

Управление образования администрации Кемеровского городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной»

Принята на заседании
методического совета
от 25.04.2022 г.
Протокол № 3

Утверждаю
приказом директора МБОУ ДО
«ЦДОД им. В. Волошиной»
№ 51 от 06.06.2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический и motion дизайн»**

Возраст учащихся: 11-14 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Витюк Александр Сергеевич,
педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	7
1.3.1. Учебно-тематический план	7
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана	9
1.4. Планируемые результаты	20
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	21
2.1. Календарный учебный график	21
2.2. Условия реализации программы	21
2.3. Формы аттестации / контроля	21
2.4. Оценочные материалы	22
2.5. Методические материалы	22
2.6. Список литературы	24
Приложение.....	26

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» имеет техническую направленность и реализует в рамках модели «Мейкер» мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Уровень сложности программы: стартовый.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами: Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ); Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018-2025гг. (постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017г. № 1642); Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 "Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р); Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); О примерных требованиях к программам дополнительного образования учащихся» (в период разработки новых федеральных требований); Постановления Главного государственного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Актуальность программы

Умение создавать яркий и интересный визуальный продукт, содержащий коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, становится все более актуальным как в профессиональной деятельности, так и для личного пользования. В современном мире Motion дизайн является одним из наиболее перспективных и популярных медиа направлений.

Цивилизованное, быстро развивающееся общество, мир инноваций и новых технологий нуждается в творческих, неординарно мыслящих людях, владеющих компьютерной грамотностью. Здесь в современной системе российского образования становится актуальным развитие таких Soft Skills навыков, как: творческое мышление, эмоциональный интеллект.

Motion-дизайн (*Motion design*) motion - движение, design - проектирование. Следовательно, Motion-дизайн означает проектирование движения. Спроектировать движения, анимировать любого персонажа или предмет видео ролика, мультфильма, рекламы или фильма - это

продолжительный и не легкий труд. Необходимо проявить фантазию, креативность, теоретические и практические занятия, чтобы конечный продукт был интересным и яркий.

Motion-дизайн является одним из средств формирования личности учащихся, так как его возможности позволяют развивать творческие способности детей в комплексе с другими видами деятельности: изобразительное искусство – создание образа персонажей и фонов; развитие речи – придумывание и написание сценария; музыка – озвучивание; техника – знакомство с оборудованием для освоения основных принципов дизайна мультимедиа; профориентация – знакомства с различными сферами, которые затрагивает Motion-дизайн. Этим и объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» является начальным этапом освоения основных принципов дизайна мультимедиа, в рамках которого школьники овладевают методикой комплексного проектирования анимационных роликов: взаимодействие анимации, видео и аудио, используя возможности сред Blender для создания 2D анимации, 3D объектов и авторского видео.

Отличительной особенностью данной программы является частичное применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭОиДОТ), используемые в работе: сервис LearningApps.org, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; электронная почта; облачный сервис Google Диск, а также мессенджер WhatsApp и видеохостинг YouTube. Информирование родителей, учащихся через социальные сети ВКонтакте и Instagram, мессенджер WhatsApp.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» ориентирована на детей 11-14 лет, владеющими элементарными навыками работы с графическими редакторами. Дети раннего подросткового возраста начинают абстрактно мыслить, способны к логическому мышлению, к сложному восприятию времени и пространства, проявлению творческого воображения и творческой деятельности. Одновременно с увлечением разнообразными компьютерными программами, развитием пространственного мышления во время компьютерных игр, стремлением ярко и эффектно преподнести себя в онлайн-пространстве у подростка появляется интерес к программам компьютерного дизайна, создания интересных визуальных продуктов.

Объем и срок освоения программы: 144 часа, 1 год обучения

Режим занятий, периодичность и продолжительность: 2 раза в неделю по 2 часа, 2 занятия по 45 мин, 10 мин перемена

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса: занятия построены с учетом возрастных особенностей детей; количество детей в группе 10-15 человек. Виды занятий - практическая, самостоятельная и творческая работа.

