

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

**Навчально-науковий інститут мистецтв**

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Афтерфект**

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022.1 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри  
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

## ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Афтерфект
<b>Викладач (-і)</b>	Мельник Уляна Володимирівна
<b>Контактний телефон викладача</b>	0991817618
<b>Е-mail викладача</b>	uliana.melnyk.if@gmail.com
<b>Формат дисципліни</b>	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
<b>Обсяг дисципліни</b>	90
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	
<b>Консультації</b>	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
<b>2. Анотація до курсу</b>	
<p>«Афтерфект» – додаток для створення анімації та візуальних ефектів. Він дозволяє реалізувати будь-яку творчу ідею. За допомогою цього графічного редактора можна створити титри для кінофільмів, заставки і переходи; можна видалити зайві об'єкти з кліпів; дозволяє створити вогонь або викликати дощ, оживляє персонажів, логотипи тощо; дає можливість вибирати цікаві ефекти з сотень варіантів і створювати відео віртуальної реальності.</p> <p>За допомогою ключових кадрів можна «оживити» все що завгодно. Для того, щоб отримати унікальні результати і досягти цікавого ефекту, можна використовувати стилі.</p>	
<b>3. Мета та цілі курсу</b>	
<p>Метою викладання курсу «Афтерфект» є оволодіння професійними навичками роботи з графічними редакторами; сформування цілісного уявлення про основні функції спеціалізованих комп'ютерних програм; поглиблення знань і вмінь у сфері сучасних комп'ютерних технологій задля оптимізації проектної діяльності; освоєння теоретичних знань та практичних вмінь, що дає можливість цілеспрямовано підвищувати творчий потенціал у власних творчих розробках.</p> <p><b>Програмні результати:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знати знання методологічних основ проектування одиничних та серійних об'єктів графічного дизайну;</li> <li>- основні вимоги до методики дизайн-проекування;</li> </ul>	

- створювати динамічні титри для кінофільмів, заставки і переходи;
- видаляти зайві об'єкти з кліпів; об'єднувати відео і зображення; створювати ефекти вогню, дощу або снігу; оживляти персонажів і логотипи;
- вибирати цікаві ефекти з сотень варіантів і створювати відео віртуальної реальності.

#### 4. Результати навчання (компетентності)

##### **Інтегральна компетентність (ІК):**

-здатність вирішувати теоретичні та практичні питання навчальної дисципліни «Афтерфект», успішно реалізовувати здобуті навички та проявляти ділову спрямованість особистості у професійній діяльності графічного дизайнера.

##### **Загальні компетентності (ЗК):**

- знання та розуміння предметної області, засвоєння базових знань у професійній галузі, креативність;

- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт, здатність породжувати нові ідеї;

- здатність до самостійної та колегіальної роботи у сфері дизайну, здатність до організації та планування, непохитність у виконанні поставлених творчих завдань, вміння співпрацювати, мобільність у різних соціальних умовах, внутрішня мотивація.

##### **Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):**

- здатність застосовувати сучасні методики проектування, знання прийомів дизайн-проектування;

-здатність створювати анімації та візуальні ефекти; реалізовувати творчі ідеї у галузі дизайну; оживляти персонажів за допомогою ключових кадрів; використовувати стилі у графічних редакторах, щоб отримувати унікальні результати; розробляти якісні проекти відеороликів, титрів та заставок для кінофільмів у процесі освоєння навчальних матеріалів за професійним спрямуванням.

#### 5. Організація навчання курсу

##### Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	2
семінарські заняття / практичні / лабораторні	28
самостійна робота	60

##### Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
5	Графічний дизайн	3 (2021)	вбірковий

##### Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Популярні графічні редактори для відеомонтажу, 3D моделювання та анімації. Робочий простір.	Лекція	Карвер С. Секрети студійного виробництва в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	2	6	Вересень 2021 рік

2. Налаштування інтерфейсу.	Практичні	Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.	2	8	Вересень 2021 рік
3. Навігація.	Практичні	Крейг Дж. Р., И. Скала Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Р. Крейг, И. Скала. — СПб.: Питер, – 2016. – 176 с. —ISBN 978-5-496-01370-3.	2	8	Вересень 2021 рік
4. Інструментальна панель.	Практичні	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.	2	8	Вересень 2021 рік
5. Проект, композиція, шар.	Практичні	Пташинский В. Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3 / В. Пташинский. — СПб.: Питер– 2008. – 256 с. —ISBN 978-5-91180-970-6	2	10	Жовтень 2021 рік
4. Управління кольором.	Практичні	Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс. [Перевод с англ. Е. Энгельс]. — М.: Эксмо / Бомбора, —2019. — 392 с.	2	10	Жовтень 2021 рік
6. Робота зі звуковими ефектами.	Практичні	Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.	2	10	Жовтень 2021
7. Імпортування.	Практичні	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2./	2	10	Жовтень 2021
8. Редагування відео динамічних зображень.	Практичні	Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс. [Перевод с англ. Е. Энгельс]. —М.: Эксмо / Бомбора, —2019. — 392 с.	4	10	Листопад 2021

9. Створення титрів.	Практичні	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.	4	10	Листопад 2021
10. Розробка анімаційних роликів.	Практичні	Пташинский В. Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3 / В. Пташинский. — СПб.: Питер— 2008. — 256 с. — ISBN 978-5-91180-970-6	6	10	Грудень 2021

### 6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	<b>Шкала оцінювання: національна та ECTS</b>		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики
	90 – 100	<b>A</b>	відмінно
	80 – 89	<b>B</b>	добре
	70 – 79	<b>C</b>	задовільно
	60 – 69	<b>D</b>	
	50 – 59	<b>E</b>	
	26 – 49	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання
0-25	<b>F</b>	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	
Вимоги до письмової роботи	-		
Семінарські заняття	-		
Умови допуску до підсумкового контролю	Наявність аудиторних та домашніх практичних робіт.		

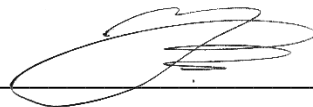
### 7. Політика курсу

Вміти застосовувати сучасні комп’ютерні технології у процесі дизайн-проекування. Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проектів та теоретичних наукових робіт у галузі графічного дизайну . Політика курсу передбачає засвоєння матеріалу з даної дисципліни, що дасть змогу уникнути академічної недобросовісності, зокрема плагіату при виконанні практичних завдань.

### 8. Рекомендована література

1. Бредлі Х. Дизайнъ. Современный креатифф / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.
2. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3.
3. Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.
4. Крейг Дж. Р., И. Скала Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Р. Крейг, И. Скала. — СПб.: Питер, – 2016. – 176 с. —ISBN 978-5-496-01370-3.
5. Пташинский В. Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3 / В. Пташинский. — СПб.: Питер– 2008. – 256 с. —ISBN 978-5-91180-970-6
6. Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.
7. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека / П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход ].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.
8. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс. [Перевод с англ. Е. Энгельс]. —М.: Эксмо / Бомбора, —2019. — 392 с.
9. Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.
10. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс [Перевод с англ. Михаил Райтман].— М.: ЭКСМО,— 2014. — 432 с. — ISBN 978-5-699-68758-9

Викладач \_\_\_\_\_



Мельник У.В. \_\_\_\_\_