

Пояснительная записка

Мультимедиа технологии находят широкое применение в образовании, искусстве, рекламе, науке, торговле и других областях человеческой деятельности. Причем в каждой из этих областей применение мультимедиа открывает новые возможности, которые были недоступны при использовании старых технологий.

Современные компьютерные обучающие программы, как правило, создаются в технологии мультимедиа. Используя одновременно зрительный и звуковой информационные каналы ученика, такие программы помогают ему лучше понять и запомнить учебный материал. Кроме того, интерактивный режим работы позволяет ученику самому влиять на темп обучения, проверять степень усвоения материала, возвращаться к повторению непонятых фрагментов урока.

Мультимедиа – это объединение нескольких средств представления информации в одной системе. Обычно под мультимедиа подразумевается объединение в компьютерной системе таких средств представления информации, как текст, звук, графика, мультипликация, видеоизображения и пространственное моделирование.

Программа Медиашкола «Компас» включает в себя знакомство с различными графическими редакторами, видеоредакторами, создание собственных проектов, анимационных и видео роликов.

Программа занятий предназначена для подростков от 12 до 14 лет. Занятия проводятся 1-2 раза в месяц, в течение 30-45 мин. Оптимальное количество детей в группе – 5-8 человек.

Календарный план проведения занятий

Программа Медиашкола «Компас»	
Название мероприятия	Краткое описание
Основы работы с презентациями	
Февраль	
Обзор на программы для создания презентации	Рассмотрение бесплатных программ для создания презентаций, как онлайн, так и офлайн, выявление достоинств и недостатков. https://lifehacker.ru/programmy-dlya-prezentacij/
Знакомство с PowerPoint и	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Основы работы: со слайдами, с текстом, таблицами и диаграммами. Настройка PowerPoint. https://dopportal.amurobl.ru/program/13808-master-prezentatsii-s-konstantinovka
Создание мультимедиа презентации	Выбор темы. Подбор материала. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. Вставка рисунка, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.
Моделирование и анимации в программе Blender	
Март	
Введение в Blender. Часть 1	Рассмотреть интерфейс главного окна. Основы навигации. Режим работы. Создание, изменение, редактирование базовых фигур и сохранение результата.
Введение в Blender. Часть 2	Основы обработки изображений. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender. Выравнивание, группировка и сохранение объектов. Простая визуализация и сохранение растровой картинки.
Апрель	
Введение в Blender. Часть 3	Добавление материала. Свойства материала. Текстуры в Blender. Создание объекта по точным размерам.

Моделирование будильника в Blender	Использование модификатора Solidify. Работа с материалами и с развёрткой.
Май	
Основы анимации	Будут рассмотрены основы анимации в Blender, а именно: окно таймлайна, окно кривых и DopeSheet, базовые типы связей.
Анимация сверкающих частиц в Blender	Создание и настройка 3D текста. https://noostyche.ru/blog/2020/10/13/ot-nulya-do-dzhuniora-vyuchim-blender-za-170-chasov/
Графические редакторы	
Сентябрь	
Освоение графического редактора Paint.net	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение.
Знакомство с графическим редактором AliveColors	Интерфейс, инструменты, функционал.
Октябрь	
AliveColors	Создание и редактирование изображений.
AliveColors	Применение фильтров и эффектов.
Основы видеомонтажа	
Ноябрь	
Изучение видеоредактора Windows Movie Maker	Введение в Windows Movie Maker. Знакомство с интерфейсом программы.
Изучение видеоредактора Windows Movie Maker	Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма.
Декабрь	
Изучение видеоредактора Windows Movie Maker	Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров.
Изучение видеоредактора Windows Movie Maker	Завершение создания фильма.