Особенности организации образовательного процесса: занятия построены с учетом возрастных особенностей детей; количество детей в группе 10-15 человек. Виды занятий - практическая, самостоятельная и творческая работа, дидактические игры.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование компьютерной грамотности у учащихся среднего школьного возраста средствами графического дизайна на занятиях в УДО.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- знакомить с историей Motion дизайна, его терминологией, основами работы со средой Blander для создания 2D анимации, 3D объектов и авторского видео.

2. Метапредметные:

- способствовать развитию способности понимать и соблюдать последовательность действий при выполнении практических работ в среде Blander; организовать себя на работу на занятии, проявлять волевые усилия при освоении графического дизайна; выстраивать доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах

3. Личностные:

- развивать интерес к графическому дизайну при работе со средой Blander, готовность к самостоятельной, творческой деятельности

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в общеразвивающую программу	2	2	0	Устный опрос
2	История Motion дизайна Знакомство со средой Blander	24	5	19	
2.1	История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна	2	1	1	Устный опрос
2.2	Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность	4	1	3	Устный опрос
2.3	Знакомство с разделом Blander для создания 2D анимации	2	1	1	Практическое задание
2.4	Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов	2	1	1	Творческая работа
2.5	Создание 2D анимации	6	1	5	Творческая работа
2.6	Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа брэнда»	8	0	8	Творческая работа
3	Знакомство с разделом Blander - General	54	9	45	
3.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Практическое задание
3.2	Создание простых объектов	4	1	3	Творческая работа
3.3	Работа с модификаторами	4	1	3	Творческая работа
3.4	Придание объектам физических свойств	6	1	5	Практическое задание
3.5	Текстурирование	6	1	5	Творческая работа
3.6	Создание сложных объектов и персонажей	6	1	5	Творческая работа
3.7	Создание скелета персонажа	6	1	5	Творческая работа
3.8	Анимирование персонажа	6	1	5	Творческая работа
3.9	Рендер сцены	4	1	3	Практическое задание

3.10	Итоговый продукт «Создание 3D -персонажа для добавления в авторское видео»	10	0	10	Творческая работа
4	Знакомство с разделом Blander - Sculpting	16	3	13	
4.1	Интерфейс, панель инструментов	2	1	1	Практическое задание
4.2	Настройка графического планшета и пера	2	1	1	Наблюдение
4.3	Работа с различными кистями	2	1	1	Творческая работа
4.4	Итоговый продукт «Доработка 3D -персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	10	0	10	Творческая работа
5	Знакомство с разделом Blander – Video editing	14	2	12	
5.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Наблюдение
5.2	Основы работы с видео, работа со звуком	6	1	5	Творческая работа
5.3	Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	6	0	6	Практическое задание
6	Знакомство с разделом Blander – VFX	34	5	29	
6.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Наблюдение
6.2	Трекинг объектов	6	1	5	Творческая работа
6.3	Добавление 3D -персонажа в видео	6	1	5	Творческая работа
6.4	Создание спецэффектов	6	1	5	Наблюдение
6.5	Монтаж и рендер видео	4	1	3	Практическое задание
6.6	Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	10	0	10	Творческая работа
ВСЕГО:		144	26	118	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение в общеразвивающую программу (2ч.)

Тема 1.1. Введение в общеразвивающую программу

Теория: Знакомство с историей Motion дизайна. Демонстрация фильма «основные навыки Motion дизайна» дальнейшие перспективы применения знаний в Motion дизайне.

Форма контроля: устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с историей и видами Motion дизайна на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 2 История Motion дизайна Знакомство со средой Blander (24ч.)

Тема 2.1. История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна

Теория: Знакомство с понятием «Motion дизайна». Терминология «Motion дизайна» (грани, полигоны, экструдирование, оси координат, риги, рендер, текстурирование). Назначение объектов Motion дизайна.

