

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
г. Хабаровска
“Математический лицей”

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от «18» августа 2018 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 01-16 / 53
от «01» сентября 2018 г.

Директор Г.Я. Готсдинер

Рабочая программа
по внеурочной деятельности «Моушн дизайн»
для 7-9х классов на 2018-2019 учебный год

Составитель:

Ким Е.Д.
руководитель
внеурочной деятельности

2018-2019 учебный год

Пояснительная записка

Новизна программы определяется следующими положениями:

- учащиеся будут получать знания, используя современные средства и технологии в области видеомонтажа, анимации и дизайна;
- учащиеся освоят теоретические знания и получат практические навыки работы в современных программах для видеомонтажа и создания спецэффектов, освоят современные тренды анимации и получат первичные навыки работы в 3D;
- В программу рассматриваются учебные элементы, направление на освоения разделов дисциплин основной программы школьного образования – информатика и математика.

Цели программы:

- развитие социальных и культурных качеств детей, а так же создание условий для их творческой самореализации;
- ознакомление учеников с относительно новым направлением видеомонтажа и моушн дизайна, развитие их навыков в данной сфере по средствам создания анимационных роликов, а так же обработки отснятого видеоматериала.

Вид программы – экспериментальная.

Основные задачи:

Обучающие:

- формирование умения и навыков работы с современными программными продуктами для обработки видеоматериала;
- формирование первичных знаний анимации и мультипликации;
- формирование навыков в области дизайна;
- формирование навыков в области композиции;

Развивающие:

- развить способности к творческому мышлению;
- развить способность достигать поставленные цели;
- развить интерес к видеомонтажу;
- развить стремление к самообразованию;
- развить творческое мышление и воображение;
- развить терпение, настойчивость, привычку и потребность к труду для достижения результата.

Работа с учениками ведется комбинировано – с группой в целом и индивидуально, с учетом возраста, знаний и навыков.

Программа «Моушн дизайн» имеет практическую направленность, а так же призвана повысить грамотность детей как в области видеомонтажа и анимации, так и общую компьютерную грамотность в целом.

Возраст учащихся: 14 -16 лет.

Срок реализации: 1 год.

Количество часов: 68 часов за год, 1 раз в неделю по 2 часа.

Наполняемость группы – 6-12 человек.

Состав группы постоянный, набор детей свободный.

Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей.

Формируемые умения и навыки у учащихся:

- умение планировать;
- умение выполнять сложную работу (модульный подход);
- умение анализировать.

Получаемые знания:

Виды программного обеспечения для видеообработки и анимации.

Навыки обработки и вывода видеороликов.

Основы анимации и дизайна.

Учащиеся, освоившие программу

должны знать:

- основы техники безопасности при работе с компьютерным оборудованием и электрическим оборудованием;
- основы работы с компьютерной графикой;
- основы дизайна;
- основы анимации;
- основы трехмерной графики;
- основы рендер, форматы и кодеки видеофайлов.

должны уметь:

- создавать композиции;
- создавать качественные (для уровня школьников) анимации;
- создавать видеофайлы в необходимом формате;
- монтировать видеоролики;
- делать цветокоррекцию видео.

Учебно - тематический план

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего, часов	В том числе		
			Лекции и	Практические занятия	Самостоятельные занятия
Раздел 1 Основы видеомонтажа					
1.1	Введение. Знакомство с пользовательским интерфейсом Sony Vegas Pro:	6	2	2	2

