

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Acer».

Программа курса 1 модуль:

День первый

- Настройка интерфейса
- Знакомство с программой Adobe After Effects
- Обзор основных панелей
- Создаем первую композицию и разбираемся с настройками и инструментами

Цель занятия: знакомство с интерфейсом Adobe After Effects. Изучение базовых параметров.

Практическое задание: простая анимация “клика по кнопке”.

Домашнее задание: заанимировать партеры из геометрических фигур

Цель домашнего задания: использовать все базовые трансформации.

День второй

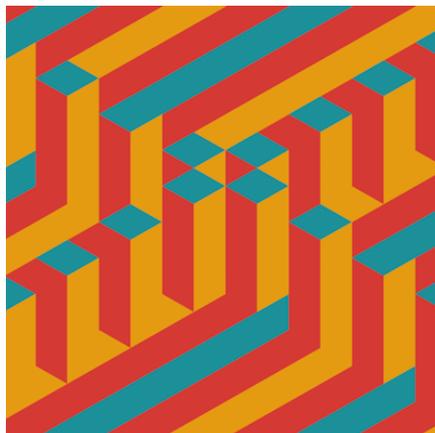
- Создаем геометрические фигуры покадрово
- Анимлируем их в Adobe After Effects
- Создаем анимации и сохраняем в разных форматах
- Рендерим анимацию в формате GIF в программе Adobe Photoshop

Цель занятия: знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop. Изучение базовых параметров сохранения Adobe After Effects.

Практическое задание: простая анимация геометрических фигур.

Домашнее задание: GIF анимация своих геометрических форм.

Цель домашнего задания: повторение и усвоение материала.



О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 1 модуль:

День третий

- Подробно изучаем инструменты
- Изучаем шейпы и маски
- Разбираемся со слоями
- Создаем шаблоны с сеткой
- Рисуем векторные изображения

Цель занятия: создание шаблонов, использование их в работе. Анимирование простых объектов Adobe After Effects.

Практическое задание: анимировать игрутетрис.

Домашнее задание: создание визуальной картины с одним статичным объектом и одним динамичным.

Цель домашнего задания: практиковать знания настроек и инструментов программы.

День четвертый

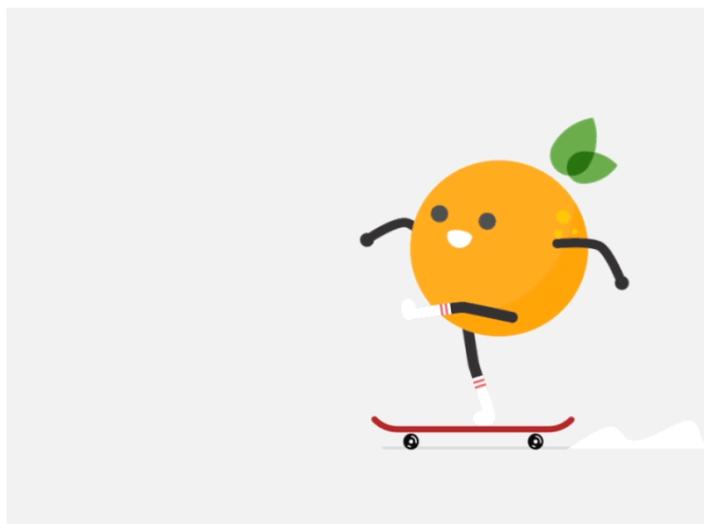
- Создаем геометрические фигуры покадрово
- Анимлируем их в Adobe After Effects
- Создаем анимации и сохраняем в разных форматах
- Рендерим анимацию в формате GIF в программе Adobe Photoshop

Цель занятия: знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop. Изучение базовых параметров сохранения Adobe After Effects.

Практическое задание: простая анимация геометрических фигур.

Домашнее задание: GIF анимация своих геометрических форм.

Цель домашнего задания: повторение и усвоение материала.



О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 2 модуль:

День первый

- Что такое экспрешн?
- Используем элементы выражения After Effects вместе со стандартными элементами JavaScript
- Создаём библиотеку простых кодов для эффектности анимации.

