

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 16.06.2021 14:17:00
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”



Ректор С.С. Юров
20 марта 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (ADOBE AFTER EFFECTS)»

**программы профессиональной переподготовки
«Графический дизайн»**


Москва – 2020

Разработчик (и):

Михалина Татьяна Николаевна – член Московского союза дизайнеров, доцент кафедры дизайна
АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель УМУ



(подпись)

/ Е.С. Мальцева /

Руководитель ШИД



(подпись)

/ Г.А. Кривошекова /

Разработчик(и) РПД



(подпись)

/ Т.Н. Михалина /

Программа рассмотрена и одобрена на Ученом совете АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»
Протокол №03-20 от 20.03.2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре дополнительной профессиональной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Adobe After Effects» относится к дисциплинам программы профессиональной переподготовки: «Графический дизайн».

Преподавание этой дисциплины осуществляется в 4 ступени. Дисциплина «Adobe After Effects» является необходимым элементом профессиональной подготовки графического дизайнера.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются.

Цель курса – приобретение слушателями базовых знаний и умений, необходимых для работы с приложением для редактирования видео и динамических изображений, создания моушн-графики, анимации и визуальных эффектов.

Задачи курса:

- обучение основам работы в Adobe After Effects;
- изучение технологии редактирования видео и динамических изображений, создания моушн-графики, анимации и визуальных эффектов;
- освоение аналитического подхода для решения поставленных задач;

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Общепрофессиональными:

- готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы переподготовки) (ОПК-7);

профессиональными:

- способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);
- подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами живописи, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-7 - готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы переподготовки)	Владеть: знаниями и умениями работы на современном оборудовании в области компьютерных технологий в графическом дизайне Уметь: пользоваться приборами и современным дизайн оборудованием для решения творческих задач Знать:

	современные технические средства в области компьютерных технологий
ПК-3 - способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением;	<p>Владеть:</p> <p>навыками создания эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Уметь:</p> <p>синтезировать набор возможных решений задач к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Знать:</p> <p>различные методики художественно-технической разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
ПК-4 - подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами живописи, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту;	<p>Владеть:</p> <p>основными приемами эскизирования, различными методиками линейно-конструктивных решений дизайн-проекта</p> <p>Уметь:</p> <p>пользоваться знаниями по живописи при разработке эскизов, создавать зарисовки линейно-конструктивного характера</p> <p>Знать:</p> <p>творческие методы эскизирования</p>

Формы контроля:

промежуточная аттестация (ПА) – проводится в форме зачета по окончании изучения курса

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.

В процессе преподавания дисциплины «Adobe After Effects» используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды самостоятельной работы слушателей по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств и на поощрение их интеллектуальных инициатив. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- изучение и закрепление нового материала на интерактивной лекции

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	32
В том числе:	
Лекции	16
Практические занятия	16
Семинары	x
Лабораторные работы	x
Самостоятельная работа (всего)	x
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	зачет
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	0,9 ЗЕТ / 32 часа

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)
с указанием отведенного на них количества академических или
астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Актив- ные заняти я		Интеракти вные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационны й анализ	Дебаты, дискуссии	Тренинг		
<i>Очно-заочная форма</i>									
Тема 1. Введение в программу. Интерфейс, панели, композиция. Основы анимации	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 2. Слои и принципы анимации в программе. Таймлайн	4	-	-	4				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 3. Маски	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 4. Эффекты и стили	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 5. Шейповая графика и анимация	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 6. Типографика и текстовая анимация	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Тема 7. 3D графика	2	-	-	2				ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Опрос
Всего:	16			16					Зачет

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Введение в программу. Интерфейс, панели, композиция. Основы анимации

Знакомство с программой. Основные инструменты и панели для работы. 12 принципов классической анимации. Создание композиции.

Тема 2. Слои и принципы анимации в программе. Таймлайн

Основы практической работы в программе – понятие проект, композиция, как импортировать изображения, как работать со слоями, что такое пре-композиция, как работать со шкалой времени и ключевыми кадрами и т. д.

Тема 3. Маски

Разные виды масок, методы их создания, анимации и принципы работы.

