

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ОБУЧЕНИЯ "СПЕЦИАЛИСТ" УНЦ ПРИ  
МГТУ ИМ. Н.Э. БАУМАНА  
(ОЧУ ДПО «СПЕЦИАЛИСТ»)**

123242, город Москва, улица Зоологическая, дом 11, строение 2, этаж 2, помещение №1, комната №12,  
ИНН 7701168244, ОГРН 1127799002990

Утверждаю:  
Директор ОЧУ ДПО «Специалист»

\_\_\_\_\_  
/Е.В. Добрыднева/  
«01» июня 2018 года



**Рабочая программа дисциплины**  
**«Adobe After Effects CC. Уровень 1. Базовый курсу»**

**дополнительной программы**  
**профессиональной переподготовки**  
**«Видеодизайнер (Motion Designer)»**

**Сфера деятельности: Графический дизайн**

Срок обучения: 40 недель (10 месяцев)

Форма обучения: очно-заочная

Москва, 2018

Программа разработана в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам".

Дополнительная профессиональная программа проводится с использованием модульного принципа построения учебного плана с применением различных образовательных технологий, в том числе дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в соответствии с законодательством об образовании.

Дополнительная профессиональная программа разработана образовательной организацией в соответствии с законодательством Российской Федерации, включает все модули, указанные в учебном плане.

Содержание оценочных и методических материалов определяется образовательной организацией самостоятельно с учетом положений законодательства об образовании Российской Федерации.

Структура дополнительной профессиональной программы соответствует требованиям Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. N 499.

Объем дополнительной профессиональной программы вне зависимости от применяемых образовательных технологий, должен быть не менее 16 академических часов. Сроки ее освоения определяются образовательной организацией самостоятельно.

Формы обучения слушателей (очная, очно-заочная, заочная) определяются образовательной организацией самостоятельно.

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются:

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Для определения структуры дополнительной профессиональной программы и трудоемкости ее освоения может применяться система зачетных единиц. Количество зачетных единиц по дополнительной профессиональной программе устанавливается организацией.

Образовательная деятельность слушателей предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые игры, ролевые игры, тренинги, семинары по обмену опытом, выездные занятия, консультации, выполнение аттестационной, дипломной, проектной работы и другие виды учебных занятий и учебных работ, определенные учебным планом.

**Аннотация.** Adobe After Effects CC – один из лидирующих продуктов от компании Adobe, использующийся для редактирования цифрового видео, компоузинга и создания сложных визуальных эффектов. Помимо большого набора собственных средств и инструментов для редактирования видеографики, **After Effects** обладает возможностью глубокой интеграции с другими приложениями от компании Adobe, что позволяет на обычном персональном компьютере выполнять всю последовательность операций (начиная от подготовки изображений и кончая финальным рендерингом), требующихся для создания сложных профессиональных видеоматериалов под любые задачи, связанные с видеодизайном.

**Цель программы:** программа направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

## 1. Совершенствуемые компетенции

|   |  |   |
|---|--|---|
| № | Компетенция  | ФГОС ВПО 54.03.01<br>ДИЗАЙН (УРОВЕНЬ<br>БАКАЛАВРИАТА) |
|   |  | Код компетенции                                       |
| 2 | Способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам | ПК-10   |

**Совершенствуемые компетенции в соответствии с трудовыми функциями профессионального стандарта:**

1) «Графический дизайнер» (Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N 40н)

2) «Специалист по визуализации анимационного кино» (Проект профстандарта разрабатывается Ассоциация анимационного кино совместно с ФГБУ «ВНИИ труда Минтруда России»).

|   |  |  |
|---|--|--|
| 1 | Компетенция  | ПС «Графический дизайнер»  |
|   | ОТФ  | Трудовые функции (код)   |
|   | В6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | В/02.6 Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                   |
| 2 | Компетенция  | Проект ПС «Специалист по визуализации анимационного кино»  |
|   | ОТФ  | Трудовые функции (код)   |
|   | А6 Настройка освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино   | А/01.5 Настройка освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен |

**Планируемый результат обучения:**

**После окончания обучения Слушатель будет знать:**

- как управлять импортированными файлами;
- рендеринг композиции в видеофайл;
- основные способы анимации параметров слоя;
- управление свойствами ключей анимации.

**После окончания обучения Слушатель будет уметь:**

- ориентироваться в интерфейсе программы;
- работать с основными инструментами Adobe After Effects;
- создавать и редактировать свойства слоев;
- анимировать свойства слоев с помощью ключевой анимации и базовых выражений.

## Учебный план:

**Категория слушателей:** как для начинающих, так и опытных дизайнеров и художников, работающих в области видеодизайна, в рекламных агентствах, на телевидении и киностудиях, а также всех желающих научиться создавать на основе фото- и видеоматериалов интересные и современные видеопроекты.

### Требования к предварительной подготовке:

Adobe Photoshop CC/CS6 для MAC и PC. Уровень 1. Растровая графика или эквивалентная подготовка.

**Срок обучения:** 36 академических часов, в том числе 24 аудиторных, 12 самостоятельно (СРС).

**Форма обучения:** очная, очно-заочная, заочная. По желанию слушателя форма обучения может быть изменена и/или дополнена.

**Режим занятий:** дневной, вечерний, группы выходного дня.

| № п/п | Наименование модулей по программе  | Общая трудоемкость (акад. часов) | Всего ауд. ч | В том числе |                      | СРС, ч | Форма ПА <sup>1</sup> |
|-------|--|----------------------------------|--------------|-------------|----------------------|--------|-----------------------|
|       |  |                                  |              | Лекций      | Практических занятий |        |                       |
| 1     | Модуль 1. Введение в композинг. Знакомство с программой.                       | 2                                | 2            | 1           | 1                    | 0      |                       |
| 2     | Модуль 2. Настройки проекта. Управление импортированными файлами               | 3                                | 2            | 1           | 1                    | 1      | Практическая работа   |
| 3     | Модуль 3. Создание многослойных композиций. Рендеринг композиции в видеофайл   | 3                                | 2            | 1           | 1                    | 1      | Практическая работа   |
| 4     | Модуль 4. Работа с временной шкалой. Основные способы анимации параметров слоя | 3                                | 2            | 1           | 1                    | 1      | Практическая работа   |
| 5     | Модуль 5. Ключевая анимация. Управление свойствами ключей анимации             | 5                                | 4            | 2           | 2                    | 1      | Практическая работа   |
| 6     | Модуль 6. Текстовые слои и аниматоры   | 4                                | 2            | 1           | 1                    | 2      | Практическая работа   |
| 7     | Модуль 7. Маскирование слоев с помощью векторных масок                         | 6                                | 4            | 2           | 2                    | 2      | Практическая работа   |
| 8     | Модуль 8. Слоевое маскирование изображений                                     | 4                                | 2            | 2           | 2                    | 2      | Практическая работа   |

<sup>1</sup> ПА – промежуточная аттестация.

|   |  |                     |    |    |    |    |                     |
|---|--|---------------------|----|----|----|----|---------------------|
| 9 | <b>Модуль 9. Работа с трёхмерными слоями</b> | 6                   | 4  | 2  | 2  | 2  | Практическая работа |
|   |  | 36                  | 24 | 12 | 12 | 12 |                     |
|   | Итоговая аттестация                          | Лабораторная работа |    |    |    |    |                     |

Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Количество аудиторных занятий при очно-заочной форме обучения составляет 20-25% от общего количества часов.

Форма Промежуточной аттестации – см. в ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3.

## 1. Календарный учебный график

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, выезды на объекты.

| Неделя обучения                                  | 1   | 2  | 3   | 4  | 5  | 6  | 7  | Итого часов |
|--|-----|----|-----|----|----|----|----|-------------|
|  | пн  | вт | ср  | чт | пт | сб | вс |             |
| 1 неделя   | 4   | 0  | 4   | -  | -  | -  | -  | 8           |
| СРС  | 2   | 0  | 2   | -  | -  | -  | -  | 4           |
| 2 неделя   | 4   | 0  | 4   | -  | -  | -  | -  | 8           |
| СРС  | 2   | 0  | 2   | -  | -  | -  | -  | 4           |
| 3 неделя   | 4   | 0  | 4ПА | -  | -  | -  | -  | 8           |
| СРС  | 2   | 0  | 2   | -  | -  | -  | -  | 4           |
| Итого:   | 8/6 | 0  | 8/6 | -  | -  | -  | -  | 36          |
| Примечание: ПА – Промежуточная аттестация (Тест) |     |    |     |    |    |    |    |             |

## 2. Рабочие программы учебных предметов

### Модуль 1. Введение в композинг. Знакомство с программой.

- Краткий обзор основных графических программ.
- Понятие компоузинга – кому и для чего это нужно.
- Введение в цифровое видео. Краткий обзор основных программ для редактирования видеоизображений, создания спецэффектов и компоузинга.
- Интерфейс программы. Настройка рабочего пространства и базовые настройки программы.
- Создание нового проекта и его параметры.
- Импортирование файлов. Основные операции с футажами.

