

**Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Индивидуальный предприниматель**

\_\_\_\_\_/Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ И ВИДЕОЭФФЕКТОВ В  
ADOBE AFTER EFFECTS»**

**Москва, 2022**

## Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты обучения	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	13
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	18
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	18
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	18
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)	20
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	20
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	20
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	21
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	22
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	22
7.2. Кадровое обеспечение программы	22

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы "Создание анимации и видеозффектов в Adobe After Effects".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Создание анимации и видеозффектов в Adobe After Effects" обучающиеся научатся создавать анимацию и движущихся персонажей в программе After Effects, применять в своих анимациях различные эффеkты, использовать футажи, создадут собственное портфолио работ.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

**Направленность** (профиль) программы: техническая.

### **Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.**

Программа Adobe After Effects — это стандарт для создания анимационного дизайна и визуальных эффеkтов. Практически любая графика, которая используется в фильмах, клипах, анимированной рекламе, сделана в After Effects. Моушн-дизайнеры создают анимационную графику для YouTube, фильмов, ТВ, умеют собирать рекламные видеоролики к играм, анимировать игровых персонажей. Созданные ролики приносят большую пользу компаниям, поэтому графические дизайнеры и специалисты по обработке видео очень востребованы. Все изученное можно сразу применить на практике, например, в своем видео в соцсетях, а также в сфере кино, мультипликации, рекламе и видеоблогинге. Работы, которые появятся в процессе обучения, можно включить в свое портфолио для вуза или для потенциальных заказчиков.

**Отличительные особенности программы:** по окончании обучения учащиеся с помощью полученных на курсе знаний и навыков создадут собственный мультфильм, а также портфолио своих работ. В процессе освоения программы обучающиеся смогут в раннем возрасте получить профессиональную ориентацию. Курс подойдет для начинающих, ведь преподаватель даст не только основы интерфейса программы, но и объяснит основные принципы анимации, даст основы цветокоррекции, психологии восприятия зрителя, композиции.

**Срок обучения:** программа реализуется в объеме 84 академических часов, 32 недель (8 месяцев).

**Режим занятий:** 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

**Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов:** программа разработана для учащихся от 11 до 15 лет, которых интересуют современные технологии создания анимационных видео. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются: лица без предъявления требований к уровню образования.

**По завершении реализации программы,** как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

## 1.2. Цели и задачи программы

1. **Цель программы** – изучение основ работы с анимацией и видеоэффектами, освоение технологии создания собственной анимации разного уровня сложности в программе After Effects.

### **Задачи программы:**

1. Научить создавать собственные видеопроекты и презентовать их
2. Обучить работе с основными инструментами After Effects
3. Дать представление об основных принципах анимации
4. Сформировать интерес к работе с анимацией и видеоэффектами
5. Научить анимировать растровые изображения из Photoshop и векторные из Illustrator
6. Научить применять в своих анимациях тексты, инфографику, музыку, шейпы, обычные и 3D-слои, свет и тень, фоны, slow motion и другие эффекты с помощью After Effects
7. Обучить принципам работы с кейфреймами и приемам работы с футажами

### 1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Создание анимации и видеоэффектов в Adobe After Effects" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

#### Знать:

- Интерфейс After Effects
- Базовые анимации, встроенные в After Effects
- Основы использования шейпов в After Effects
- Основные инструменты Adobe Photoshop
- Основные инструменты Adobe Illustrator
- Эффекты и градиенты в After Effects
- Принципы работы с музыкой After Effects
- Понятие "частота кадров"
- Понятие "инфографика"
- Принципы работы с 3D-слоями и элементы управления ими
- 12 принципов анимации
- Понятие «Эффект Кулешова» в видеомонтаже
- Понятие "техническое задание"
- Самые часто используемые и полезные плагины в After Effects
- Понятие "футаж"
- Понятие морфинга в моушн дизайне
- Основы работы с цветом в After Effects
- Принципы создания узнаваемых эмоций и передачи характера персонажа
- Виды походки человека и животных
- Виды бега людей и животных, отличие бега от ходьбы
- Виды движений рук, головы, корпуса, хвоста у животных
- Основные инструменты монтажа в Adobe Premiere Pro