Практика: Практическое задание «Терминология «Motion дизайна»

Форма контроля: Устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с понятием «Motion дизайна». Терминология «Motion дизайна» (грани, полигоны, экструдирование, оси координат, риги, рендер, текстурирование). Назначение объектов Motion дизайна на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.2 Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность

Теория Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность: General, 2D animation, Sculpting, VFX, Video Edition.

Практика: просмотр видеоматериала по возможностям среды Blander, рассмотрение примеров работ, практическое знакомство со средой Blander

Форма контроля: устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность: General, 2D animation, Sculpting, VFX, Video Edition. на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: устный опрос. Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.3. Знакомство с разделом Blender для создания 2D анимации

Теория: Возможности 2D анимации

Практика: Работа с панелью инструментов.

Форма контроля: Практическая работа «Панель инструментов рисования».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Возможности 2D анимации на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Панель инструментов рисования». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.4. Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов

Теория Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов (выделение произвольной области, выделение прямоугольного элемента рисунка карандаш, кисть, заливка, ластик, выбор цвета, масштаб, создание надписи, линия, кривая, прямоугольник, многоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник). Создание фонов и предметов.

Практика: Работа с панелью инструментов. Практическая работа «Создание фонов и предметов».

Форма контроля: Творческая работа «Создание фонов и предметов для разработки логотипа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов (выделение произвольной области, выделение прямоугольного элемента рисунка карандаш, кисть, заливка, ластик, выбор цвета, масштаб, создание надписи, линия, кривая, прямоугольник, многоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник). Создание фонов и предметов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание фонов и предметов для разработки логотипа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.5. Создание 2D анимации

Теория: основы создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации.

Форма контроля: Творческая работа «2D Анимация»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «2D Анимация», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.6. Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»

Теория: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда»

Практика: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда»

Форма контроля: Творческая работа «Анимированный логотип бренда».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда» на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Анимированный логотип бренда». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 3 Знакомство с разделом Blander – General (54ч.)

Тема 3.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности

Теория: Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения.

Практика: Работа с интерфейсом и панелью инструментов.

Форма контроля: Практическая работа «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения. Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.2. Создание простых объектов.

Теория: Основы создания простых объектов, таких как: сфера, куб, цилиндр, торус. Способы редактирования простых объектов.

Практика: Создание простых объектов, таких как: сфера, куб, цилиндр, торус. Редактирование простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «основы создания простых объектов, способы редактирования простых объектов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Основы создания простых объектов», на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Основы создания простых объектов». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.3. Работа с модификаторами

Теория: Работа с различными модификаторами, предназначенными для упрощения работы, зглаживания и т. д.

Практика: Практическая работа с различными модификаторами

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторами».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Работа с различными модификаторами» на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторами». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.4. Придание объектам физических свойств.

Теория: Знакомство с функциями позволяющими придавать физические свойства объектам.

Практика: Работа с функциями позволяющими придавать физические свойства объектам.

Форма контроля: Практическая работа «создание симуляции воды, ткани, дыма, света»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Придание объектам физических свойств на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «создание симуляции воды, ткани, дыма, света». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.5. Текстурирование.

Теория: Знакомство с функциями программы позволяющими назначать различные текстуры для объектов (метал, дерево, матовая поверхность, стекло, отражающая поверхность)

Практика: Работа по созданию различных текстур.

Форма контроля: Творческая работа «придать текстуру объекту на выбор».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с функциями программы позволяющими назначать различные текстуры для объектов (метал, дерево, матовая поверхность, стекло, отражающая поверхность) на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «придать текстуру объекту на выбор». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.6. Создание сложных объектов и персонажей.

