в Синема 4D.

6.6. Простое моделирование в Cinema 4D. Трава в Cinema 4D. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое простое моделирование.

Практическая часть: Сделать траву в Синема 4D.

6.7. Объемный текст в Синема 4d. Неоновый текст. Текст из кубов – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, что такое объемный текст.

Практическая часть: Сделать виды текста в Синема 4D.

6.8. Создание 3D логотипа в Cinema 4D. Анимация 3D логотипа в Cinema 4D. – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как создается 3D логотип в Синема 4D.

Практическая часть: Сделать 3D логотипа в Синема 4D.

6.9. Matte Painting – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить Matte Painting в Синема 4D.

Практическая часть: Сделать Matte Painting в Синема 4D.

6.10. Сказочный лес в Cinema 4D и After Effects. 4 части

Теоретическая часть: Объяснить, как создается Сказочный лес в Cinema 4D и After Effects.

Практическая часть: Сделать Сказочный лес в Cinema 4D и After Effects.

7. SMM-маркетинг и Seo-оптимизация – 6 часов

7.1. SMM - Урок 1. Оформление сообществ в контакте. SMM - Урок 2. Привлечение подписчиков в контакте. SMM - Урок 3. Привлечение подписчиков в контакте. Примеры и детальный разбор способов. SMM продвижение в соц. сетях ВКонтакте, Instagram и др. | СММ обучение. Работа SMM. Зарплата. Обучение. Как найти работу SMM. Что делает SMM менеджер – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить коротко о СММ-Маркетинге.

Практическая часть: На основании сказанного дать оценку рекламе.

7.2. SMM-словарь: что такое таргетинг, ретаргетинг, CPA, CPM, CTR и другие SMM-термины. Яндекс Дзен: новая звезда в контент-маркетинге. Продвижение личного бренда в социальных сетях: Секреты персонального PR. Новые инструменты в SMM-маркетинге. Связь с общественностью. Слова-магниты. Как сделать супезаголовок – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить коротко о СММ-словаре.

Практическая часть: На основании вышесказанного применить инструменты в рекламе и видеорекламе.

7.3. Новые стратегии в Seo-оптимизации – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить коротко о новых стратегиях в Seo-оптимизации

Практическая часть: На основании вышесказанного применить инструменты в рекламе и видеорекламе.

8. Adobe Audition – 6 часов

8.1. Adobe Audition как записывать трек. Минусовка трека. Разбор эффектов. Сэмплы – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить как осуществляется запись в редакторе звука, как создается минусовка трека, разбор эффектов и создание сэмплов.

Практическая часть: На основании вышесказанного создать эти трэки.

8.2. Сведение – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как осуществляется сведение в редакторе звука.

Практическая часть: На основании вышесказанного создать сведение трэка.

8.3. Экспорт музыкального файла – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как осуществляется экспорт

Практическая часть: На основании вышесказанного сделать экспорт музыкального трэка

9. Anime Studio. Базовые Основы – 8 часов

9.1. Как писать сценарий - советы Pixar – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, как осуществляется писать сценарий для мультфильма

Практическая часть: На основании вышесказанного написать сценарий для мультфильма.

9.2. Кто пишет сценарии для мультипликационных рекламных роликов – 2 часа

Теоретическая часть: Объяснить, кто пишет сценарий мультипликационного рекламного ролика.

Практическая часть: На основании вышесказанного написать сценарий для мульпликационного рекламного ролика

9.3. Как быстро научиться рисовать (и как доказать, что вы можете)

Теоретическая часть: Объяснить, как быстро научиться рисовать

Практическая часть: На основании вышесказанного сделать это.

9.4. Как зарабатывать на создании мультфильмов?

Теоретическая часть: Объяснить, как зарабатывать на создании мультфильмов

Практическая часть: На основании вышесказанного попытаться заработать на мультфильмах (треннинг).

10. Аттестация – 6 часов

6.1. Начальная аттестация – 2 часа

6.2. Промежуточная аттестация (декабрь) – 2 часа.