Тема 4. Эффекты и стили

Знакомство с группой эффектов, их настройка, анимация и способы применения. Иерархия эффектов, стили слоя, корректирующие слои и т. д.

Тема 5. Шейповая графика и анимация

создание, управление, иерархия, работа, настройка, редактирование шейпов. Структура, иерархия и анимация шейпов. Модификаторы.

Тема 6. Типографика и текстовая анимация

Создание, управление, иерархия, настройка, редактирование текста. Разные способы создания текстовой анимации. Динамичная и сглаженная текстовая анимация.

Тема 7. 3D графика

Управление камерой и освещением. 3D объекты и пространство. Анимация в 3D.

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1	Введение в программу.	Создание документа с нужными настройками	опрос
2	Слои и принципы анимации в программе.	Создание небольшой анимированной сцены на заданную тему	опрос
3	Маски	Создание композиции с использованием масок	опрос
4	Эффекты и стили	Применение нескольких видов эффектов к анимированной сцене	опрос
5	Шейповая графика и анимация	Отрисовка и последующая анимация предметов на заданную тему	опрос
6	Типографика и текстовая анимация	Создание текстовой динамичной композиции	опрос
7	3D графика	Отрисовка и последующая анимация 3D объектов на заданную тему	Контрольная работа

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Adobe After Effects» используются учебно-наглядные материалы и методические рекомендации разработанные преподавателем и размещенные в электронной системе института (e-learning), а также учебная литература по дисциплине «Adobe After Effects», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Комплект презентационных материалов по темам учебной дисциплины с использованием программы Power Point[электронное издание], Москва, 2016. – доступ обучающимся с использованием дистанционных образовательных технологий (ЭС ДОТ Института)

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

Оценочные средства для контроля уровня сформированности компетенций:

текущий контроль успеваемости позволяет оценить уровень сформированности элементов отдельных компетенций в форме опроса и дискуссий на заданную тему

промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины - зачет позволяет оценить уровень сформированности компетенций (знаний, умений) и осуществляется в форме выполнения контрольного задания и ответа на вопросы.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Основные инструменты и панели для работы.
2. 12 принципов классической анимации.
3. Создание композиции
4. Понятия проект, композиция.
5. Импортирование изображения.
6. Работа со слоями, что такое пре-композиция.
7. Работа со шкалой времени и ключевыми кадрами.
8. Маски: виды масок и методы их создания, анимации и принципы работы.
9. Группа эффектов, их настройка, анимация и способы применения.
10. Иерархия эффектов, стили слоя, корректирующие слои и т.д.
11. Создание, управление, иерархия, работа, настройка, редактирование шейпов.
12. Структура, иерархия и анимация шейпов. Модификаторы.
13. Создание, управление, иерархия, настройка, редактирование текста.
14. Разные способы создания текстовой анимации.
15. Динамичная и сглаженная текстовая анимация.
16. 3D графика
17. Управление камерой и освещением

Показатели и критерии оценки результатов освоения дисциплины

Оценка ОПК-7, ПК-3, ПК-4	Требования
Зачтено	Слушатель способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач
Не зачтено	Слушатель не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).

Основная литература:

1. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс (+DVD). - Москва: Высшая школа, 2014. - 432 с.
2. Adobe After Effects 6.0. Видеомонтаж, спецэффекты, создание видеокomпозиций. - М.: Триумф, 2017. - 416 с.