Теория: Знакомство с функциями для создания сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.) и персонажей и редактирование

Практика: Создание сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.), персонажей и редактирование.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по теме «Т Создание сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.), персонажей и редактирование на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.7. Создание скелета персонажа

Теория: Знакомство с понятием «скелет», для чего он нужен, особенности движения разных объектов и персонажей

Практика: Работа по созданию скелета персонажа.

Форма контроля: Творческая работа «Создание скелета персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с понятием «скелет», для чего он нужен, особенности движения разных объектов и персонажей, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание скелета персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.8. Анимирование персонажа

Теория: теоретические основы создания анимации при помощи «скелета».

Практика: Анимировать объект при помощи «скелета».

Форма контроля: Творческая работа «Создание анимации персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с параметром слоев Величина на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Анимирование персонажа».

Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.9. Рендер сцены

Теория: Понятие «Рендер», виды «рендера» сцены, настройки «рендера». Сохранение видеоролика.

Практика: Создание рендера сцены.

Форма контроля: Практическая работа «Создание рендера сцены».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Понятие «Рендер», виды «рендера» сцены, настройки «рендера». Сохранение видеоролика на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Создание рендера сцены». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.10. Итоговый продукт «Создание 3D -персонажа для добавления в авторское видео»

Теория: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео.

Практика: Работа с применением знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа для авторского видео».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео. на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа для авторского видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 4. Знакомство с разделом Blander – Sculpting (16ч.)

Тема 4.1 Интерфейс, панель инструментов.

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.2. Настройка графического планшета и пера.

Теория: Функции графического планшета, тонкая настройка для удобств конкретного обучающегося.

Практика: Настройка функций графического планшета для удобств конкретного обучающегося.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Функции графического планшета, тонкая настройка для удобств конкретного обучающегося на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.3. Работа с различными кистями

Теория: Теоретическое ознакомление с различными кистями (вытягивание, углубление), предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Практика: Практическая работа с различными кистями, предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными кистями»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Теоретическое ознакомление с различными кистями (вытягивание, углубление), предназначенными для более

детализированной проработки объектов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными кистями». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.4 Итоговый продукт «Доработка 3D -персонажа для авторского видео с помощью Blender - Sculpting»

Теория: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и доработка персонажа для добавления в итоговое авторское видео.

Практика: Закрепление теоретических знаний всего раздела на практике и доработка персонажа для добавления в авторское видео.

Форма контроля: Творческая работа «Доработка персонажа для авторского видео».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и доработка персонажа для добавления в итоговое авторское видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Доработка персонажа для авторского видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 5 Знакомство с разделом Blender – Video editing (14ч.)

Тема 5.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – Video editing.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – Video editing.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – Video editing на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 5.2 Основы работы с видео, работа со звуком

Теория: изучение основ работы с видео материалом, работа со звуком.

Практика: работа с первичным видео материалом, основные функции: обрезание, склеивание видео. Добавление, отчистка, редактирование и удаление звука.

Форма контроля: Творческая работа «склейка видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «изучение основ работы с видео материалом, работа со звуком на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «склейка видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 5.3. Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»

Теория: Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела.

Практика: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и применение их на практике к творческой работе

Форма контроля: Практическая работа «Подготовка авторского видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Подготовка авторского видео» Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6 Знакомство с разделом Blander – VFX (34ч.)

Тема 6.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – VFX, предназначение, функции и возможности.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – VFX. Работа с его функциями и возможностями.

Форма контроля: Наблюдение

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – VFX, предназначение, функции и возможности на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6.2. Трекинг объектов

Теория: Понятие термина «трекинг объектов». Функции «трекинга объектов» в видео материале. Виды деятельности в которых будут он используется.

Практика: использование функции трейдинг объектов на примере исходного видео материала.

Форма контроля: Творческая работа «Сделать трекинг объекта»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Понятие термина «трекинг объектов». Функции «трекинга объектов» в видео материале. Виды деятельности в которых будут он используется на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Сделать трекинг объекта». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6.3 Добавление 3D персонажа в видео

Теория: Добавление 3D персонажа видео. Основные трудности с которыми можно столкнуться, пути их решения.