#### Уметь:

- Создавать анимации на основе готовых анимаций в After Effects
- Создавать абстрактные анимации
- Создавать анимацию с использованием шейпов
- Анимировать отдельные слои изображения из Adobe Photoshop
- Импортировать векторную иллюстрацию Adobe Illustrator в After Effects и анимировать ее
- Добавлять текст в анимацию
- Анимировать логотипы
- Добавлять анимации к тексту
- Создавать эффект рукописного текста
- Создавать короткие анимации с использованием разной частоты кадров и использованием музыки
- Анимировать иконки, пай-чарты, столбчатые диаграммы
- Создавать плавные переходы в видеоролике
- Работать с камерой в After Effects
- Добавлять разнообразное освещение в проект
- Работать с кейфреймами
- Создавать глитч-анимацию и анимацию рекурсии
- Подготавливать техническое задание
- Выполнять работу по техническому заданию
- Добавлять к видеоряду анимации футаж с использованием трекинга
- Создать анимацию перехода из одной иконки в другую

- Делать цветокоррекцию видеоролика
- Создавать эмоции персонажа и анимировать его речь
- Создавать анимации с движением персонажа
- Совмещать работу в Premiere Pro и After Effects
- Создавать портфолио работ
- Создавать и защищать проекты

Владеть навыками в области:

- Создания различных анимаций
- Анимирования персонажей
- Adobe After Effects
- Создания изображений в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
- Монтаж видео в Adobe Premiere Pro
- Приемки-сдачи работ по техническому заданию на создание видеоролика
- Подготовки презентаций проектов и защиты проектов

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Создание анимации и видеоэффектов в Adobe After Effects" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков создания анимаций разного уровня сложности, креативных качеств и на поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

**Формы организации образовательного процесса** (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, круглые столы, мастер-классы, тренинги, семинары по обмену опытом, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Знакомство с After Effects и основами интерфейса программы	2	1	1	0	Практическое задание
2	Создание абстрактных анимаций. Дальнейшее знакомство с интерфейсом	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
3	Начало работы с шейпами	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
4	Редактирование шейпов для создания более сложных анимаций	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Начало совместной работы в Adobe Photoshop & Adobe After Effects	3	1,5	0,5	1	Практическое задание
6	Анимирование файла .PSD в After Effects	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
7	Начало совместной работы в Adobe Illustrator & Adobe After Effects	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
8	Анимирование файла .AI в After Effects	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Начало работы с текстом	2	1	0,5	0,5	Практическое задание

10	Добавление музыки в анимацию. Знакомство с понятием частота кадров	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
11	Инфографика в анимации. Основы работы	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
12	Инфографика. Сложные композиции	4	0,5	1,5	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	3D-слои в анимации	2	1	1	0	Практическое задание
14	Камера в After Effects	3	1	1	1	Практическое задание
15	Свет и тень в анимации	3	1	1	1	Практическое задание
16	Работа с кейфреймами	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Некоторые принципы создания анимации	2	1	1	0	Практическое задание
18	Работа с эффектами в After Effects	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
19	Проектное занятие. Работа с Техническим заданием	3	1	1	1	Практическое задание
20	Проектное занятие. Сдача проекта	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Плагины и выражения в After Effects	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
22	Начало работы с футажам в After Effects	3	1	1	1	Практическое задание
23	Морфинг	3	1	1	1	Практическое задание
24	Корректирование цвета	3	0,5	1	1,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
25	Создание персонажа в After Effects. Эмоции и выражение лица	2	1	1	0	Практическое задание
26	Движение персонажа. Походка и бег	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
27	Создание различных движений персонажа	3	0,5	1	1,5	Практическое задание



