

**дополнительного профессионального образования  
«Центр компьютерного обучения «Специалист.Ру»  
Учебно-научного центра при МГТУ им. Н.Э. Баумана»  
(ОЧУ «Специалист.Ру»)**

123317, город Москва, улица Зоологическая, дом 11, строение 2, помещение I, этаж 2, комната 14  
ИНН 7701345493, ОГРН 1037701927031

---

Утверждаю:  
Директор ОЧУ «Специалист.Ру»



\_\_\_\_\_/О.В.Пичугина/  
« 03 06 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

**Образовательное частное учреждение**

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 ДИЗАЙН (УРОВЕНЬ 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 «Shape»-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