АНО «Развитие человеческого капитала»
Обособленное подразделение «Техноград»

УТВЕРЖДЕНО
Приказом Генерального директора
АНО «Развитие человеческого капитала»
№ ОД-140/24 от «28» декабря 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Наименование программы

«Анимация, создание видеотэгов, именного логотипа и авторских карточек в After Effects. Базовый уровень»

Категория слушателей: студенты образовательных учреждений СПО, обучающиеся по специальностям «Экранные искусства», «Информационные системы и программирование», начинающие графические дизайнеры, видеомонтажеры, мультипликаторы, видеоблогеры, лица старше 18 лет, заинтересованные в получении новых компетенций

Объем: 16 часов.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы: сертификат о прохождении курса.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН.

Наименование компонентов программы	Обязательные аудиторные учебные занятия (ч.)		Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа (ч.)	Всего учебной нагрузки (ч.)
	всего	в т.ч. практических и семинарских занятий		
Тема 1. Основы анимации в After Effects.	**4**	3	-	**4**
Тема 2. Механика анимирования логотипов и изображений.	**4**	3	-	**4**
Тема 3. Разбор слоев при работе над проектом анимации. Работа с шейпами.	**4**	3	-	**4**
Тема 4. Разработка проекта анимированного приложения.	**4**	3	-	**4**
ИТОГО:	**16**	**12**	**0**	**16**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ, РАЗДЕЛАМ (МОДУЛЯМ).

Наименование тем, разделов (разделов)	Содержание тем, разделов (модулей)
Тема 1. Основы анимации в After Effects.	Введение в интерфейс программы, определение понятия и направлений работы моушн-дизайна (графический дизайн, киноиндустрия, игровая индустрия, архитектура, дизайн интерьеров, реклама, разработка мобильных приложений), функционал программы After Effects (new composition, frame rate, background color, настройка композиций, библиотеки). Описание инструментов в After Effects. Основы анимации: установка ключей (повороты объекта, характеристики, параметры, масштаб), разбор графиков (шаблоны, настройки, переходы, ускорение, замедление). **Практическое задание № 1. Создать анимированную карточку товара из маркетплейса.**
Тема 2. Механика анимирования логотипов и изображений.	Разбор анимированных логотипов, использование стоков при работе с анимацией, создание формата gif. Способы анимирования изображения, разработка скелетов графиков, эффект Vegas (контур для логотипа), анимация заливки, теневого эффекта, направления движения объекта, установка параметров прозрачности, регулирование уровня плавности графика, добавление дополнительных эффектов (light race). Инструменты размытия, коррекции. Работа с графической сценой, компоновка слоев, настройка маски. **Практическое задание № 2. Создать анимацию логотипа с помощью эффектов.**
Тема 3. Разбор слоев при работе над проектом анимации. Работа с шейпами.	Использование разных типов плагинов. Создание слоя, размещение объекта, эффекты для форм, категории анимаций, объединение и взаимодействие объектов (merge path), offset path, анимирование вручную, деформация форм, повторение слоя, сочетание формы с траекторией движения, orient long path, round corners, wiggle path, wiggle transform. Анимация текстового слоя, изменение объекта в 3D-пространстве. Разработка проектов на готовых плагинах. **Практическое задание № 3. Создать анимированный вариант банковской карточки.**
Тема 4. Разработка проекта анимированного приложения.	Виды проектов (графические, видеомонтаж, 3D анимация моделей). Работа с текстом, анимированием объектов, функцией куба, презентацией приложения. Выбор созданного дизайна приложения для анимации, композиция внутри текста, выравнивание по сетке, анимирование каждого элемента по позициям, добавление дополнительных параметров, зеркальный эффект изображения. Функция привязки одного слоя изображения к другому, pin tool, motion tile. **Практическое задание № 4. Создать анимацию выбранного из Интернет-ресурса изображения**.