6.3. Промежуточная аттестация (апрель-май) – 2 часа.

11. Подготовка к выставкам и конкурсам – 8 часов

7.1. «Мастерская деда Мороза» – 2 часа

7.2. «Нашим любимым!» – 2 часа

7.3. **«**Пасхальный фестиваль» – 2 часа

7.4. **«**Чудеса своими руками» – 2 часа

12. Итоговое занятие - 2 часа

Подведение работы объединения за учебный год.

1.6. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерный дизайн»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	сентябрь	май	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа
2 год	сентябрь	май	36	108	216	3 раза в неделю по 2 часа

1.7. Формы аттестации учащихся

Для определения уровня усвоения программы учащимися, ее дальнейшей корректировки и определения путей достижения каждым ребенком максимального творческого и личностного развития предусмотрена *аттестация учащихся*.

Аттестация учащихся:

1 год обучения:

- начальная аттестация (сентябрь);
- текущая аттестация (по разделам программы);
- промежуточная аттестация (декабрь, апрель).

2 год обучения:

- текущая аттестация (по разделам программы);
- промежуточная аттестация (декабрь, апрель).

При наборе учащихся первого года обучения проводится **начальная аттестация**, в ходе которой педагог проводит *тестирование* и *практическую работу*, по результатам которого узнает уровень подготовки учащихся к занятиям.

Формы промежуточной аттестации: теоретическая часть - *тестирование,* практическая часть - *практическая работа*.

Тестирование состоит из вопросов по содержанию разделов программы с вариантами ответов. *Практическая работа* предполагает задания по пройденному материалу.

Формы аттестации учащихся в течение учебного года

Аттестация	Сроки	Теория	Практика
Начальная	сентябрь	Тестирование	Практическая работа
Промежуточная	декабрь	Тестирование	Практическая работа
Промежуточная	апрель-	Тестирование	Практическая

	май		работа

2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы

2.1. Система оценки образовательных результатов

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков учащихся по теории и практике проходит по трем уровням: **высокий, средний, низкий.**

Высокий – решать художественно творческие задачи, пользуясь видеоуроками других видеодизайнеров. Грамотное решение композиции. Плановость. Грамотное тональное решение. Грамотное цветовое решение. Аккуратность в работе. Глубокое и полное знание и понимание учебного материала, умение самостоятельно разъяснять изучаемый материал, творчески подходить к работе, логически и правильно строить ответ, уметь самостоятельно вести работу над практическим творческим заданием.

Средний - если допущены одна - две ошибки цвета, шрифта в решении композиции видеодизайна. Знание основного материала, однако, могут быть допущены отдельные ошибки, неточности, нет проявлений творческой активности, способностей самостоятельно довести свою работу до конца.

Низкий – несоответствие выполненной работы заданной теме. Плохое усвоение материала, допуск значительных ошибок, искажающий смысл изученного материала.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий.

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий.

Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий.

Система контроля

Знания, умения и навыки, полученные на занятиях, необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных детьми знаний в рамках программы обучения. Проводимые

мероприятия направляют учащихся к достижению более высоких вершин творчества, нацеливают на достижение положительного результата.

***Формы контроля*:**

- систематическое наблюдение за учащимися в течение учебного года;
- итоговые занятия;
- итоговые выставки;
- контрольные задания;
- беседы;
- конкурсы;
- интеллектуальные игры, викторины;
- презентации.

Оценка результатов программы предусматривает обсуждение педагогом и учащимися результатов выполнения определенных операций, оценка выполненных видеоконструкций, тестовых заданий, зачетные и итоговые занятия, представление работ на выставки, участие в конкурсах.

Подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется в форме конкурсов, участия в тематических выставках различного уровня, где выставляются лучшие видеопроекты.

