



# Моушн-дизайн в After Effects

## 1. Начало работы и простая анимация

Начинаем с начала и разбираемся с основами.

### 1. Основы интерфейса After Effects

Настройка оптимального рабочего пространства. Основные панели. Создание композиции. Управление масштабом и временем. Импорт файлов.

### 2. Создание простой анимации

Анимлируем слои, разбираемся с ключевыми кадрами. Создаём зацикленную анимацию и учим хоткеи для ускорения работы.

### 3. Создаём видеофайл

Изучаем, что такое рендер и как вывести видеоролик из After Effects и Media Encoder.

## 2. Выразительная анимация

Разбираемся с таймингом и спейсингом, укрощаем graph editor. Создаем сложную анимацию из ансамбля предметов.

### 1. Типы ключей и интерполяций

Решаем типичные задачи с помощью стандартных возможностей редактора анимации.

### 2. Работа с редактором graph editor

Дополнительный контроль анимации через графики значения и скорости. Анимация затухающих колебаний, отскока и stretch & squash.

### 3. Практика анимации

Рассыпаем и складываем ансамбль предметов согласно физическим законам. Расставляем акценты в групповом движении.



### 3. Порядок в проекте и файлах

Корректно импортируем файлы всех типов и сортов. Грамотно организуем прекомпози и таймлайн и смотрим, как удобно работать с проектами гигантских размеров.

#### 1. Импорт файлов в АЕ

Импортируем статику, видео и анимацию. Разбираемся в тонкостях экспорта послойных файлов и видео. Монтируем видеофайлы.

#### 2. Наводим порядок в проекте

Организуем слои и композиции. Быстрые способы организации материала в проекте и на таймлайне.

#### 3. Практика создания сложного проекта

Создаём презентацию с понятной структурой.

### 4. Эффекты и маски

Решаем задачи цветокоррекции, стилизации и отделения предметов с фона. Творчески экспериментируем с масками и эффектами.

#### 1. Эффекты

Применение эффектов. Создание пресетов. Стандартные эффекты по типам: генерация текстур, стилизация, цветокоррекция, искажения. Анимация эффектов. Корректировочные слои и режимы наложения.

#### 2. Маски

Создание масок на основе кривых. Комбинация масок. Маски на основе слоев, alpha matte, luma matte.

#### 3. Практика

Создаём слайд-шоу и монтаж на основе эффектов.



## 5. Трёхмерные композиции

Добавляем глубину композициям. Создаём пролёты и панорамы за счёт анимации камеры.

### 1. Интерфейс 3D композиций

Навигация в 3D. Виды проекций и настройка качества отображения. Создание эффекта паралакса. Расстановка слоёв в 3D. Камеры, источники освещения. Анимация в 3D. Оптимизация сложных сцен.

### 2. Рендера Standard и Cinema 4D

Свойства материалов. Возможности и применения рендеров. Типографика в 3D

### 3. Практика анимации

Создаём промо-ролик на основе трёхмерных слоёв.

## 6. Шейповая анимация

Анимлируем пользовательские интерфейсы, графики и абстракции.

### 1. Анатомия шейповых слоёв

Векторные объекты, модификаторы и эффекты. Способы создания шейпового слоя.

### 2. Анимация шейповых слоёв

Анимация шейпов с помощью модификаторов. Создание инфографики и анимированных значков.

### 3. Экспорт анимации для web и приложений

Скрипт BodyMoving и экспорт анимации в формате Lottie. Создание стикера для Telegram.



## 7. Персонажная анимация

Готовим иллюстрации для анимации и анимируем персонажей.

### 1. Подготовка иллюстраций к анимации

Подготовка иллюстрации для анимации в Illustrator. Parent. Выражения. Puppet Pin.

### 2. Используем DUIK для рига

Простой риг руки. Создание рига робота. Риг мягких конечностей и всего тела.

### 3. Создание персонажной анимации

Цикл походки. Цикл бега.

## 8. Текстовая анимация

Создаём ролики с анимированной типографикой и леттерингом. Изучаем экранную типографику.

### 1. Экранная типографика

Виды и параметры текстовых слоёв. Базовые приёмы и правила текстовой анимации. Ручная анимация текста. Леттеринг.

### 2. Текстовые аниматоры

Range, Wiggle и Expression Selector. Параметры и приёмы анимации текстовых слоёв с помощью текстовых аниматоров. Примеры текстовых аниматоров на основе выражений.

### 3. Практика

Создание презентации. Создание ролика type in motion.



## 9. Трекинг и композитинг

Убираем зелёный фон и вписываем графику в видео.

### 1. Эффекты на основе key

Простые встроенные эффекты. Keylight. Настройки альфамаски. Предпроцессинг и пост-обработка.

### 2. Трекинг

Простой 2D трекинг на основе одной, двух и четырёх точек. Планарный трекинг, интеграция текстур в экраны. 3D трекинг камеры. Вписывание трёхмерных объектов в видео.

### 3. Практика трекинга

Создание ролика с совмещением графики и видео.

## 10. Карьера в моушн-дизайне

Формируем портфолио, планируем карьеру и ищем работу.

### 1. Портфолио

Формирование целостного портфолио. Оформление на площадках vimeo, dribbble, behance и Tilda.

### 2. Вектора развития карьеры

Работа в найме и на себя. Типы работодателей. Стажировки.

### 3. Подача заявки на вакансию

Где искать вакансии. Стадии найма и типичные ошибки коммуникации в процессе подачи заявки на вакансию.