### Модуль 2. Настройки проекта. Управление импортированными файлами

- Обзор поддерживаемых программой форматов файлов и их особенности.
- Работа с форматами Adobe Illustrator и Photoshop.
- Базовые параметры футажей.
- Импортирование файлов с альфа-каналом.

- **Практические упражнения.**

### **Модуль 3. Создание многослойных композиций. Рендеринг композиции в видеофайл**

- Создание новой композиции и ее параметры.
- Работы со слоями. Обзор основных свойств слоя.
- Базовые операции над слоями.
- Применение к слою готовых анимационных шаблонов. Создание простого слайдшоу.
- Трансформационные свойства слоя.
- Рендеринг композиции в видеофайл. Основные параметры просчета видеофайла.
- **Практические упражнения.**

### **Модуль 4. Работа с временной шкалой. Основные способы анимации параметров слоя**

- Палитра временной шкалы и её основные настройки.
- Способы анимации параметров слоя.
- Выравнивание и распределение слоев.
- Сетки и направляющие, привязки к ним.
- Создание простой анимации.
- Стили оформления слоя.
- **Практические упражнения.**

### **Модуль 5. Ключевая анимация. Управление свойствами ключей анимации**

- Ключевая анимация как основной способ управления свойствами слоя.
- Основные операции над ключевыми кадрами.
- Интерполяция ключевых кадров. Основные типы интерполяции, их особенности.
- Управление временем анимации.
- Работа с «ассистентами» ключевых кадров.
- **Практические упражнения.**

### **Модуль 6. Текстовые слои и аниматоры**

- Создание и управление базовыми свойствами текстового слоя.
- Текстовая анимация.
- Аниматоры и их использование в управлении параметрами текстового слоя.
- Сохранение анимации в виде собственного анимационного шаблона.
- **Практические упражнения.**

### **Модуль 7. Маскирование слоев с помощью векторных масок**

- Понятие «маски» и «Share»-слоя.
- Маскирование слоев с помощью векторных масок.
- Базовые операции с масками. Примеры сложного маскирования на основе группы масок.
- Анимация масок.
- Дополнительные способы использования масок на слоях.
- Импорт векторных масок из других программ.
- **Практические упражнения.**

## **Модуль 8. Слоевое маскирование изображений**

- Использование слоев для маскирования изображений.
- Эффект рисования и share-анимация как способы создания анимационной слоевой маски.
- Прекомпозиция слоев.
- **Практические упражнения.**

## **Модуль 9. Работа с трёхмерными слоями**

- Введение в трехмерное пространство в AE.
- Ортографические и перспективные виды. Переключение между видами.
- Анимация трехмерных слоев.
- Создание и основные параметры света и камер.
- Примеры совместного использования двух- и трёхмерных слоев в AE.
- Дополнительные варианты рендеринга трехмерных слоев – их отличия, преимущества и недостатки.
- **Практические упражнения.**

### **4. Организационно-педагогические условия**

Соблюдение требований к кадровым условиям реализации дополнительной профессиональной программы:

а) преподавательский состав образовательной организации, обеспечивающий образовательный процесс, обладает высшим образованием и стажем преподавания по изучаемой тематике не менее 1 года и (или) практической работы в областях знаний, предусмотренных модулями программы, не менее 3 (трех) лет;

б) образовательной организацией наряду с традиционными лекционно-семинарскими занятиями применяются современные эффективные методики преподавания с применением интерактивных форм обучения, аудиовизуальных средств, информационно-телекоммуникационных ресурсов и наглядных учебных пособий.