Цель занятия: научиться работать с кодом (не писать его, а использовать готовые шаблоны в работе), куда его применять, и как он влияет на визуальные эффекты. Не бояться программирования в дизайне.

Практическое задание: попробовать разные коды из представленной преподавателем библиотеке на различных формах и объектах, проанализировать их действие.

Домашнее задание: создание простых объектов в Adobe After Effects и применение на них эспрешенов.

Цель домашнего задания: привыкнуть к внедрению легких кодов JavaScript в анимацию.

День второй

- Интерфейс программы Adobe Illustrator
- Как правильно создавать иллюстрации, чтобы без проблем импортировать в Adobe After Effects
- Изучаем инструменты и функции
- Разбираемся со слоями

Цель занятия: начать знакомство с программой Adobe Illustrator, для создания собственных персонажей, объектов, фонов.

Практическое задание: рисуем простой векторный логотип.

Домашнее задание: анимировать разработки на занятии в Adobe After Effects.

Цель домашнего задания: довести проект до финального завершения. Это будет первая работа без использования шаблонов и иллюстраций, разработанных педагогом. Путь от дизайнера до аниматора в упрощённом варианте ученик пройдет сам.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 2 модуль:

День третий

- Работаем с шейповыми модификаторами в Adobe After Effects
- Изучаем их подробные характеристики и настройки

Цель занятия: посмотреть как работают все модификаторы.

Практическое задание: создаем много разных креативных анимаций при помощи полученных знаний.

Домашнее задание: нарисовать иллюстрацию в Adobe Illustrator и применить к ней как минимум 3 разных модификатора.

Цель домашнего задания: повторение и усвоение материала, полученного на занятии.

День четвертый

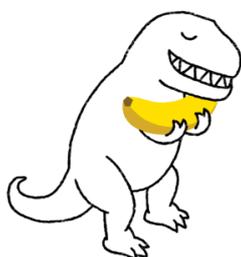
- Что такое кейфрейм?
- Влияние кейфреймов на график скорости
- Виды кейфреймов
- Изучаем редакторы графиков скорости

Цель занятия: изучить графики скорости для качественного, приближенного к реальности анимирования объектов.

Практическое задание: анимируем падение, отскоки мячей по законам физики, используем кейфреймы и графики скорости.

Домашнее задание: создание сложной траектории перемещения мячика с падениями, столкновении со стеной и полом.

Цель домашнего задания: проанализировать, как ведёт себя мяч, в какие моменты он сжимается, когда увеличивает скорость, когда ее замедляет для того, чтобы анимация получилась реалистичной и интересной.



О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 3 модуль:

День первый

- Вспоминаем весь пройденный материал
- Применяем в задании графики скорости, экспрешены (коды), а также шейповые модификаторы

Цель занятия: повторение и усвоение изученного материала за 2 модуль.

Практическое задание: анимируем логотипы, созданные или нарисованные векторные изображения.

Домашнее задание: доделываем проекты, утвержденные на занятии, доводим до финального результата.

Цель домашнего задания: научиться самостоятельно и без посторонней помощи доводить работу до конца.

День второй

- Изучаем различные эффекты
- Приемы стилизации в Adobe After Effects
- Зачем нужен «прикомпози» и чем он отличается от группировки?
- Панели для работы с эффектами
- Скачиваем плагины для ускорения процесса работы
- Режимы наложения

Цель занятия: научиться создавать уникальные проекты, визуально отличающиеся от всех.

Практическое задание: применяем эффекты и стилизации к анимациями, которые создавали ранее, улучшая их качество.

Домашнее задание: нарисовать мультипликацию и анимировать ее, использовать все знания, которые были изучены. Стилизовать проект и дополнить его креативными эффектами.

Цель домашнего задания: научиться применять возможности программы для реализации своих идей.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Acer».

Программа курса 3 модуль:

День третий

- Что такое ликвидная анимация?
- Создание кнопки для мобильного приложения
- Изучаем комбинации эффектов
- Создаем анимацию кнопок как в Apple Watch

Практическое занятие: применяем полученные за время обучения знания для реально существующих анимационных проектов, изучаем моушн дизайн крупных брендов и создаём его копию.