28	Проектный урок. Работа с персонажем. Часть 1	3	0,5	0,5	2	Практическое задание, Контрольные вопросы
29	Проектный урок. Работа с персонажем. Часть 2	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
30	Основы Adobe Premiere Pro. Начало совместной работы Adobe After Effects & Adobe Premiere Pro	3	1	0,5	1,5	Практическое задание
31	Итоговая работа курса - короткометражный мультфильм	4	1	1	2	Практическое задание
32	Завершение и презентация итогового проекта	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
<b>ИТОГО</b>		<b>84</b>	<b>27,5</b>	<b>27</b>	<b>29,5</b>	

### 3. 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, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Итого часов
1. Знакомство с After Effects и основами интерфейса программы		2																															2
2. Создание абстрактных анимаций. Дальнейшее знакомство с интерфейсом			2																														2
3. Начало работы с шейпами				2																													2
4. Редактирование шейпов для создания более сложных анимаций					2,5																												2,5
Промежуточный контроль				0,5																													0,5
5. Начало совместной работы в Adobe Photoshop & Adobe After Effects						3																											3
6. Анимирование файла .PSD в After Effects							2																										2
7. Начало совместной работы в Adobe Illustrator & Adobe After Effects								2																									2
8. Анимирование файла .AI в After Effects									2,5																								2,5
Промежуточный контроль								0,5																									0,5
9. Начало работы с текстом										2																							2
10. Добавление музыки в											2																						2





## 4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### 1. Знакомство с After Effects и основами интерфейса программы

- Изучение основных свойств, особенностей и задач After Effects
- Знакомство с работами, созданными в After Effects
- Изучение интерфейса After Effects
- Настройка рабочего пространства
- Знакомство с базовыми анимациями, встроенными в After Effects

**Практическое задание:** создать анимацию на основе готовых анимаций в After Effects.

### 2. Создание абстрактных анимаций. Дальнейшее знакомство с интерфейсом

- Знакомство с режимом наложения слоев
- Знакомство с базовыми ключами
- Создание абстрактной анимации на основе новых полученных знаний

**Практическое задание:** создать собственную абстрактную анимацию.

### 3. Начало работы с шейпами

- Знакомство с шейпами: что это такое и как их создавать
- Редактирование шейпов
- Создание анимации с использованием шейпов

**Практическое задание:** создать собственную анимацию с использованием шейпов.

### 4. Редактирование шейпов для создания более сложных анимаций

- Изучение редактирования шейпов
- Сбор нескольких форм в более сложные объекты
- Трансформация шейпов

**Практическое задание:** улучшить свою анимацию за счет применения новых шейпов и слоев.

### 5. Начало совместной работы в Adobe Photoshop & Adobe After Effects

- Изучение/повторение основных инструментов Adobe Photoshop
- Изучение совместной работы в Photoshop и After Effects
- Рендер GIF-анимации в Adobe Photoshop

**Практическое задание:** создать анимацию в After Effects и сохранить ее в формате GIF с помощью Photoshop.

### 6. Анимирование файла .PSD в After Effects

- Анимация в After Effects изображений из Photoshop
- Анимация в After Effects отдельных слоев изображения из Photoshop
- Анимация отдельных свойств изображения из Photoshop

**Практическое задание:** создать изображение в Photoshop и анимировать его в After Effects.

### 7. Начало совместной работы в Adobe Illustrator & Adobe After Effects

- Изучение/повторение основных инструментов Adobe Illustrator
- Изучение совместной работы в Illustrator и After Effects
- Правила создания иллюстрации для грамотного импорта в After Effects

- Рисование векторного логотипа и импорт в After Effects

**Практическое задание:** создать иллюстрацию в Adobe Illustrator для дальнейшей работы с ней в After Effects.

## **8. Анимирование файла .AI в After Effects**

- Импорт файла .ai в After Effects
- Конвертирование в шейпы
- Эффекты и градиенты
- Анимирование векторной графики в After Effects