Практика: Добавление 3D персонажа видео.

Форма контроля: Творческая работа «добавить мяч в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Добавление 3D персонажа видео. Основные трудности с которыми можно столкнуться, пути их решения на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «добавить мяч в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6.4 Создание спецэффектов

Теория: Добавление спецэффектов в видео с 3D объектом.

Практика: Добавление спецэффектов на наложенный 3D объект в видео, таких как: свет, тень, рябь, дым.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Добавление спецэффектов в видео с 3D объектом на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6.5 Монтаж и рендер видео

Теория: Монтаж и рендер видео Blander – VFX

Практика: Монтаж и рендер окончательного варианта видео с 3D объектом и добавленными спецэффектами.

Форма контроля: Практическая работа «Монтаж и рендер видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Монтаж и рендер видео Blander – VFX на платформе облачный сервис «Google Диск»».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Монтаж и рендер видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 6.6 Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»

Теория: Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела. Работа над ошибками.

Практика: Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео

Форма контроля: Творческая работа «Финальное авторское видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела. Работа над ошибками на платформе облачный сервис «Google Диск»».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Финальное авторское видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

По окончании обучения учащийся будет знать:

- историю Motion дизайна, его терминологию;
- понятие «2D – анимация», «3D объект» и «авторского видео»;
- принципы работы с разделом Blander - General;
- принципы работы с разделом Blander - Sculpting;
- принципы работы с разделом разделом Blander – Video editing;
- принципы работы с разделом Blander – VFX;
- основы создания видеоролика на компьютере.

Будет уметь:

- создавать анимированный логотип брэнда в разделе Blander для создания 2D – анимация;
- создавать простые и сложные 3D объекты и анимировать их в разделе Blander – General;
- прорабатывать созданные 3D объекты в разделе Blander - Sculpting;
- обрабатывать и подготавливать исходный видеоматериал к добавлению спецэффектов в разделе Blander – Video editing;
- добавлять спецэффекты в видеоматериал в разделе Blander – VFX;
- создавать продукта Motion дизайна – авторское видео, проявляя креативность при выполнении задания (уникальность, логичность, последовательность, завершённость сюжета).

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

Интеллектуальные умения (познавательные):

- понимают и соблюдают последовательность действий при выполнении практических работ в среде Blander

Коммуникативные умения:

- выстраивают доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах

Организационные умения (регулятивные)

- организуют себя на работу на занятии, способны к волевым усилиям при освоении среде Blander, выполнении практических и творческих работ на компьютере

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

- проявляют интерес к графическому дизайну при работе со средой Blander, готовность к самостоятельной, творческой деятельности

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график (Приложение)

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Motion дизайн» проводятся на базе компьютерного класса, оснащенного аппаратурой для демонстрации презентаций (проектор). Для работы необходим персональный компьютер и графический планшет (один на каждого ученика) и наличие программного обеспечения (Blander),

2. Информационное обеспечение:

Подборка информационных материалов по темам: «История Motion дизайна», «Терминология, Motion дизайна», «Знакомство со средой Blander: возможности, функционал», «Раздел Blander для создания 2D анимации», «Знакомство с разделом Blander - General», «Создание простых 3D объектов», «Текстурирование», «Создание сложных объектов и персонажей», «Создание скелета персонажа», «Анимирование персонажа», «Рендер сцены», «Знакомство с разделом Blander - Sculpting», «Интерфейс, панель инструментов», «Трекинг объектов». «Добавление 3D -персонажа в видео», «Создание скелета персонажа», «Анимирование персонажа», «Рендер сцены», «Знакомство с разделом Blander - Sculpting», «Интерфейс, панель инструментов», «Трекинг объектов».