Соблюдение требований к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению дополнительной профессиональной программы:

а) образовательная организация располагает необходимой материально-технической базой, включая современные аудитории, библиотеку, аудиовизуальные средства обучения, мультимедийную аппаратуру, оргтехнику, копировальные аппараты. Материальная база соответствует санитарным и техническим нормам и правилам и обеспечивает проведение всех видов практической и дисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом реализуемой дополнительной профессиональной программы.

б) в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде, содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в модулях дополнительной профессиональной программы.

### **5. Формы аттестации и оценочные материалы**

Образовательная организация несет ответственность за качество подготовки слушателей и реализацию дополнительной профессиональной программы в полном объеме в соответствии с учебным планом.

Оценка качества освоения слушателями программы курса включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация проводится в форме, предусмотренной ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3. и определяется преподавателем курса. К промежуточной аттестации допускаются слушатели, выполнившие все виды текущей аттестации, предусмотренные в настоящей программе.

Слушатели, успешно освоившие программу курса и прошедшие промежуточную аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации, а также допускаются к освоению следующего курса, входящего в состав дипломной программы (ДПП подготовки).

Слушателям, не прошедшим промежуточной аттестации или получившим на промежуточной аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть курса и (или) отчисленные из образовательной организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому образовательной организацией.

К итоговой аттестации по ДПП переподготовки допускаются только те слушатели, которые сдали промежуточную аттестацию по всем курсам (включая данный), входящим в дипломную программу (ДПП переподготовки).

Промежуточная аттестация проводится по форме выполнения задания в соответствии с учебным планом. Результаты промежуточной аттестации заносятся в соответствующие документы. Результаты промежуточной аттестации слушателей ДПП выставляются по двух балльной шкале («зачтено»/ «не зачтено»). «Зачтено» выставляется, если слушатель набирает не менее 70% баллов (правильных ответов и/или выполненных заданий).

#### **Текущая аттестация:**

| <i>№п/п</i> | <i>Тематика практического занятия</i>                                 | <i>Форма ПА</i>     |
|-------------|---|---------------------|
| Модуль 2.   | Практические упражнения. Основные операции с футажами.                | Практическая работа |
| Модуль 3.   | Практические упражнения. Рендеринг композиции в видеофайл             | Практическая работа |
| Модуль 4.   | Практические упражнения. Основные способы анимации параметров слоя    | Практическая работа |
| Модуль 5.   | Практические упражнения. Управление свойствами ключей анимации        | Практическая работа |
| Модуль 6.   | Практические упражнения. Текстовые слои и аниматоры                   | Практическая работа |
| Модуль 7.   | Практические упражнения. Маскирование слоев с помощью векторных масок | Практическая работа |
| Модуль 8.   | Практические упражнения. Слоевое маскирование изображений             | Практическая работа |
| Модуль 9.   | Практические упражнения. Работа с трёхмерными слоями                  | Практическая работа |

#### **Промежуточная аттестация по курсу (тест):**

Вопрос 1

Отметить

У вас открыто 2 фотографии и вы хотите видеть на экране обе. Какой способ является верным?

Выберите один ответ:

- Курсором мыши перетащить каждую вкладку рядом друг к другу
- Window - Workspace - Reset Essentials
- View - Actual Size
- Window - Arrange - 2 up

Вопрос 2

Отметить

У вас есть текстовый слой. Вы заметили опечатку в тексте. Как исправить?

Выберите один ответ:

- Двойной клик по текстовой иконке в палитре Layer
- Удалить слой, перепечатать заново
- Layer – Edit Text
- Type – Edit Text

Вопрос 3

Отметить

Вы хотите сделать тоненький кант размером 3 пикселя по периметру слоя. Какой способ поможет вам добиться результата?

Выберите один ответ:

- Эффект слоя Shadow
- Эффект слоя Stroke
- Эффект слоя Outer Glow
- Эффект слоя Satin

Вопрос 4

Отметить

Вы хотите использовать круглую кисть. Какой параметр отвечает за жесткость границ кисти?

Выберите один ответ:

- Hardness
- Size
- Roundness
- Spacing

Вопрос 5

Отметить

Вы желаете сделать прозрачность слоя, при этом эффект тени должен остаться без изменения. Как это сделать?

Выберите один ответ:

- Понизить значение Fill на палитре Layers
- Layer - Opacity
- Понизить значение Opacity на палитре Layers
- Layer – Properties - Fill