

Областное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Лицей-интернат №1» г. Курска

Принята на заседании
педагогического совета
от « 30 » августа 2024 г.
Протокол № 1

Утверждено
Директор ОБОУ «Лицей-интернат
№1» г. Курска
В.Я. Ильюта
Приказ от «30» августа 2024 г.
№ 882/1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
художественной направленности
«Студия видеодизайна»
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 7-18 лет
Срок реализации: 1 год (108 часов)

Составитель:
Курьянович Любовь Михайловна,
педагог дополнительного
образования

г. Курск, 2024

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (в ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.;

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678 р.;

4. Приказ Минобрнауки России № 882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 (ред. от 26.07.2022) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

5. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

9. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 N 04-423 «Об исполнении протокола» (вместе с Методическими рекомендациями для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями));

10. Приказ Министерства образования и науки Курской области от 22.08.2024 №1-1126 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеразвивающих программ»;

11. Устав ОБОУ «Лицей-интернат №1» г. Курска, утвержден приказом комитета образования и науки Курской области № 1-249 от 18.03.2015 г. (с изменениями и дополнениями);

12. Положение о дополнительной общеразвивающей программе в ОБОУ «Лицей-интернат №1» г. Курска (утверждено приказом ОБОУ «Лицей-интернат №1» г. Курска №882/1 от 30.08.2024 г.) (с изменениями и дополнениями).

Направленность программы: художественная.

Актуальность программы:

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Для обучающихся будет создаваться особая развивающая среда, способствующая не только получению базовых обобщающих знаний в индустрии графического дизайна, но и получению практического опыта работы в наиболее актуальных профессиональных программах, используемых в Моушн Дизайне. Так же, курс даёт возможность познакомиться учащимся со многими направлениям в пространстве медиа индустрии. Для тех, кто решит в будущем связать свою работу с моушн дизайном или другой специальностью в постпродакшене, курс окажется хорошей стартовой базой.

Программа обучения обеспечивает формирование навыков видеомонтажа, базовой анимации, моделирования и визуализации дизайнерских идей средствами компьютерных программ, а так же повышает общее эстетическое развитие.

Отличительная особенность данной образовательной программы, новизна:

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, малоинтересными и поверхностными. Причина этому - слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем.

Принцип изложения учебного материала - от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе. Занятия проводятся, начиная с самых элементарных базовых понятий.

Уровень программы. Программа «Видеодизайн» - стартового уровня.

Адресат Программы. Программа рассчитана на детей 7-18 лет, проявляющих интерес к современным компьютерным технологиям.

Занятия проводятся при максимальном сочетании принципа группового обучения с индивидуальным подходом.

Количество обучающихся в группе – 10-15 человек.

Объём программы. 36 недель × 3 час = 108 часов.

Срок освоения программы. Программа «Видеодизайн» рассчитана на 1 год обучения.

1.2. Объём программы

Форма обучения – очная.

Режим занятий. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 часу. Продолжительность 1 академического часа - 45 минут. Перерыв между часами одного занятия – 10 минут.

Формы организации образовательного процесса – групповые, в разновозрастных группах.

Особенности организации образовательного процесса - формы реализации Программы: традиционная – реализуется в рамках учреждения.

Набор в группы осуществляется через регистрацию заявки в АИС «Навигатор дополнительного образования детей Курской области» <https://p46.навигатор.дети>.

1.3. Цели программы

Формирование современных компьютерных технологий и развития художественного вкуса, расширение знаний в области компьютерного дизайна и изобразительного искусства.

1.4. Задачи Программы

Обучающие:

- формирование знания учащихся о возможностях современных программных средств, используемых для обработки графических изображений;
- знакомство с различными видами графических редакторов;
- освоение инструментов для создания и редактирования видеоизображения разной степени сложности, используя инструменты графических программ;
- формирование навыков обработки информации посредством современных компьютерных технологий.

Развивающие:

- развитие творческой фантазии, креативного мышления, художественного вкуса;
- развитие внимательности, наблюдательности, логического мышления, точности глазомера;
- развитие творческих способностей учащихся и интереса к изучению компьютерной графики;
- развитие творческих способностей учащихся и интереса к изучению компьютерной графики;
- развитие моторики мелких мышц рук, речевой и умственной деятельности.

Воспитательные:

- воспитание навыков сотрудничества с коллективом, доброжелательности друг к другу;
- воспитание стремления к здоровому образу жизни, творческому труду, бережному отношению к своей культуре;

- воспитание у детей ответственности, самостоятельности.

1.5. Планируемые результаты программы

Личностные результаты:

- 1) развитие чувства вкуса и вариативного мышления;
- 2) стремление к самообразованию;
- 3) воспитание творческого отношения к труду и ответственности при выполнении проектов;
- 4) развитие навыков взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися.
- 5) использование знаний и практических навыков для выполнения проектов и участия в конкурсах;
- 6) умение оценивать свои работы и работы других членов коллектива.
- 7) овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- 1) определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- 2) проговаривать последовательность действий;
- 3) учиться высказывать своё предположение (версию);
- 4) учиться работать по предложенному учителем плану;
- 5) учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- 6) учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- 7) контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- 1) ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- 2) перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- 3) перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- 1) донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- 2) слушать и понимать речь других;
- 3) совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- 4) учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- 1) знать принципы применения законов композиции;
- 2) уметь выполнять поставленные задачи в изучаемых программах;
- 3) знать базовые клавиатурные сокращения для удобной работы с ПО;
- 4) знать базовые принципы анимации;
- 5) знать базовую теорию монтажа;
- 6) знать порядок производства видеопродакшена;

1	1 год обучения, стартовый уровень, группа № 1	16.09.2024	06.06.2025	36	108	108	Соответствует расписанию	4.11, 23.02, 08.03, 01.05, 09.05	декабрь, май
2	1 год обучения, стартовый уровень, группа № 2	16.09.2024	06.06.2025	36	108	108	Соответствует расписанию	4.11, 23.02, 08.03, 01.05, 09.05	декабрь, май
3	1 год обучения, стартовый уровень, группа № 3	16.09.2024	06.06.2025	36	108	108	Соответствует расписанию	4.11, 23.02, 08.03, 01.05, 09.05	декабрь, май

2.2. Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Видеомонтаж	22	14	8	Презентация и анализ творческих заданий
2	Motion design	38	17	21	Презентация и анализ творческих заданий
3	HUD/UI анимация	15	5	10	Презентация и анализ творческих заданий
4	Введение в 3D моделирование	33	18	15	Презентация и анализ творческих заданий
	ВСЕГО:	108	54	54	

2.3. Оценочные материалы

Для оценки результатов обучения на базовом уровне применяется диагностическая карта достижения обучающихся в конце каждого полугодия (Приложение 2).

2.4. Формы аттестации

Чтобы определить уровень знаний, умений и навыков, полученных по программе в целом и отдельно по каждому образовательному разделу, необходимо систематически, объективно и наглядно проводить диагностику образовательного процесса (Приложение 2).

Применяемые техники диагностики:

- Диагностические карты,
- Презентация и анализ творческих заданий,
- Педагогические наблюдения.

Для подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы проводятся опросы, выполнение практических работ и их защита, тестирование.

Высокий уровень – отличное понимание теоретической части, хорошая ориентация в ПО, быстрое решение поставленных задач, понимание цепочки видеопродакшена и логики последовательности всех этапов. Умение самостоятельно принимать творческие решения и презентовать свои работы.

Уровень «выше среднего» хорошее понимание теоретической части, есть ориентация в ПО. Выполнение задач происходит недостаточно быстро, но самостоятельно. Цепочка видеопродакшена понятна. Слабое творческое мышление.

Средний уровень - слабое понимание теоретической части, отсутствуют навыки самостоятельного выполнения задач. Нежелание самостоятельно принимать творческие решения. Уровень владения ПО низкий (знает только базовые команды)

Низкий уровень – недостаточное понимание теоретической части. Невыполнение практических задач, неумение ориентироваться в ПО

Критический уровень – (редко встречаемая оценка) – полное непонимание материала, отсутствие творческого мышления, отказ от выполнения поставленных задач в ПО.

Классификация ошибок и недочетов, влияющих на результаты диагностики достижений обучающихся и выявления уровня усвоения программы:

- Мелкими ошибками считаются такие, которые не влияют на качество, технику и результат выполнения.
- Значительными ошибками считаются такие, которые влияют на качество и технику выполнения, но на результат выполнения творческого задания не влияют.
- Грубые ошибки – это такие ошибки, которые искажают технику выполнения, влияют на качество и результат выполнения практической работы.

Форма представления результатов:

- Практические работы, изготовление видеоконтента, в том числе к праздничным дням

2.5. Методические обеспечения программы

Современные педагогические технологии:

В образовательном процессе используются следующие педагогические технологии: личностно-ориентированная, разноуровневого обучения, проектная, практикоориентированная, игровая, сотрудничества, создания ситуации успеха.

Методы обучения:

- словесный (объяснение теоретической части, разбор,);
- наглядный (показ, демонстрация отдельных частей практических работ и всего проекта);
- практический (творческие упражнения, тестирования деление целого проекта на более мелкие конкретные задачи для подробной проработки и последующая организация целого проекта);

- просмотр вдохновляющего видеоконтента выдающихся моушн дизайнеров для общего уровня развития учащихся и вдохновения на дальнейший творческий рост);

- применение индивидуального подхода к каждому ученику с учетом возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Особенности и формы организации образовательного процесса: групповая.

Типы учебного занятия по дидактической цели: вводное занятие, занятие ознакомление с вводным материалом, занятия по закреплению изученного, комбинированное занятие.

Формы проведения занятия по особенностям коммуникативного взаимодействия: беседа, побуждающий или подводящий диалог, практические занятия, упражнения и творческие задания, мастер-классы, открытые уроки для родителей и учащихся из других объединений.

Алгоритм учебного занятия:

I. Организационный этап

1. Организация учащихся на начало занятия.
2. Повторение техники безопасности при работе с ПК.
3. Подготовка учебного места к занятию.

II. Основной этап

1. Повторение учебного материала предыдущих занятий. Тематические беседы.
2. Освоение теории и практика и нового учебного материала.
3. Выполнение практических заданий, упражнений по теме разделов.
4. Дифференцированная самостоятельная работа.
5. Анализ самостоятельных работ. Коррекция возможных ошибок.
6. Регулярные физкультминутки и упражнения для глаз.

III. Завершающий этап

1. Рефлексия, самоанализ результатов.
2. Общее подведение итогов занятия.
3. Мотивация учащихся на последующие занятия.

Дидактические материалы:

- аудио и видео материал;
- специальная литература по компьютерной графике.

Дидактические и методические материалы.

Таблица № 3

№ п/п	Название раздела, темы	Дидактические и методические материалы
1	Видеомонтаж	Специальная литература, фотографии, таблицы, анкеты. Ноутбук. ПО
2	Motion design	Видеоматериалы, иллюстрации. Модели. Карточки. Ноутбук. ПО

3	HUD/UI анимация	Видеоматериалы, иллюстрации. Модели. Ноутбук. ПО
4	Введение в 3D моделирование	Специальная литература, фотографии, Ноутбук. ПО

2.6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Кабинет. Для занятий используется просторная светлая аудитория, отвечающая санитарно-эпидемиологическим требованиям (СП 2.4.3648-20 от 28.09.2020 г). Помещение сухое, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным дневным и искусственным освещением. Кабинет эстетически оформлен, правильно организованы рабочие места. Места хранения инструментов и материалов соответствует технике безопасности.

Оборудование и материалы. Столы, стулья, шкафы, компьютер, колонки, компьютерная мышь и клавиатура.

Кадровое обеспечение.

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий профессиональную подготовку по профилю деятельности и соответствующий профессиональному стандарту по должности «педагог дополнительного образования».

Педагог дополнительного образования: Курьянович Любовь Михайловна (действующий моушн дизайнер и художник по компьютерной графике со стажем более 10 лет)

3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель воспитания - создание условий для формирования социально адаптированной, приспособленной к полноценному развитию личности ребенка в процессе приобретения навыков видеодизайна и визуализации дизайнерских идей.

Задачи воспитания

- Воспитывать познавательную активность, самостоятельность, взаимопомощь, отзывчивость
- Способствовать воспитанию у обучающихся: трудолюбия, целеустремленности, дисциплинированности.
- Способствовать формированию коммуникативных способностей детей и умения работать в команде.

Занятия включают в себя теоретическую и практическую часть. Теоретическая часть представлена в виде тем занятий, беседы, работу с текстом, показом и демонстрацией наглядных пособий. Практическая часть представлена в виде выполнения на компьютере дизайнерских задач средствами профессиональных программ, разработка и визуализация собственных идей учащихся, проведение мастер-классов и выполнение видеороликов к праздникам.

-познавательный интерес к новым способам исследования технологий и материалов, к новым способам самовыражения;

-устойчивый интерес к новым способам познания.

Формы и содержание деятельности, особенности организуемого воспитательного процесса

- Умение определять цели деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою организаторскую деятельность, формировать ответственность за себя и других;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, готовность к самостоятельному поиску в творчестве;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности;
- готовность и способность работать с информацией и использовать информационные технологии в своей деятельности;
- формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;

Планируемые результаты

Результат воспитания – формирование внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;

4. Календарный план воспитательной работы

Таблица 4

№ п/п	Наименование мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
1.	Празднование нового года	Новогодняя открытка в форме видеоролика	23-26 декабря ОБОУ «Лицей-интернат №1»	Педагоги-организаторы
2.	День защитника Отечества	открытка в форме видеоролика	18-20 февраля ОБОУ «Лицей-интернат №1»	Педагоги-организаторы
3.	Международный женский день	открытка в форме видеоролика	4-6 марта ОБОУ «Лицей-интернат №1»	Педагоги-организаторы
4.	День Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941-1945	открытка в форме видеоролика	5-8 мая ОБОУ «Лицей-интернат №1»	Педагоги-организаторы
5.	Международный день семьи	Мастер-класс для родителей, друзей или родственников	15 мая ОБОУ «Лицей-интернат №1»	Педагоги-организаторы

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

5.1. Список литературы, рекомендованный педагогам

1. Адамс, Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. - М.: Колибри, Азбука - Аттикус, 2017. - 256 с.
2. Алексеев А. Г. - Дизайн-проектирование 2-е изд. Учебное пособие для СПО - М.:Издательство Юрайт - 2020 – 90 с.
3. Браславец Л.А., Вершинин В.А., Колесникова В.В. - Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ - Издательство; Аспект Пресс; - 2019 – 176 с.
4. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017.
5. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016.
6. Маилян, Л.Р. Справочник современного дизайнера / Л.Р. Маилян. - Рн/Д: Феникс, 2016. - 256 с.
7. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна / Мартин Белла, Ханнингтон Брюс – СПб.: Питер, 2018.
8. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна / Мартин Белла, Ханнингтон Брюс – СПб.: Питер, 2021.
9. Поляков В. А., Романов А. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: Учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. М.: Юрайт, 2019.
10. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения / И.А. Розенсон. - СПб.: Питер, 2018. - 240 с.
11. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. - СПб.: Питер, 2019. - 240 с.
12. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. - 248 с.

Электронные ресурсы:

1. Айдентика [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://infogra.ru/design/identity>

2. Консистентность в дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://infogra.ru/design/konsistentnost-v-dizajne>

3. Поиск изображений в высоком качестве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>

4. Этический дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.designethically.com/>

5.2 Список литературы, рекомендованный обучающимся

1. Алексеев А. Г. - Дизайн-проектирование 2-е изд. Учебное пособие для СПО - М.:Издательство Юрайт - 2020 – 90 с.

2. Браславец Л.А., Вершинин В.А., Колесникова В.В. - Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ - Издательство; Аспект Пресс; - 2018 – 176 с.

5.3. Список литературы, рекомендованный родителям

1. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. - 248 с.

Электронные ресурсы:

1. Айдентика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/identity>

2. Консистентность в дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/konsistentnost-v-dizajne>

3. Поиск изображений в высоком качестве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

*Календарно-тематическое планирование
на 2024-2025 учебный год*

Приложение 1

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма / тип занятия	Место проведения
1.	Видеомонтаж. Вводная часть. Знакомство с ПО для монтажа и этапами видеопроизводства	1	Вводное занятие/ групповое	Лицей-интернат № 1
2.	Организация работы в программе, создание проекта, базовые шорткаты.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
3.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
4.	Работа с окнами, разметка материала, создание секвенции, работа с клипами	1	Комбинированное/группова я	Лицей-интернат № 1
5.	Технические средства монтажа, подрезка клипов, работа со звуком	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
6.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
7.	Базовые эффекты в монтаже, плагины, изменение скорости	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
8.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
9.	Элементы композа, Проху, стабилизация, работа с цветом	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
10.	Монтаж диалогов.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
11.	Настройки программы и проекта, Auto Save, экспорт видео	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
12.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
13.	Синхронизация, мультикамера, маркеры, титры	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
14.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
15.	Теория монтажа, составные части фильма, классификация кадров.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
16.	Характеристики видео. Кодеки и контейнеры.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
17.	Монтаж трейлеров. Их жанры и структура, монтаж диалогов.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
18.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
19.	Монтаж экшен сцен и промо роликов.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
20.	Работа с клавиатурными сокращениями в Adobe Premiere Pro	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
21.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
22.	Тестирование	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
23.	Моушндизайн Вводная часть, знакомство с ПО	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1

24.	Анимация, её принципы, пространственная и временная интерполяция.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
25.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
26.	Слайдшоу. Анимация слайдов, создание переходов, титры.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
27.	Слайдшоу. Практика 2 часть.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
28.	Слайдшоу. Практика, доработка	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
29.	Основы шейповой анимации	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
30.	Практика	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
31.	Практическая работа. Новогодняя открытка.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
32.	Практическая работа. Новогодняя открытка	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
33.	Элементы программирования. Раскрытие потенциала применения кода Java Script. Знакомство с основными выражениями.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
34.	Java Script. Знакомство с операторами времени	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
35.	Java Script. Слайдеры, функции случайности.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
36.	Java Script. Зацикливание анимации. Индексы.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
37.	Практика	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
38.	Шейповый ролик, разработка объектов из шейповых примитивов, анимация и переходы. 1 часть	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
39.	Шейповый ролик, разработка объектов из шейповых 2 часть	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
40.	Работа с текстом, текстовые аниматоры, создание текстовой заставки.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
41.	Практика	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
42.	Шейповые переходы	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
43.	3D слои 1 часть Общие сведения, фон и источники света	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
44.	3D слои 2 часть Создаём фон, расставляем объекты	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
45.	3D слои 3 часть	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1

	Цветокоррекция, добавление эффектов			
46.	Создание 3D сцены совместно с Cinema 4D. Знакомство с новым ПО.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
47.	Создание 3D сцены совместно с программой 3d моделирования. Практическая часть	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
48.	Доработка сцены, цветокоррекция и экспорт.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
49.	Открытка к 23 февраля. Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
50.	Открытка к 23 февраля. Практическая работа. Доработка открытки.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
51.	Создание 3D логотипа. Настройка освещения и постобработка.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
52.	Создание 3D логотипа. Цветокоррекция и экспорт.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
53.	Открытка к 8 марта. Практическая работа.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
54.	Открытка к 8 марта. Практическая работа. Доработка открытки.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
55.	Продвинутая работа с проектами, их оптимизация. Прокси файлы.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
56.	Работа с клавиатурными сокращениями в шейповой программе	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
57.	Плагины и пресеты	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
58.	Работа с плагинами и пресетами	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
59.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
60.	Тестирование	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
61.	HUD&UI Основы дизайна в стиле HUD/UI. Разработка прицелов и точек.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
62.	Окна, разбор и дизайн. Анимация прицелов и точек	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
63.	Анимация прицелов с использованием программирования	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
64.	Анимация текста, скрипты. Разработка прицелов.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
65.	Титры и плашки	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
66.	Титры и плашки. Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1

67.	Мишени прогресса, детали и оптимизация	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
68.	Переходы в окнах и дизайн с использованием отпечатка пальцев	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
69.	Переходы в окнах и дизайн с использованием отпечатка пальцев 2 часть	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
70.	Стилистика промо, аватарки, таймлайн.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
71.	Стилистика промо, аватарки, таймлайн. Практическое занятие	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
72.	Анимация логотипа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
73.	Создание планеты и карты	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
74.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
75.	Тестирование	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
76.	3D моделирование Введение в 3D анимацию, интерфейс ПО, настройки	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
77.	Примитивы	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
78.	П Выполнение практических заданий с использованием примитивов.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
79.	Открытка к 9 мая	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
80.	Открытка к 9 мая Доработка.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
81.	Параметрическое моделирование, работа со слайдами и объектами	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
82.	Практическая работа по теме “Параметрическое моделирование”	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
83.	Мастер-класс по компьютерной графике	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
84.	Продолжение работы с объектами в 3D программе.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
85.	Деформеры	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
86.	Работа с деформерами	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
87.	Разнообразие стилей в 3d дизайне	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
88.	Создание сцены в стиле Low Poly	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
89.	Анимация сцены Low Poly	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1

90.	Финальная доработка Low Poly сцены	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
91.	Настройка света и тени	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
92.	Настройка света и тени	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
93.	Материалы	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
94.	Канал Color	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
95.	Канал Diffusion и Luminance	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
96.	R Канал Transperency	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
97.	Канал Reflectance	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
98.	Канал Alpha	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
99.	Практическая работа по теме “Материалы”	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
100.	Особенности рендера в Cinema 4D	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
101.	Настройки рендера	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
102.	Настройки эффектов рендера	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
103.	Плагины в программе 3D моделирования.	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
104.	Выполнение практических задач с применением плагинов	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
105.	Работа с клавиатурными сокращениями в 3D программе	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
106.	Практическая работа	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
107.	Тестирование	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1
108.	Финальное занятие. Подведение итогов. Обсуждение дальнейшего самостоятельного развития в направлении дизайна и компьютерной графики	1	Комбинированное/ групповая	Лицей-интернат № 1