**Практическое задание:** импортировать векторную иллюстрацию в After Effects и анимировать ее.

## **9. Начало работы с текстом**

- Добавление текста в анимацию в After Effects
- Текстовые слои и их настройки
- Изучение обработки текста с помощью встроенных инструментов After Effects
- Добавление анимации тексту
- Создание эффекта рукописного текста (анимация леттерингов)

**Практическое задание:** создать анимацию с использованием текста, добавить тексту рукописный эффект.

## **10. Добавление музыки в анимацию. Знакомство с понятием частота кадров**

- Изучение принципов работы с музыкой After Effects
- Добавление музыки в анимацию с рукописным текстом
- Изучение понятия "частота кадров"

**Практическое задание:** создать короткие анимации с использованием разной частоты кадров и использованием музыки.

## **11. Инфографика в анимации. Основы работы**

- Знакомство с инфографикой: что это такое и где применяется
- Создание анимации иконки
- Создание анимации пай-чарта

**Практическое задание:** создать анимацию, включающую в себя иконки и пайчарты.

## **12. Инфографика. Сложные композиции**

- Анимация столбцов
- Создание плавных переходов
- Работа с прекомпозицией
- Нарботка элементов для создания сложной композиции

**Практическое задание:** создать сложную композицию инфографики, включающую в себя несколько типов объектов инфографики.

## **13. 3D-слои в анимации**

- Принципы работы с 3D-слоями
- Преобразование слоя в 3D
- Элементы управления 3D-слоем
- Взаимодействие 3D-слоев, порядок рендеринга и свернутые трансформации

**Практическое задание:** создать анимацию логотипа с использованием 3D слоев.

## **14. Камера в After Effects**

- Создание слоя камеры

- Изменение параметров камеры
- Настройки камеры
- Техника проекции

**Практическое задание:** добавить в проект с анимацией логотипа камеру, выставить настройки наиболее выгодно подчеркивающие достоинства анимации

### 15. Свет и тень в анимации

- Создание освещения
- Настройки освещения
- Игра света
- Взаимодействие света и камеры

**Практическое задание:** добавить в проект с анимацией логотипа разнообразное освещение, выставить наиболее подходящие настройки.

### 16. Работа с кейфреймами

- Что такое кейфрейм
- Графики скорости и кейфреймы
- Виды кейфреймов
- Главные команды в After Effects для работы с кейфреймами

**Практическое задание:** создать анимацию падения капли воды с применением кейфреймов.

### 17. Некоторые принципы создания анимации

- Знакомство с 12 принципами анимации
- Изучение эффекта Кулешова
- Работа с графиками анимации

**Практическое задание:** нарисовать векторную иконку в Adobe Illustrator, создать анимацию с учетом изученных на уроке принципов, сохранить GIF в Adobe Photoshop.

### 18. Работа с эффектами в After Effects

- Знакомство с эффектами в After Effects
- Изучение хроматических операций
- Создание глитч-анимации
- Изучение анимации рекурсии
- Параллакс эффект

**Практическое задание:** нарисовать иконку в Adobe Illustrator и сделать ей несколько анимаций с использованием различных эффектов.

### 19. Проектное занятие. Работа с Техническим заданием

- Знакомство с понятием Техническое задание (ТЗ)
- Как составить ТЗ - рекомендации
- Подготовка ТЗ на создание анимационного ролика
- Создание анимационного ролика согласно ТЗ

**Практическое задание:** написать ТЗ на создание ролика, получить ТЗ, обсудить его с Заказчиком и приступить к созданию ролика согласно ТЗ.