2.2. Оценочные материалы

Вопросы для промежуточной аттестации
1 год обучения, 1 полугодие

Теоретическая часть*: тестирование*

1. **Что такое шейпы?**
   - геометрические фигуры
   - линии автострад
   - песни островных аборигенов
2. **Что такое инфографика?**
   - визуальная информация в виде схем
   - панели инструментов
   - инструмент моделирования
3. **Что такое плагины?**
   - независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей.
   - музыкальные инструменты
   - телевизионные программы
4. **Что такое скрипты?**
   - программа для Интернета, написанная на одном из языков программирования (наиболее распространенный - PHP, Perl) и предназначенная для организации одного из сервисов сайта или выполняющая другие, полезные для сайта функции.
   - радиовещательные волны
   - массовые демонстрации
5. **Какие виды шейпов существуют?**
   - квадраты, прямоугольники, звезды
   - виды цветов
   - марки машин
6. **Что такое таймлайн?**
   - временная шкала

- программа компьютера
- марка звуковой колонки

7. С помощью какой панели можно добиться изменения в окне просмотра в Афтер Эффект?

- панель таймлайна
- панель эффекты и пресетов
- панель меню

8. Что такое Saber?

- плагин светящегося текста
- плагин реалистического моря
- плагин объемного текста

9. Что такое ключи в видеодизайне?

- контрольные точки анимации
- простые знаки
- знаки-модули

10. **Что такое модификаторы?**

- помощники изменения
- функции
- бразильская сборная

11. **Какие вы знаете модификаторы в видеодизайне?**

- закручивание, зигзаг, клонирование и другие
- вертушки
- плюшки

12. **Как называют еще Афтер Эффект?**

- Фотошоп для видео
- Программа архитектуры
- Программа скульптуры

13. **Что можно импортировать в Афтер Эффект?**

- фото и видео
- растения
- сайты

14. **Какие эффекты можно применять к тексту?**

- Градиент и разные эффекты
- Скрещивание сортов
- Производство дисков

15. **Что такое маски в Афтер Эффекте?**

- вспомогательные инструменты
- инструменты слесарные
- электроинструменты

Практическая часть: ***практическая работа***

Создание рекламного видеобаннера.

Вопросы для промежуточной аттестации
1 год обучения, 2 полугодие

Теоретическая часть: ***тестирование***

1. Что такое моушн-дизайн?

а) эффект движущейся анимации
б) ротоскопирование
в) цветокоррекция

2. Что такое типографика?

а) изучение шрифтов
б) изучение сайтов
в) наука о монтаже

3. Что такое плагины?

а) Название CD дисков
б) Название DVD дисков
в) вспомогательные инструменты эффектов

4. Что такое плагины Trapcode?

а) плагины создания частиц
б) плагины светового текста
в) плагины объемного текста

5. Что такое Афтер Эффект?

а) программа видеодизайна
б) программа звукозаписи
в) программа сайтостроения

6. Что такое Синема 4 D?

а) программа мультипликации
б) программа обработки фотографии
в) программа 3-d дизайна

7. Инструмент Клон, что он делает в Синема 4 D?

а) может делать много объектов и транформировать
б) может делать сплайны
в) может делать атомную сетку

8. Что такое деформеры в Синема 4 D?

а) инструменты различных преобразований объекта

б) инструменты слесаря

в) инструменты стоматолога

9. Что такое Боди пайнт в Синема 4 D

а) инструменты цифровой скульптуры

б) инструменты видеомонтажа

в) инструменты видеодизайна

10. Что такое Сони Вегас?

а) измененное название Лас Вегаса

б) программа видеомонтажа

в) программа звукозаписи

11. Что такое ротоскопия в Афтер Эффект?

а) Композиция

б) таймлайн

в) инструмент избавления объекта от фона и замена другим фоном

12. Что такое бэкграунд?

а) задний фон

б) передний фон

в) дальний фон

13. Что такое шейпы?

а) геометрические фигуры

б) части одежды моделей

в) элементы сайта

14.Что такое программа Аудишн?

а) программа звукозаписи

б) программа видеодизайна

в) программа видеомонтажа

15. Что такое программа Премьер Про?

а) программа видеодизайна

б) программа сайтостроения

в) еще одна программа видеомонтажа

Практическая часть: ***практическая работа***

Создание гор в Синема 4 D.

