



Визитка программы «Моушн дизайн. ЛЕТНИЙ ИНТЕНСИВ»

Цель программы: базовая интенсивная подготовка специалистов в области моушн дизайна.

Продолжительность: 80 академических часов (19 занятий по 4 акад. часа + 1 занятие на защиту проекта).

Требования к поступающим: Для прохождения программы предпочтительно иметь базовые знания основ графики. Для работы с компьютерными программами **необходимо иметь ноутбук**.

Методика обучения: Обучение состоит из аудиторных занятий и самостоятельной работы и строится на изучении комплексных теоретических знаний, а также приобретении углубленных практических навыков.

Преподаватели: Курс ведут опытные, практикующие моушн-дизайнеры.

Небольшие группы - 5-10 человек - позволяют максимально качественно преподавателям представлять информацию слушателям, а также тщательно прорабатывать практические занятия.

Результат прохождения программы: создание и защита квалификационного проекта, включающего в себя типографичную анимацию, шейповый анимационный ролик и анимационный ролик с использованием 3д графики.

Документ по окончании: При выполнении всех текущих заданий и защите квалификационного проекта слушатель получает **Сертификат Европейской Школы Дизайна**, подтверждающий его квалификационный уровень. Если квалификационный проект не защищается, то слушатель получает свидетельство о прослушивании курса.

В стоимость курса входит:

- Преподавательская работа.
- Методические материалы в электронном или печатном виде.
- Кофе-брейки.
- Приглашение и бонусное участие в текущих мероприятиях Школы и дизайн-клуба ART-UA.

Дополнительно: выдается «bonus card» лояльного клиента со скидкой на дальнейшее обучение.

Структура программы:

1. Обзор программ и средств создания моушн дизайна. Направления и виды моушн дизайна.

- Приветствие.
- Цели и задачи курса.
- Знакомство с программой курса.



- Что такое motion design?
- Тренды.
- Где искать примеры для вдохновения?
- Какие навыки прокачивать дополнительно?

2. Основы работы в программе After Effects.

- Интерфейс.
- Панели Project. Импорт файлов. 3. Панели Viewport.
- Панели Timeline.
- Создание и настройка проекта
- Слои.
- Экспорт проекта. Рендер.
- Видео форматы
- Сбор проекта, перенос на другой ПК.

3. Инструменты моушн дизайна в After Effects и принципы работы с ними.

- Инструменты.
- Привязка слоев. Родительство.
- Композиции и вложенные композиции (Pre-compose).
- Layer styles.
- Time.
- Обзор горячих клавиш.

4. Шейпы.

- Параметрические шейпы (инструменты rectangle tool, etc)
- Не параметрические шейпы. Кривые Безье (инструмент Pen tool)
- Составляющая шейпа.
- Иерархия шейпов.
- Атрибуты шейпов.

5. Введение в анимацию. Работа с ключами и параметрами анимации.

- Типы анимации.
- 12 принципов анимации.
- Ключевые кадры.
- Виды ключей.
- Вкладка Transform. Пять основных свойств.
- Graph Editor.

6. Маски и шейповая анимация.

- Сведения о масках.
- Создание простых масок (Shape tool, Pen tool).
- Объектная маска. Создание масок по форме слоя. Маска из текста.
- Свойства и режимы масок.
- Копирование, вырезание, дублирование, повторное использование и удаление масок 6. Blend modes. Основные режимы наложения.
- Анимация масок и шейпов.

7. Шейповая анимация.



- Модификаторы шейпов.
- Основные приемы в шейповой анимации.
- Самостоятельная работа.

8. Типографика в After Effects.

- Инструмент Type Tool.
- Основы типографики.
- Панель Characters.
- Панель Paragraph.
- Аниматоры текста.
- Анимационные пресеты
- Маски и текст.
- 3D текст.
- Трансформация текста в Shape Layer.

9. Композиция и цвет в моушн дизайне.

- Основы композиции.
- Теория цвета.

10. Практическая работа по заданой теме.

- Анимация логотипа.
- Шейповая анимация. Инфографика.

11. Рабочий процесс полного цикла создания видео ролика.

- Бриф и идея.
- Референсы, мудборд, сториборд.
- Понятие workflow и pipeline.
- Этапы производства ролика.

12. Стандартные эффекты для After Effects. Обзор сторонних плагинов и скриптов.

- Разбор основных эффектов.
- Обзор сторонних плагинов и скриптов.

13. 3D в After Effects. Работа с камерой. Настройки света.

- Основы 3D.
- Общие сведения о 3D-слоях
- Перемещение, вращение и ориентация 3D-слоев
- Создание камеры и её настройка
- Создание источника света.

14. Взаимодействие After Effects с другими программами.

- Adobe Illustrator обзор программы. Основные возможности.
- Импорт файлов AI.
- Импорт Photoshop файлов.
- Экспорт в Premiere Pro.

15. Оживление иллюстрации, нарисованной в Adobe Illustrator.

- Создание иллюстрации в Adobe Illustrator.
- Анимация иллюстрации в After Effects.



16. Стиль моушн дизайна Liquid Motion.

- Понятие Liquid Motion.
- Методики создания

17. Выражения в After Effects. Шейповая анимация с использованием выражений.

- Основы программной среды в АЕ.
- Базовые выражения в АЕ.
- Шейповая анимация с использованием выражений.

18. Персонажная анимация. Риггинг.

- Что такое персонажная анимация.
- Общие сведения о инструментах группы Puppet.
- Анимация с помощью Puppet Tool.
- Разбор персонажа на слои.
- Иерархия привязки частей тела.
- Скрипт Duik.
- Риггинг.

19. Персонажная анимация.

- Движения персонажа.
- Цикл ходьбы.

20. Защита квалификационного проекта.