### 20. Проектное занятие. Сдача проекта

- Завершение создания анимационного ролика по ТЗ
- Демонстрация и защита созданного по ТЗ проекта
- Подбор проектов для портфолио

**Практическое задание:** создание анимационного ролика согласно ТЗ с применением

полученных на курсе навыков, презентовать ролик Заказчику.

### **21. Плагины и выражения в After Effects**

- Создание гармоничной анимации
- Использование и подключение плагинов
- Самые часто используемые и полезные плагины в After Effects
- Работа с выражениями

**Практическое задание:** нарисовать анимацию, используя в работе плагины для ускорения процесса работы.

### **22. Начало работы с футажами в After Effects**

- Что такое футаж
- Подготовка к работе с футажами
- Рендер футажей
- Трекинг

**Практическое задание:** добавить к видеоряду анимации футаж с использованием трекинга.

### **23. Морфинг**

- Роль морфинга в моушн дизайне
- Плавное перетекание форм одна в другую
- Скорость морфинга
- Правильное использование баунсов

**Практическое задание:** создать анимацию перехода из одной иконки в другую.

### **24. Корректирование цвета**

- Основы работы с цветом в After Effects
- Управление цветом
- Эффекты цветокоррекции

**Практическое задание:** сделать цветокоррекцию для своего видеоролика.

### **25. Создание персонажа в After Effects. Эмоции и выражение лица**

- Проработка образа персонажа
- Создание базовых эмоций
- Анимирование речи персонажа

**Практическое задание:** создание анимации, в которой у персонажа сменяется несколько выражений лица.

### **26. Движение персонажа. Походка и бег**

- Виды походки человека и животных
- Проработка и анимация походки персонажа
- Анимация походки с прорисовкой фаз
- Виды бега людей и животных, отличие бега от ходьбы
- Комбинирование бега и ходьбы

**Практическое задание:** создание анимации, в которой персонаж сначала стоит, потом идет, а затем бежит.

### **27. Создание различных движений персонажа**

- Передача характера персонажа через его жесты
- Виды движений рук, головы, корпуса, хвоста у животных
- 12 принципов анимации при анимации персонажа



**Практическое задание:** анимировать сцену, в которой у созданного персонажа будут изменяться выражения лица, в которой будет использована ходьба и другие движения.

### **28. Проектный урок. Работа с персонажем. Часть 1**

- Обсуждение идеи итогового проекта - мультфильма
- Создание и кастомизация персонажа
- Анимация персонажа на основе полученных навыков
- Отрисовка основных элементов окружения и фона
- Запись звуков и поиск звуковых эффектов
- Знакомство со скриптом Duik для анимации персонажей

**Практическое задание:** создать персонажа в выбранной стилистике, настроить анимации персонажа, поиск и запись звуковых эффектов.

### **29. Проектный урок. Работа с персонажем. Часть 2**

- Добавление фона и элементов окружения на сцену
- Использование выражений для анимации элементов окружения
- Добавление музыки и звуковых эффектов
- Композитинг (настройка цвета и света) готового проекта
- Финальный рендер ролика

**Практическое задание:** собрать сцену, добавить музыкальное сопровождение, настроить цвета и свет, выполнить финальный рендер.

### **30. Основы Adobe Premiere Pro. Начало совместной работы Adobe After Effects & Adobe Premiere Pro**

- Знакомство с основными инструментами монтажа в Adobe Premiere Pro
- Изучение совместной работы Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects
- Экспорт файла из Adobe After Effects в Adobe Premiere Pro

**Практическое задание:** создать анимацию в After Effects и экспортировать ее в Adobe Premiere Pro, с помощью двух программ совместить анимацию с видео.

### **31. Итоговая работа курса - короткометражный мультфильм**

- Создание сценария проекта
- Разработка персонажей
- Отрисовка раскадровки проекта
- Распределение сцен мультфильма между учениками группы

**Практическое задание:** написать сценарий, придумать и нарисовать персонажей, нарисовать раскадровку.

### **32. Завершение и презентация итогового проекта**

- Разбор ошибок в анимации и их исправление
- Создание превью-постера
- Просмотр - презентация группового проекта

**Практическое задание:** разобрать ошибки, получившиеся в процессе работы, создать превью-постер, презентовать мультфильм.