Вопросы для промежуточной аттестации
2 год обучения, 1 полугодие

Теоретическая часть: ***тестирование***

1. **Что такое трассировка лица в видео?**
   а) слежка функции видеорегистратора
   б) детальное измерение лица в кадре видео
   в) центрирование якорной точки
2. **Что такое хромакей?**
   а) одноцветная ткань
   б) штора
   в) обводка
3. **Как переводится плагин StarDust?**
   а) Звездная пыль
   б) Угольная пыль
   в) Пыль Земли
4. **Что такое имиджевая инфографика?**
   а) Презентация компании
   б) Анимация персонажа
   в) Звуковой сигнал
5. **Почему сценарий рекламного ролика – половина успеха?**
   а) стратегия и тактика компании для дальнейшего развития
   б) не лень писать
   в) да я без сценария сделаю за день
6. **Что такое конверсия**
   а) морфолого-синтаксический способ образования слов путём перехода из одной части речи в другую
   б) изменений свойств человеческой клетки
   в) это отношение числа посетителей к контенту
7. **Какие сроки выполнения в видеодизайне и монтаже клипов**
   а) медленные
   б) средние
   в) быстрые

8. Что такое логотип?

а) графическое лицо компании

б) дресс-код

в) деловое письмо

9. Важный принцип видеорекламы?

а) привлечение внимания

б) отсутствие четкого алгоритма

в) Отсутствие понимания

10. Основные этапы в видеомонтаже

а) последовательность действий

б) хаотичность

в) Не знание материала

11. Что такое плагин Neat Video?

а) плагин частиц

б) плагин убирания шумов

в) плагин объемного текста

12. Lens Flare что за плагин?

а) плагин бликов

б) плагин цветокоррекции

в) плагин текстовой анимации

13. Что такое Иллюстратор?

а) программа векторной графики

б) программа растровой графики

в) программа пиксельной графики

14. Что такое Фотошоп

а) программа растровой графики

б) программа пиксельной графики

в) программа объемного моделирования

15. Что такое программа Индизайна?

а) полиграфическая программа

б) Чертежная программа

в)архитектурная программа

Практическая часть: ***практическая работа***

Смонтировать видеоклип в Премьер Про

Вопросы для промежуточной аттестации
2 год обучения, 2 полугодие

Теоретическая часть: ***тестирование***

1. **Как выставить в композиции Синема 4-D свет?**
   а) специальным значком в виде лампочки
   б) искать в меню
   в) помощь друга
2. **Что такое деформеры в Синема 4-D?**
   а) модификационные инструменты
   б) инструменты слесаря
   в) столовые приборы
3. **Как сделать анимацию?**
   а) своими ручками, соблюдая последовательность действий
   б) позвать Гарри Поттера
   в) спросить у родителей
4. **Что такое теги в Синеме 4-D?**
   а) модификаторы анимации
   б) модификаторы полигонов
   в) название временной шкалы
5. **Что такое Аудишн?**
   а) Звуковая программа
   б) Видеомонтажная программа
   в) Видеодизайнерская программа
6. **Как в Аудишн убирать звуковой шум?**
   а) с помощью эффектов сведения шумоподавления
   б) с помощью меню Эдит
   в) с помощью меню Файл
7. **Как записывать звук в Аудишн?**
   а) с помощью микрофона и красной кнопки
   б) с помощью перемотки
   в) с помощью мастеринга

8. Что такое сэплы?

а) повторяющиеся короткий звук

б) отдельная мелодия

в) сессия записи

9. Что такое реверберация?

а) время и тон

б) это процесс постепенного уменьшения интенсивности звука при его многократных отражениях

в) Микшер канала

10. Как монозапись сделать стереозаписью в Аудишн?

а) меню избранное команда преобразовать…?

б) с помощью эффекта задержки

в) помощью ремикса

11. Какая частота Гц приемлема для экспорта звука?

а) 44100 – 4800 Гц

б) 64000 – 96000

в) 176400 – 192000

12. Сколько Кб звука повышает качество записи?