3. Кадровое обеспечения:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий Профессиональному стандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых (приказ от 5 мая 2018 г. N 298н)

2.3. Формы аттестации / контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Для фиксации и отслеживания полученных результатов обучения и учета динамики личностного развития ребенка используются индивидуальные карточки, данные которых вносятся в мониторинг. Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеразвивающей программе составлен на основе методики оценки результатов, представленной в практическом пособии Буйловой Л.Н., Кленовой Н.В.

Определение уровня усвоения программы происходит по итогам наблюдений за самостоятельной практической деятельностью ребёнка во время занятия по разработанным критериям оценки предметных результатов усвоения программы. Определены показатели ее усвоения: представления о Motion дизайне, навыки работы в среде для разработчиков Blander, творческая

активность учащегося при выполнении самостоятельных практических работ на компьютере.

Метапредметные и личностные результаты оцениваются методом наблюдения за индивидуальной практической деятельностью учащихся на занятии.

Для фиксации образовательных результатов используются: карточка учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; лист наблюдения.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- практические работы (проводятся на каждом занятии для закрепления практических навыков работы);
- творческая работа (проводится по окончании каждого года обучения для проверки практических знаний, умений и навыков учащихся, полученных в результате освоения программ);
- наблюдение.

2.4.Оценочные материалы

Пакет диагностических методик по определению предметных результатов включает:

Набор мультимедийного материала: видео фрагменты «История Motion дизайна», «Знакомство с разделом Blander - General», «Знакомство с разделом Blander - Sculpting», «Знакомство с разделом Blander – VFX»;

Задания к творческим работам: «Создание фонов и предметов для разработки логотипа», «2D Анимация», «Анимированный логотип бренда», «основы создания простых объектов, способы редактирования простых объектов», «Работа с различными модификаторами», «придать текстуру объекту на выбор», «Создание персонажа», «Создание скелета персонажа», «Создание анимации персонажа», «Анимирование персонажа», «Создание персонажа для авторского видео», «Работа с различными кистями», «Доработка персонажа для авторского видео», «склейка видео», «Сделать трекинг объекта», «добавить мяч в видео», «Финальное авторское видео»;

Задания к практическим работам: «Панель инструментов рисования», «Терминология «Motion дизайна», «Создание фонов и предметов», «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов», «создание симуляции воды, ткани, дыма, света», «Создание рендера сцены», Практическая работа «Работа с панелью инструментов», «Подготовка авторского видео», «Монтаж и рендер видео»;

2.5. Методические материалы

Методы обучения: использование информационно-компьютерных технологий, объяснительно-иллюстративный, проектный.

Формы организации учебного занятия: групповые занятия.

В образовательной деятельности используются методические разработки сайта blender.org (официальный сайт разработчика программного обеспечения).

Алгоритм учебного занятия включает: повторение техники безопасности при работе на компьютере, теоретическая часть с презентацией педагога, практическая работа с помощью педагога, гимнастика для глаз, самостоятельная индивидуальная работа (проектная деятельность).

Дидактические материалы.

Наглядный материал: *иллюстрации по темам:* «История Motion дизайна», «Перспективы Направления Motion дизайна», «Знакомство со средой Blander: возможности, функционал».

Мультимедийный материал: *аудио и видеозаписи по темам:* видео фрагменты «История Motion дизайна», «Перспективы Направления Motion дизайна», «Как создается анимация?», «Безопасность в компьютерном классе».

Раздаточный материал: памятки «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе»

Цифровые образовательные ресурсы:

Облачный сервис «Google Диск», сервис LearningApps.org.

2.6. Список литературы

Основная литература:

1. Буйлова, Л.Н., Кленова, Н.В. Как организовать дополнительное образование детей в школе? [Текст]: практическое пособие / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова. – М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.
2. Ефимова, А. Курс компьютерной технологии [Текст] / А. Ефимова. – М.: Просвещение, 2010. – 223с.
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.
4. Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального Государственного Образовательного Стандарта Дошкольного Образования» (ФГОС ДО) [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70412244/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
5. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей» // ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ РАСПОРЯЖЕНИЕ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/documenti/rasporiazhenie-pravitelstva-rf-ot-4-sentyabrya-2014-g-n-1726-r.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
6. СанПин 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <http://docs.cntd.ru/document/499023522> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
7. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ //Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года. Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года. [Электронный ресурс]// Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
8. Фролов, И.Н. Методология применения современных технических средств обучения [Текст]: учебно-методическое пособие / И.Н. Фролов, А.И. Егоров. – М.: Издательство «Академия Естествознания», 2009. – 57с.

Список литературы для родителей и учащихся:

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.blender.org/> - официальный сайт разработчиков программного обеспечения

Приложение

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ ДО

«ЦДОД им. В.Волошиной»

И.П. Чередова

« » _____ 2022 г.

**Календарный учебный график
ДООП «Графический и Motion дизайн»
2022-2023 учебный год**

ПДО Витюк А.С.

Стартовый уровень (144 часов)

Количество учебных недель – 36, количество дней – 72,

дата начала учебного периода:

с 01.09.2022 по 31.05.2023 г

Месяц	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
		Введение в общеразвивающую программу	2	Групповые		Устный опрос
		История Motion дизайна Знакомство со средой Blander	24	Групповые		
		История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна	2	Групповые		Устный опрос
		Знакомство со средой Blander: возможности	2	Групповые		Устный опрос
		Знакомство со средой Blander: функционал, универсальность	2			Устный опрос
		Знакомство с разделом Blander для создания 2D анимации	2	Групповые		Практическое задание
		Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и	2	Групповые		Творческая работа

		предметов				
		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»	2	Групповые		Творческая работа
		Знакомство с разделом Blender - General	54			
		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Групповые		Практическое задание
		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
		Работа с модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
		Работа с модификаторами	2	Групповые		Творческая работа

		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическое задание
		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическое задание
		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическое задание
		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа
		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа
		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа

		Рендер сцены	2	Групповые		Практическое задание
		Рендер сцены	2	Групповые		Практическое задание
		Итоговый продукт «Создание 3D - персонажа для добавления в авторское видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание 3D - персонажа для добавления в авторское видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание 3D - персонажа для добавления в авторское видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание 3D - персонажа для добавления в авторское видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Создание 3D - персонажа для добавления в авторское видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Знакомство с разделом Blander - Sculpting	16			
		Интерфейс, панель инструментов	2	Групповые		Практическое задание
		Настройка графического планшета и пера	2	Групповые		Наблюдение
		Работа с различными кистями	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для	2	Групповые		Творческая работа

		авторского видео с помощью Blander - Sculpting»				
		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
		Знакомство с разделом Blander – Video editing	14			
		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Групповые		Наблюдение
		Основы работы с видео, работа со звуком	2	Групповые		Творческая работа
		Основы работы с видео, работа со звуком	2	Групповые		Творческая работа
		Основы работы с видео, работа со звуком	2	Групповые		Творческая работа

		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Группов ые		Практическ ое задание
		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Группов ые		Практическ ое задание
		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Группов ые		Практическ ое задание
		Знакомство с разделом Blander – VFX	34			
		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Группов ые		Наблюдени е
		Трекинг объектов	2	Группов ые		Творческая работа
		Трекинг объектов	2	Группов ые		Творческая работа
		Трекинг объектов	2	Группов ые		Творческая работа
		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Группов ые		Творческая работа
		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Группов ые		Творческая работа
		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Группов ые		Творческая работа

		Создание спецэффектов	2	Групповые		Творческая работа
		Создание спецэффектов	2	Групповые		Творческая работа
		Создание спецэффектов	2	Групповые		Творческая работа
		Монтаж и рендер видео	2	Групповые		Практическое задание
		Монтаж и рендер видео	2	Групповые		Практическое задание
		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа

Всего часов: 144 часов