## 5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Создание анимации и видеоэффектов в Adobe After Effects" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

#### Виды текущего контроля:

- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

#### Виды промежуточного контроля:

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов по итогам учебного модуля

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

#### Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проекта с демонстрацией результатов – созданного творческого портфолио.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

### 5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

**Тестирование** (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).  
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

<b>Выполнение теста</b>	<b>Итоговая оценка</b>
-------------------------	------------------------

65% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 65% правильных ответов	"Не зачтено"

**Проверка выполнения практических работ** (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты создания анимации и видеоэффектов, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

**Проверка результатов создания проекта на итоговой аттестации:**

<b>Критерии оценки короткометражного мультфильма</b>	<b>БАЛЛЫ</b>
Обоснование выбора темы и ее актуальность	0-2 балла
Визуальная составляющая	0-3 балла
Аудио составляющая	0-3 балла
Сюжетная составляющая	0-3 балла
Применение изученных программных средств, техническая сложность роликов	0-3 балла
Креативность идеи	0-3 балла
Самостоятельность работы над проектом мультфильма	0-2 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
<b>Итоговая оценка:</b> «Не зачтено» «Зачтено»	<b>0-10 баллов</b> <b>11-21 баллов</b>

## **6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)**

### **6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы**

#### **Учебно-методический комплект**

Для реализации целей и задач обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе "Создание анимации и видеоэффектов в Adobe After Effects" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Раздаточный материал для учащихся - описание дополнительной самостоятельной работы учащихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
4. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
5. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты проектов.
6. Дополнительные материалы – презентации по тематике занятий, материалы по работе с дополнительными источниками.
7. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию, необходимое оборудование, материалы.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

### **6.2. Рекомендованная литература для обучающихся**

Основная:

1. Пименов, В.И. Видеомонтаж. Практикум / В.И. Пименов.- 2-ое изд. - М.: ЮРАЙТ, 2022. - 160 с.
2. Кравченко, Л.В., Кравченко С.И. Photoshop шаг за шагом. Практикум. Учебное пособие. Студентам ССУЗов. / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. - М.: Форум, 2023. - 136 с.
3. Кэттиш А., Че Т., Смирнов И. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / А. Кэттиш, Т. Че, И. Смирнов - Спб.: Питер Класс, 2021. - 272 с.
4. Хуркман, А. Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео / А. Хуркман - М.: ДМК Пресс, 2020. - 758 с.

Дополнительная:

5. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна в Photoshop 2021 / И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2021. - 228 с.

6. Шарма, А. Управление цветом / А. Шарма - М.: ДМК Пресс, 2022. - 370 с.
7. Тучкевич, Е.И. Adobe Illustrator CC2022. Мастер-класс Евгении Тучкевич / Е.И. Тучкевич - СПб.: БХВ, 2022. - 320 с.
8. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / Студия Walt Disney Animation - М.: Бомбора, 2021. - 264 с.
9. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс - М.: Эксмо, 2019. - 392 с.

### **6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы**

- [https://helpx.adobe.com/ru/pdf/after\\_effects\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/ru/pdf/after_effects_reference.pdf) - справочник Adobe After Effects
- <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/user-guide.html> - руководство пользователя Adobe After Effects
- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html> - руководство пользователя Photoshop
- <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html> - руководство пользователя Illustrator
- <https://helpx.adobe.com/ru/premiere-pro/user-guide.html> - руководство пользователя Premiere Pro
- <https://www.culture.ru/s/vopros/effect-kuleshova/> - статья "Эффект Кулешова"

## **7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **7.1. Материально-техническая и ресурсная база**

Для реализации программы предполагается использование учебных аудиторий для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
- Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
- Специальное программное обеспечение для обработки изображений и видеомонтажа, необходимое для реализации образовательных задач курса.
- Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
- Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.

Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

### **7.2. Кадровое обеспечение программы**

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

**1. Что такое слой в After Effects:**

- Слои – это элементы, из которых состоит композиция
- Слои - это каждые отдельные кадры на панели Timeline
- Слои - это различные свойства шаблонов
- Слои - это тоже самое, что и композиции

**2. Какой значок у Кисти в программе Photoshop:**



**3. Как добавить блик, чтобы он был виден только на монетке:**

- перевести слой с бликом в Alpha Matte над слоем с монетой
- переместить его по оси Z над монетой
- перевести слой с бликом в Alpha Inverted Matte над слоем с монетой

**4. Что такое ключевые кадры и зачем они используются:**

- Ключевые кадры используются для задания параметров движения, эффектов, аудио и других свойств, которые обычно изменяются с течением времени. Ключевой кадр обозначает определенный момент времени, где задается значение для свойства слоя
- Ключевые кадры используются для задания формата итогового файла. Ключевой кадр показывает, в каком формате будет сохранен файл
- Ключевой кадр - это самый главный кадр во всем проекте

**5. С помощью какого параметра можно анимировать линии:**

- position
- scale
- trim path

**6. В каком разделе меню можно добавить файл в очередь рендеринга:**

- File - Export - Add to Render Queue..
- File - Import - Add to Render Queue..
- Animation - Export - Add to Render Queue...
- Layer

### **7. Какие простые шейпы есть в After Effects:**

- Прямоугольник, прямоугольник со скругленными углами, эллипс, многоугольник, звезда
- Прямоугольник, квадрат, эллипс, круг, многоугольник, треугольник
- Прямоугольник, круг, эллипс, многоугольник, звезда, произвольная фигура

### **8. Камера с каким пресетом создает меньше всего искажений объектов в перспективе:**

- 35мм
- 15мм
- 200мм
- 50мм

### **9. Как мы можем анимировать файл PSD:**

- Мы можем анимировать только изображение
- Мы можем анимировать изображение, отдельный слой изображения и свойства слоев изображения.
- Мы можем анимировать только изображение и отдельный слой изображения

### **10. У каких фигур можно настроить свойства на панели Timeline:**

- У прямоугольника и эллипса
- У всех фигур
- Только у многоугольника и звезды

### **11. Какой кейфрейм является самым популярным при работе в After Effects:**

- Easy Ease
- Rove Across Time
- Linear Keyframe



## Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

### **Задание 1. Создание проекта с анимацией шейпов**

Создайте проект с использованием изученной на занятии анимации шейпов. В проекте должно быть использовано не менее трех видов шейпов. Проанимируйте их свойства. Это может быть как абстрактная анимация, так анимация с сюжетом, где ваши шейпы образуют определенную фигуру. Например, из эллипсов можно создать снеговика, из кубов и эллипсов - машинки и т.п.

### **Задание 2. Создание проекта о себе**

Создайте новый проект, в котором вы расскажете о себе. Проект может содержать следующие пункты:

- a. имя, возраст
- b. город
- c. увлечения
- d. любимая еда
- e. домашние питомцы
- f. любимый фильм, игра

Вы можете посмотреть примеры в интернет, или придумать макет своей “визитной карточки” самостоятельно.

Размер листа, цветовая палитра, используемые шаблоны, длительность видеоролика можно выбрать самостоятельно.

Добавьте анимацию текста, с помощью изученных на уроке инструментов.

Украсьте проект с помощью шаблонов анимации шейпов.

Сохраните ваш проект и будьте готовы показать ваш проект на следующем занятии.

### **Задание 3. Работа с текстовым слоем**

Создать новый проект. Добавить в него текстовый слой с любой понравившейся надписью. Слоев может быть несколько, и они могут появляться друг за другом. Может быть, это будет отрывок из стихотворения, или любой другой текст - ограничений нет.