Цель занятия: осознать, что анимация – это вовсе несложно, гораздо сложнее идея того, как она будет выглядеть. Воссоздать копии анимаций крупных брендов.

Домашнее задание: взять за основу существующее мобильное приложение, если в нем есть анимация-проанализировать ее качество и эффектность. Создать новый проект для данного приложения.

Цель домашнего задания: учимся анализировать рынок, понимать, как эффективно его можно улучшить.

День четвертый

- Создаём глитч анимацию
- Анимлируем логотипы
- Повторяем все ранее пройденные эффекты
- Ищем креативный подход к уже изученным функциям
- Изучаем хроматические операции

Цель занятия: повторение пройденного материала, изучение нового. Попытка применения своих навыков в нестандартных заданиях.

Практическое задание: сложное и разнообразное анимирование логотипов.

Домашнее задание: создание хроматической анимации.

Цель домашнего задания: самостоятельно проанализировать материал данный на занятии, разобраться с каналами цвета.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 4 модуль:

День первый

- Виды зацикленной анимации
- Как сделать так, чтобы движение плавно перетекало из фазы в фазу.
- Повторяем тему с экспрешенами (программируем внутри анимации)

Цель занятия: изучение новых функций на основе пройденного материала.

Практическое задание: создание зацикленной анимации движения.

Домашнее задание: анимировать нарисованных персонажей в GIF, используя кейфреймы.

Цель домашнего задания: усвоение материала, пройденного на занятии.

День второй

- Что такое рекурсия и как ее заанимировать
- Рисуем фон и объекты в Adobe Illustrator
- Создаём рекурсию в Adobe After Effects
- Соединяем в анимации изученные ранее эффекты и новую функцию зацикливания

Цель занятия: обучение проектированию анимации, поиску референсов, прорисовке объектов.

Практическое задание: создание рекурсии на основе своих иллюстраций.

Домашнее задание: проектирование анимации с эффектор рекурсии с нуля.

Цель домашнего задания: самостоятельная работа без поддержки преподавателя, но с четко сформулированным ТЗ (аналогия работы на фрилансе или в креативное агентство)

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 4 модуль:

День третий

- Создание цикла в цикле (комбинированного цикла)
- Совмещаем цикл с офсетом и линейный
- Закрепляем тему зацикленной анимации

Практическое занятие: создание комбинированного цикла.

Цель занятия: закрепление и освоение темы зацикленной анимации.

Домашнее задание: самостоятельный проект с любыми идеями по текущей теме (мини-мультфильмы)

Цель домашнего задания: начинаем развивать креативное и аналитическое мышление. Учимся предлагать идеи и защищать проекты.

День четвертый

- Разбираем домашние проекты
- Защищаем работы, аргументируем выбор эффектов и темы анимации
- Разбираемся с ошибками, смотрим и анализируем пропеты других учеников

Цель занятия: научиться выступать со своей работой, анализировать работы «конкурентов».

Практическое задание: защита и выступление с домашней работой.

Домашнее задание: исправление ошибок, усовершенствование проекта.

Цель домашнего задания: научиться работать над ошибками, доводить работу до идеала.



О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 5 модуль:

День первый

- Анимация текста
- Работаем с текстовыми слоями
- Разбираемся с настройками текстового слоя
- Изучаем свойства анимирования

Цель занятия: изучение новых функций, настроек и параметров.

Практическое задание: анимирование текста, создание видеоролика.

Домашнее задание: обогатить, созданный на занятии ролик эффектами, на усмотрение ученика.

Цель домашнего задания: научиться использовать и применять навыки не под конкретное задание, а с неожиданной креативной стороны.