а) 192 Кб

б) 256 Кб

в) 320 Кб

13. Как правильно писать сценарий для мультфильмов?

а) последовательно

б) в разброс

в) сам не знаю

14. Что такое ключи в Аниме Студио?

а) помощники анимации

б) инструменты черчения

в) геометрические фигуры

15. Что такое костяные слои в Аниме Студио?

а) связующие графической анимации

б) я сам не знаю, чем они там

в) для экспорта качества графического изображения

Практическая часть: ***практическая работа***

Записать звук в программе Аудишн и научиться сводить.

2.3. Материально-техническое обеспечение

Учебные занятия по программе «Компьютерный дизайн» проводятся в специально оборудованном помещении согласно требованиям СанПиНа.

Материально-техническое обеспечение программы:

1. Компьтерное оборудование.
2. Программы видеодизайна.
3. Программы видеомонтажа.
4. Программы компьютерной графики.
5. Тетради и ручки для конспекта.

2.4. Методическое обеспечение программы

За основу программы «Компьютерный дизайн» взяты такие методы и формы занятий, как *мотивация и стимулирование*, когда на первых занятиях педагог формирует интерес учащихся к обучению, создавая ситуацию успеха, используя при этом:

- словесные, наглядные, аудиовизуальные, практические занятия;
- методы эмоционального стимулирования;
- творческие задания;
- анализ, обобщение, систематизацию полученных знаний и умений;
- выполнение работ под руководством педагога; самостоятельную работу;
- контроль в виде анализа и коррекции работы.

Методы, используемые назанятии характеризуются постепенным смещением акцентов с *репродуктивных на саморазвивающиеся, продуктивные,* с фронтальных на *групповые и индивидуальные*.

Наряду с традиционными *формами организации занятий,* такими, как *рассказ, беседа*, программой предусмотрены и *нетрадиционные:*

-интегрированные занятия, основанные на межпредметных связях.

В основу всех форм учебных занятий заложены *общие характеристики*:

- каждое занятие имеет цель, конкретное содержание, определенные методы организации учебной деятельности;
- построение учебного занятия осуществляется по определенной логике, когда тип занятия соответствует его цели и задачам.

2.5. Информационное обеспечение программы

Интернет-ресурсы:

1. https://www.youtube.com/watch?time_continue=50&v=8fZHdQ4cn8I
2. https://www.litmir.me/br/?b=227750&p=3

3. http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1939244
4. http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1937361
5. https://www.youtube.com/watch?v=5CnDZYAWoLY

2.6. Список методической литературы

Список литературы для педагога:

1. Мишинев А.И. Adobe After Effects CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 – М.: ДМК-Пресс, 2009
2. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. – СПб: БХБ-Петербург, 2014
3. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2013
4. Райтман М. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe. – М.: ООО «Рид Групп», 2011
5. Мелихов Ю.Е., Малуев П.А. Дизайн в рекламе. – М.: ООО «Журнал «Управление персоналом», 2006
6. Ян Чихольд Образцы шрифтов – М.:Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2012
7. Михлин Е.М. Видеомонтаж на ПК – М.: ДиаСофтЮП, 2005
8. Райтман М. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro 13 – М.: ДМК-Пресс, 2014
9. Валерий Филипченко Практический видеомонтаж в Premiere Pro CC (2015) – Видеокурс
10. Михаил Райтман (переводчик) | Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс (+DVD-ROM) (2014) [PDF]
11. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс (+DVD-ROM)
12. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. – М.: Просвещение, 1990.
13. Матюнин Б.Г. Нетрадиционная педагогика. – М.: Школа-Пресс, 1994.
14. Немов Р.С. Психология. – М.: Просвещение, 1990.
15. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Пед. общество России, 2009.
16. Роботова А.С. Введение в педагогическую деятельность/ Роботова А.С., Леонтьева Т.В., Шапошникова И.Г. и др. – М.: Академия, 2009. – 208 с.
17. Сластенин В.А. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов. – М.: Академия, 2009.