Создайте анимацию текстового слоя, с помощью ключевых кадров, изменяя свойства Transform. Сохраните готовый проект.

### **Задание 4. Работа с градиентом, эффект Trim Paths**

Создайте новый проект. Добавьте в него сложные шейпы и работу с инструментом Pen Tool. В проект нужно добавить несколько шейпов, проанимировать их. Это может быть абстрактная анимация, или анимация с сюжетом, где ваши шейпы образуют определенную фигуру. Анимация может быть создана на любую тему. В проекте использовать градиент, эффект Trim Paths и рисование фигур по сетке.

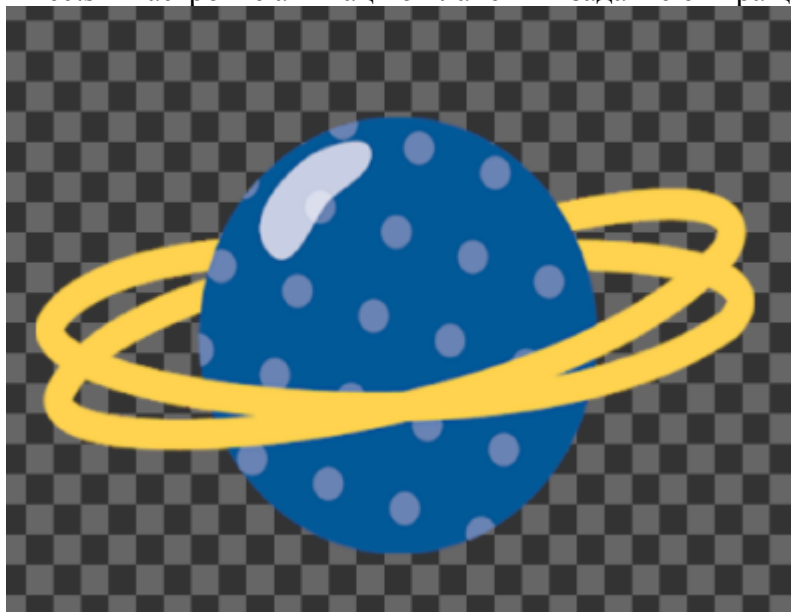
### **Задание 5. Подготовка рисунка для проекта**

Подготовьте рисунок солнца для вашего проекта. Для создания рисунка используйте изученные на занятии инструменты Photoshop.



### **Задание 6. Анимация рисунка, созданного в Adobe Photoshop**

Создайте в Adobe Photoshop рисунок планеты, перенесите созданное изображение в After Effects и настройте анимацию планеты – задайте ей вращение:



### **Задание 7. Анимация круговой диаграммы**

Соберите информацию о том, какие увлечения есть у ваших одноклассников (спорт, рисование, путешествия, кино и т.д.). Оформите результаты в круговой диаграмме, создайте анимацию этой диаграммы. Сделайте рендер готовой анимации.

### **Задание 8. Анимация рукописного текста**

Используя изученные на занятии способы анимации текста, создайте анимацию рукописного текста, подобрав текст и шрифт. Придумайте ваш вариант анимации самостоятельно, проявив фантазию. Сохраните проект и будьте готовы показать и пояснить его.

**Задание 9. Создание анимации с использованием нескольких видов кейфреймов**

Создать свою анимацию с использованием нескольких видов кейфреймов и настроить их скорость с помощью пункта Graph Editor. Добавить в проект анимацию с помощью Path. 3. Сделать рендер готовой анимации.

**Задание 10. Примеры для “12 принципов анимации”**

Перечислите известные вам принципы анимации, изученные на занятии по теме «12 принципов анимации». Подберите примеры анимационных роликов, в которых применяются принципы, поясните их использование. (2-3 варианта роликов).