День второй

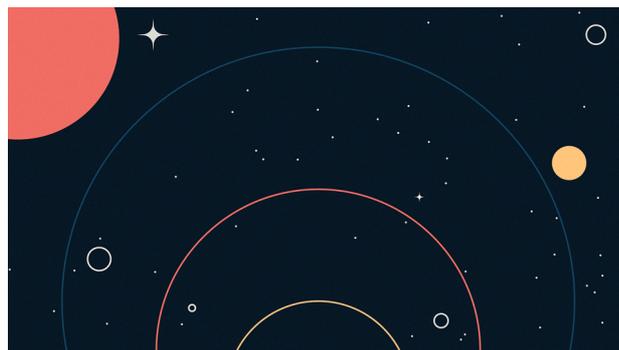
- Что такое селекторы для текста?
- Какие они бывают
- Изучаем и меняем настройки при помощи JavaScript кода
- Анализируем экспрешены, которые адаптированы под текст

Цель занятия: анализ и изучение нового материала, настроек и функций.

Практическое задание: анимация текста, при помощи селекторов.

Домашнее задание: повторить текстовые анимации, просмотренные на уроке в качестве видео.

Цель домашнего задания: постараться разложить увиденный видеоролик на алгоритм действий и функций программы.



О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 5 модуль:

День третий

- Изучение морфинга
- Почему он так важен в моушен дизайне
- Как превратить одну иконку в другую или логотип перетекающий в различные формы
- Скорость морфинга и правильное использование баунсов

Практическое занятие: рисуем различные объекты, логотипы и персонажей в Adobe Illustrator. Анимлируем их в морфинге в Adobe After Effects.

Цель занятия: изучение очень актуальной анимации в моушен дизайне, которую часто используют современные креативные агентства.

Домашнее задание: изучить материал, полученный от преподавателя, «систему перекрытия».

Цель домашнего задания: самостоятельно разобраться с теоретическим материалом и выполнить готовый проект.

День четвертый

- 12 принципов анимации Уолт Диснея
- Анимлируем иконки, представленные преподавателем, по этим принципам
- Рисуем свои собственные иконки в Adobe Illustrator, и далее по пройденным правилам анимлируем их в Adobe After Effects
- Завершаем процесс в Adobe Photoshop (создаём GIF)

Цель занятия: научиться быстро переключаться из одной программы в другую, совмещать их и импортировать файлы.

Практическое задание: более сложная анимация морфинга с 12 принципами Уолт Диснея.

Домашнее задание: заанимировать головы персонажей знаменитых мульт-сериалов.

Цель домашнего задания: проанализировать материал, полученный на занятии, и использовать его в домашнем задании.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 6 модуль:

День первый

- Анимация леттерингов
- Создаём собственный рукописный текст в Adobe Illustrator
- Импортируем векторный файл в Adobe After Effects
- Используем скрипты

Цель занятия: знакомство с новыми возможностями анимации текста.

Практическое задание: анимация леттеринга, комбинирование программ.

Домашнее задание: заанимировать векторные исходники леттерингов, предоставленные преподавателем на занятии.

Цель домашнего задания: воспроизвести алгоритм самостоятельно для закрепления материала.

День второй

- Изучаем и скачиваем скрипты для оптимизации рабочего процесса
- Закрепляем самые сложные темы, которые проходили ранее на основе скриптов

Цель занятия: научиться ускорять и оптимизировать свою работу, искать самые короткие алгоритмы действий для решения проблем.

Практическое задание: создание креативных проектов, идею которых ученики обсуждают и утверждают преподавателя (заставки, логотипы, анимированные персонажи).

Домашнее задание: довести проект до финального результата.

Цель домашнего задания: научиться грамотно и реалистично оценивать свою работу, видеть свои ошибки, исправлять их, чтобы выдавать максимум.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 6 модуль:

День третий

- Анимация логотипа
- Изучаем универсальную и кастомную анимацию логотипов
- Изучаем методы анимации логотипов

Практическое занятие: каждый ученик получит своё собственное ТЗ (как будто он работает с заказчиком).

Цель занятия: погрузить ребят в приближенные к жизни условия работы дизайнера, проследить как каждый из них будет справляться с заданием и развить необходимые качества.

Домашнее задание: доводим анимацию до ума и отправляем преподавателю для правок. После получения правок вносим их в свой проект.

Цель домашнего задания: показать, как осуществляется работа в креативных агентствах, какие есть нюансы и тонкости.