18. Бордовская Н.В.Психология и педагогика. Стандарт третьего поколения. Учебник для ВУЗов Издатель – Питер Год издания – 2014
19. Videosmile. Михаил Бычков. Супер Моушн. – Видеокурс, 2015
20. Videosmile. Артем Лукьянов, Марсель Фатхутдинов Супер Афтер Эффект – Видеокурс, 2013
21. Артем Лукьянов и др. Videosmile. Супер Афтер Эффект 2 – Видеокурс, 2013 - 2017
22. Маклюен Г.М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. /Пер. с англ. В.Николаева; закл. ст. М.Вавилова. – М.; Жуковский: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003 – 464 с.
23. Рудер, Э. Типографика. – М.: Книга, 1982. – 288 с.
24. Хопкинс, К. Моя жизнь в рекламе. – Режим доступа: http://bookscafe.net/read/hopkins_klod-moya_zhizn_v_reklame-192798.html#p37
25. Черных А.И. Мир современных медиа. – М.: Территория будущего, 2007. (Серия «Университетская библиотека Александра Погорельского»). – 312 с.
26. Орлов Магия твоих текстов: в 3 кн. – Кн. 1 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1941525 – Кн. 2 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1943503 – Кн. 3 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1945645
27. Е. Песоцкий Современная реклама. Теория и практика. – Режим доступа:http://maintrackers.site/download/923835-epesockii_sovremennaya_reklama_teoriya_i_praktika_pdf.html
28. Марк Тангейт Всемирная история рекламы.- Режим доступа: http://maintrackers.site/download/924133-mark_tangeit_vsemirnaya_istoriya_reklami_2008_pdf_rus.html
29. Чармэнсон Г. Торговая марка: как создать имя, которое принесет миллионы – СПб.: Питер, 1999. – 224 с.
30. Эндрю Карнеги Автобиография. Евангелие богатства / Э. Карнеги; пер. с англ. М.А. Бабук. – Минск: Попурри, 2014. – 480 с.
31. Наполеон Хилл. Станьте мастером продаж. / Пер. с англ. – СПБ.: Диля, 2014. – 288 с.

Литература для детей и родителей:

1. Крейг Д., Скала И. Шрифт и дизайн. Современная типографика – СПб.: Питер, 2016.
2. Тангейт М. Всемирная история рекламы. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2008.
3. Бенуа Эльбрюнн Логотип. – СПб.: Нева, ОЛМА-ПРЕСС Инвест, 2003
4. Этчинсон Дж. Разящая реклама. Как создать самую лучшую в мире печатную рекламу брендов в XXI веке – М.: Вильямс, 2007
5. Черных А.И. Мир современных медиа – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2007

6. Марк Тангейт Всемирная история рекламы.- Режим доступа: http://maintrackers.site/download/924133-mark_tangeit_vsemirnaya_istoriya_reklami_2008_pdf_rus.html
7. Чармэнсон Г. Торговая марка: как создать имя, которое принесет миллионы – СПб.: Питер, 1999. – 224 с.
8. Орлов Магия твоих текстов: в 3 кн. – Кн. 1 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1941525 – Кн. 2 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1943503 – Кн. 3 Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1945645
9. Орлов Виктор Суперзаголовок. – Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1937361
10. Орлов Виктор. Слова-магниты. – Режим доступа: http://xn--80affca3aj9adp.xn--p1ai/forum/viewtopic.php?t=1939244
10. Хопкинс, К. Моя жизнь в рекламе. – Режим доступа: http://bookscafe.net/read/hopkins_klod-moya_zhizn_v_reklame-192798.html#p37
11. Огивли Д. Огилви о рекламе. – Режим доступа https://www.litmir.me/br/?b=227750&p=3
12.Маклюен Г.М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. /Пер. с англ. В.Николаева; закл. ст. М.Вавилова. – М.; Жуковский: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003 – 464 с.
13. Михлин Е.М. Видеомонтаж на ПК – М.: ДиаСофтЮП, 2005
14. Мелихов Ю.Е., Малуев П.А. Дизайн в рекламе. – М.: ООО «Журнал «Управление персоналом», 2006