Дополнительная литература

3. Adobe After Effects CS3. Видеомонтаж и профессиональные спецэффекты (+ CD-ROM) / М.М. Влади́н и др. - М.: Триумф, 2015. - 304 с.
8. Adobe After Effects CS6. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Эксмо, 2013. - 432 с.
4. After Effects 5.5: революция качества цифрового видения (+CD-Rom) / Дж.Дж. Кингснорт и др. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2020. - 367 с.
5. Андердал Adobe Premiere Pro 2 для "чайников" / Андердал, Кит. - М.: Диалектика, 2017. - 368 с.
6. Владимир, Пташинский Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3 (+ CD-ROM) / Пташинский Владимир. - М.: Питер, 2013. - 216 с.
7. Джефф, Фостер After Effects + Photoshop. Анимация и спецэффекты (+ CD-ROM) / Фостер Джефф. - М.: АСТ, 2018. - 720 с.
8. Джефф, Фостер After Effects + Photoshop. Анимация и спецэффекты + CD / Фостер Джефф. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2016. - 480 с.
9. Дроблас Adobe Premiere Pro. Библия пользователя (+ CD) / Дроблас, Гринберг Адель; , Сет. - М.: Вильямс, 2013. - 624 с.
10. Каменская, Л.А. Adobe After Effects CS3 Professional: официальный учебный курс (+ DVD) / Л.А. Каменская. - М.: Триумф, 2018. - 312 с.
11. Кирьянов, Д. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4 / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 416 с.
12. Кирьянов, Д.В. Adobe Premiere Pro CS3 и After Effects CS3 на примерах (+ CD-ROM) / Д.В. Кирьянов. - М.: БХВ-Петербург, 2013. - 768 с.
13. Кирьянов, Д.В. Видеоанимация: After Effects, Premiere Pro, Flash: самоучитель + Видеокурс (CD) (+ CD-ROM) / Д.В. Кирьянов. - М.: БХВ-Петербург, 2015. - 274 с.
14. Кирьянов, Д.В. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех: Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4 (+ DVD) / Д.В. Кирьянов. - М.: БХВ-Петербург, 2020. - 662 с.

15. Кирьянов, Дмитрий Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash. Самоучитель (+ CD-ROM) / Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 274 с.
16. Кирьянов, Дмитрий Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4 (+ CD-ROM) / Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 416 с.
17. Кирьянова, Елена Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех: Adobe Premiere Pro CS4 и After Effects CS4 / Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2014. - 912 с.
18. Медведев, Г. С. Adobe After Effects CS3 с нуля! (+ CD-ROM) / Г.С. Медведев, В.С. Пташинский. - М.: Лучшие книги, 2020. - 272 с.
19. Мишенев, А. И. Adobe After Effects CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 / А.И. Мишенев. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 687 с.
20. Пташинский, В. С. 100% Самоучитель. Adobe After Effects CS3. Профессиональный видеомонтаж, который невозможен в других программах (+ CD-ROM) / В.С. Пташинский. - Москва: Машиностроение, 2019. - 272 с.
21. Пташинский, В.С. Adobe After Effects CS3. Профессиональный видеомонтаж, который невозможен в других программах (+ CD-ROM) / В.С. Пташинский. - М.: Триумф, Технолджи-3000, 2013. - 593 с.
22. Пташинский, Владимир Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3 / Владимир Пташинский. - М.: Питер, 2014. - 630 с.
23. Резников, Ф.Н. Видеомонтаж на персональном компьютере: Adobe Premiere 6.x и Adobe After Effects 5.x / Ф.Н. Резников, В.Б. Комягин. - М.: Триумф, 2013. - 528 с.
24. Фостер, Джефф Анимация и спецэффекты в After Effects и Photoshop (+ DVD-ROM) / Джефф Фостер. - М.: НТ Пресс, 2018. - 480 с.
25. Шуляева, Н. Г. 100% самоучитель. Видеомонтаж на ПК. Adobe Premiere Pro CS3, Adobe After Effects CS3 (+ CD-ROM) / Н.Г. Шуляева. - М.: Технолджи-3000, Триумф, 2017. - 304 с.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля).

Электронная библиотека <http://biblioclub.ru/>

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Московская международная биеннале графического дизайна «Золотая пчела»	www.goldenbee.org
2.	Энциклопедия искусства	https://artprojekt.ru/
3.	Коллекция: мировая художественная культура	http://window.edu.ru/resource/586/13586
4.	Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства	https://vmdpni.ru/
5	Мир дизайна	http://mirdizajna.ru/

**9. Методические указания для обучающихся
по освоению дисциплины (модуля)**

Вид учебной работы	Организация деятельности слушателя
Лекция	Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения. Помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.
Практические занятия	Проработка рабочей программы, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Работа с конспектом лекций, подготовка практических заданий.
Подготовка к экзамену / зачету	При подготовке к зачету / экзамену необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Компьютерные технологии (Adobe After Effects)» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Программное обеспечение - Adobe After Effects.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории, стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;
- компьютерный класс;
- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;
- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.