День четвертый

- Самые полезные экспрешены, которые существуют в программе
- Разбираемся как использовать JavaScript код в своих анимациях
- Базовые понятия программирования

Цель занятия: изучить и научиться применять базовые понятия программирования для анимирования.

Практическое задание: анимация часов (создать зависимость секундной стрелки от минутной)

Домашнее задание: использовать массив, влияющий на цвет объекта в домашней работе.

Цель домашнего задания: усвоить и закрепить знания, полученные на занятии.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 7 модуль:

День первый

- Изучаем условный оператор и синтаксис условия
- Применяем JavaScript в Adobe After Effects
- Создаем анимацию курсора

Цель занятия: продолжаем внедрять базовое программирование в анимации

Практическое задание: анимация курсора.

Домашнее задание: создание заставки для телеканала.

Цель домашнего задания: активное применение навыков за весь курс, а ещё развитие креативного мышления.

День второй

- Анимация «походки»
- Изучаем виды «походки» человека и животных
- Прорисовываем фазы
- Снимаем движение на видео, чтобы лучше понимать движение

Цель занятия: изучение одного из самых сложных приемов в анимации.

Практическое задание: анимация походки, прыжков и движения персонажей

Домашнее задание: создание мини-мультфильмов с ходящими животными.

Цель домашнего задания: структурировать информацию, полученную на занятии, по ходьбе человека и применение ее на анимации животных.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 7 модуль:

День третий

- Персонажная анимация
- Бег людей и животных
- Чем он отличается от ходьбы
- Как комбинировать бег, походку и ходьбу
- Создаём фазы и совмещаем их

Практическое занятие: создаём персонажную анимацию.

Цель занятия: глубокое изучение принципов анимации, применение их на практике.

Домашнее задание: мини-мультфильмы с бегущими животными и птицами.

Цель домашнего задания: переосмысление задания с бегом человека и применение знаний для лагающих животных.

День четвертый

- Создаём скример в After Effects для YouTube
- Снимаем видео для скримера и накладываем анимацию
- Разбираемся с сложностями подобных эффектов видео

Цель занятия: креативный и смелых подход к настройкам программы.

Практическое задание: создание скримера.

Домашнее задание: повторяем эффект дома самостоятельно по памяти

Цель домашнего задания: найти подходящее видео, вспомнить все особенности эффекта и создать проект без помощи преподавателя.

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 8 модуль:

День первый

- Трекинг (как связывать текст с людьми и объектами на видео)
- Отслеживаем движение пикселя
- Создаём анимации и эффекты для видео

Цель занятия: изучение нового материала, прорисовка и компоновка текста в программе Adobe Illustrator.

Практическое задание: создание видео-проектов с эффектом трекинга.

Домашнее задание: доведение проекта до финального результата, применение ранее изученных эффектов на своё усмотрение.

Цель домашнего задания: создание видео-проекта.

День второй

- Ротоскоп в Adobe After Effects
- Как удалять фон на видео и заменять его на пейзажи, узоры и интересные композиции

Цель занятия: продолжаем знакомится с новыми приемами работы с видео.

Практическое задание: замена фона и создание эффектов на заднем плане.

Домашнее задание: создание с нуля проекта с другим видеорядом и применением леттеринга.

Цель домашнего задания: создание видео-проекта по ТЗ, прописанного преподавателем (как в ведущих креативных агентствах).

О курсе «Моушн-дизайн при поддержке Асер».

Программа курса 8 модуль:

День третий

- Изучаем самые популярные эффекты в Adobe After Effects
- Создаём видео-рекламу для компании (по выбору учеников)

Практическое занятие: создание рекламного ролика для компании.

Цель занятия: показать как можно применять инструменты программы для будущих коммерческих проектов.

Домашнее задание: прорисовка и анимирование логотипа (ребрендинг уже существующей компании)

Цель домашнего задания: применение знаний и опыта на проекте, приближённом к реально существующим.

День четвертый

- Создание финального проекта под руководством преподавателя
- Каждому ученику дадут задание (его роль в проекте)
- Через определённое время работа учеников будет соединена в одно общее финальное видео