	- этапы создания видеоролика; - основы обработки видео.				
1.2	Создание видеоролика: - основные инструменты видеомонтажа; - монтаж видеоматериала.	8	2	4	2
1.3	Знакомство с эффектами: - знакомство с эффектами; - знакомство с переходами. - первичная цветокоррекция	4	0	4	0
Раздел 2. Введение в Моушн дизайн					
2.1	Введение в Моушн дизайн. Знакомство с интерфейсом After Effects - основы дизайна; - основы анимации.	6	2	2	2
2.2	Объекты в After Effects - шейпы; - заливки; - текстовые объекты; - нулевые объекты.	4	0	2	2
2.3	Основы анимации в After Effects - свойства объектов; - создание анимации;	4	0	2	2
Раздел 3. Создание первого анимационного ролика в After Effects					
3.1	Основы рендера видео. Форматы и кодеки.	2	0	2	0
3.2	Анимирование объектов. Основы рендера.	2	0	2	0
Раздел 4. Закрепление материала. Практика.					
4.1	Создание заставки студии «Marvel». – знакомство настройками композиции; – создание композиции; – импорт футажей; – анимация изображений; – проявление текста, работа со свойством «opacity».	4	0	2	2
4.2	Создание заставки из боевика. – съемка футажа; – создание соответствующего фона; – создание текста; – импорт и обработка отснятого футажа; – анимация объектов.	4	2	0	2
4.3	Знакомство с масками. Создание видео с «летающим»	6	2	2	2

	человеком. – знакомство со свойствами масок; – съемка футажа; – обработка и маскинг футажа; – создание эффекта «летающего» человека.				
4.4	Основы 3D. Создание параллакс эффекта. – знакомство со свойствами трехмерных объектов; – знакомство с принципом «параллакс»; – создание параллакс сцены; – создание и анимация камеры.	10	2	2	6
Раздел 6. Выражения в After Effects					
6.1	Знакомство с выражениями.	2	2	0	0
6.2	Кинетическая типографика.	6	2	2	2
Всего часов:		68	16	28	24

Содержание программы

В разделе 1 рассматриваются основы и принципы в программе Sony Vegas Pro.

В ходе курса будет изучен пользовательский интерфейс программы, а так же основы композиции, монтажа, цветокоррекции и вывода видео.

В разделе 2 будут рассмотрены основы моушн дизайна, изучены основы программы Adobe After Effects.

В разделах 3-5 особое внимание будет уделено практическому освоению программы, а так же дизайна и анимации. Большая часть будет уделена созданию видеороликов на различные тематики.

В разделе 6 будет рассмотрен большой пласт – выражения. Будут изучены их назначение и возможности.

Методическое обеспечение программы.

Для осуществления образовательного процесса при реализации программы необходимо следующее:

Материальное обеспечение. Данная программа разработана для использования в учреждениях дополнительного образования детей, оснащенных кабинетами вычислительной техники по всем требованиям СанПиНа. Рабочее место педагога расположено таким образом, чтобы можно было видеть все рабочие места учеников.

Методическое обеспечение:

Плакат «Правила работы за персональным компьютером»

Образовательная программа

фото и видео материалы

справочная литература, литература по дизайну

Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,

Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером»

Ресурсное

Для организации работы объединения по данной программе предполагается наличие компьютерного класса, оснащенного программными средствами: Sony Vegas Pro, Adobe After Effects.

Проектор

Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники

Основные формы проведения занятий:

лекции,

видео-лекции,

беседы, дискуссии,

практические работы,

индивидуальные проекты.

Список литературы для педагога

1. Обручев В. After Effects CC. Официальный учебный курс/ Пер. с англ. М.А. Райтман – М.: Эксмо-Пресс, 2014. - 432с.
2. Холл А., Прокди Р.Г. SONY VEGAS PRO 11. Профессиональный видеомонтаж. Практический учебный курс – 2012.
3. Дмитрий Кириянов, Елена Кириянова Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash. Самоучитель/ БХВ-Петербург, 2007.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И ИХ РОДИТЕЛЕЙ.

1. Обручев В. After Effects CC. Официальный учебный курс/ Пер. с англ. М.А. Райтман – М.: Эксмо-Пресс, 2014. - 432с.
2. Холл А., Прокди Р.Г. SONY VEGAS PRO 11. Профессиональный видеомонтаж. Практический учебный курс – 2012.
3. Дмитрий Кириянов, Елена Кириянова Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash. Самоучитель/ БХВ-Петербург, 2007.