

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»
(108 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.03.05 «Основы анимации и пост-обработка After Effects» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Минпросвещения России от 25.10.2023 г. №308., примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Е.А.Полицына, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
«МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»**

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

Учебная дисциплина «Основы анимации и пост-обработка After Effects» является частью общепрофессионального цикла основной программы профессионального обучения по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Формирует навыки создания видеоконтента, анимации и визуальных эффектов для цифровых продуктов.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 3.1., ПК. 3.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 3.1 ПК. 3.2	<u>Уметь:</u> Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	<u>Знать:</u> Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	109
в т.ч. в форме практической подготовки	102
в т. ч.:	
теоретическое обучение	-
практические занятия	76
<i>Самостоятельная работа*</i>	4
Промежуточная аттестация	**

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Базовые техники		29	
Тема 1.1. Интерфейс и настройка проекта	Панели инструментов, импорт медиа, создание композиций	2	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие №1: Создание однослойной композиции	3	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.2. Работа со слоями и масками	Трансформация слоев, режимы наложения, анимация масок	9	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие №2: Создание многослойной композиции и масками	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.3. Основы анимации	Keyframes, интерполяция, Easy Ease, анимация Scale/Rotation/Opacity	11	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 3. Анимация инфографики	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема № 1.4.	Presets, ручная анимация Opacity/Position	4	ПК 3.1
	В том числе практических занятий		

Текстовая анимация (базовый уровень)	Практическое занятие № 4. Создание титров в стиле Netflix	4	ПК. 3.2
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 2. Продвинутая графика		32	
Тема 2.1. Шейповые слои и морфинг	Создание сложных форм, анимация Trim Paths, Repeater	9	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 6. Анимация логотипа	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 2.2. 3D-сцены	Настройка камер, освещение, работа с pull-объектами	12	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 7. Создание 3D-визитки продукта	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 2.3. Трекинг и стабилизация	Точечный/плоскостной трекинг, стабилизация дрожащего видео	11	ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 8. Разработка 3D UI-презентации	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 3.-Пост-обработка и эффекты		30	
Тема 3.1. Цветокоррекция	Инструменты Lumetri, LUTs, создание стилистических решений	9	ПК. 3.2 ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 12. Цветокоррекция в стиле "Orange & Teal"	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.2. Визуальные эффекты	Particle Systems, Optical Flares, использование плагинов	11	ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 13 Ретро-стилизация видео	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.3.	Синхронизация анимации со звуковой дорожкой	6	ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 14. Аудио-реактивная анимация	4	

Работа со звуком	Самостоятельная работа обучающихся*		ПК 3.1
Тема 3.4.	Настройки рендера, форматы для веб (LottieFiles), оптимизация	4	ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
Экспорт проектов	Практическое занятие № 15. Настройка рендера и экспорт в Lottie	4	ПК 3.1
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 4. Итоговый проект		18	
Тема 4.1.	Создание 1-минутного ролика с использованием всех изученных техник	18	ПК. 3.2
Разработка шоурила	В том числе практических занятий		ПК 3.1
	Практическое занятие № 17. Итоговый проект	18	ПК 3.1
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Промежуточная аттестация		**	
Всего:		109	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Основное оборудование: Количество рабочих мест обучающихся - 20 шт., комплект мебели (стол и стул) для преподавателя - 1 шт., компьютер – 1 шт., мультимедийное оборудование 1 шт., экран, многофункциональное устройство - 2 шт., специализированные столы со столешницами большого формата - 3 шт.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 7 Professional; Microsoft Office ProPlus 2010 Russian Acdmc; СПС КонсультантЮрист: Версия Проф; Adobe Acrobat Reader; Google Chrome; Adobe Flash Player; 7-Zip 18.01 (x64), Adobe After Effects 2025+, плагины Element 3D, Optical Flares.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Купер, А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин. — 4-е изд. — М.: Вильямс, 2020. — 640 с.
2. Кирьянова Е. Д., Кирьянов Д. В. Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash. Самоучитель (+ CD-ROM). — М.: ЕХВ-Петербург, 2016. — 274 с. Комплексное руководство по интеграции After Effects с другими Adobe-приложениями, включает практические примеры
3. Фостер, Джефф. Анимация и спецэффекты в After Effects и Photoshop (+ DVD-ROM). — М.: НТ Пресс, 2018. — 480 с. *Охватывает создание VFX, работу с частицами и 3D-сценами
4. Adobe After Effects CS3 Professional: официальный учебный курс (+ DVD). / Ред. Каменская Л.А. — М.: Триумф, 2018. — 312 с. Структурированное обучение от базового интерфейса до продвинутых эффектов
5. Роудс, Брайан. Моушн-дизайн в After Effects. — СПб.: Питер, 2023. — 408 с. Актуальное издание по анимации типографики, UI-элементов и кинетической графике.
6. Тидвелл, Дж. Шаблоны интерфейсов / Дж. Тидвелл. — 2-е изд. — М.: Вильямс, 2018. — 608 с.
7. Бюро Горбунова. Сделано. Как проектировать понятные интерфейсы. — М.: Бюро Горбунова, 2022. — 240 с.
8. Пак, А. Руководство по проектированию цифровых продуктов / А. Пак. — М.: Питер, 2021. — 304 с.
9. Могуэ, П. Эффективный UI-дизайн / П. Могуэ. — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 256 с.

3.2.2. Электронные издания

1. Официальная документация Adobe After Effects [Электронный ресурс]. — Режим доступа: helpx.adobe.com/after-effects. Полное руководство по форматам файлов, рендерингу и совместимости
2. Учебные ресурсы Adobe: After Effects Tutorials [Электронный ресурс]. — Режим доступа: helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html. Видеоуроки по анимации, эффектам и экспорту
3. VideoInfographica: База знаний по After Effects [Электронный ресурс]. — Режим доступа: videoinfographica.com/after-effects. Статьи по применению АЕ в рекламе, веб-дизайне и VFX

4. Руководство по плагинам Trapcode Particular [Электронный ресурс]. — Режим доступа: maxon.net/trapcode-particular. Документация для создания частиц и сложных симуляций
5. Справочник по форматам LottieFiles [Электронный ресурс]. — Режим доступа: lottiefiles.com/docs. Оптимизация анимации для веба и мобильных приложений
6. Google Material Design Guidelines [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://material.io/design/>
7. Apple Human Interface Guidelines [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
8. Adobe XD Ideas [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://xd.adobe.com/ideas/>
9. Nielsen Norman Group. Articles [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/>
10. UX Collective [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://uxdesign.cc/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
<u>Знать:</u> Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента	Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		
<u>Уметь:</u> Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации