

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»  
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,  
ДИЗАЙНА И СФЕРЫ УСЛУГ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.15 Adobe: Alter Effects (анимационная графика)**  
по специальности 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и  
народные промыслы (по видам)

Тюмень 2025

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с учебным планом (с целью реализации ИОТ).

Разработчик: А.А. Тимушкина, преподаватель

Одобрено  
на заседании ПЦК ИКиМ  
Протокол № 3 от 30.10.2025г.  
Председатель ПЦК

 Т.Н. Новикова  
подпись

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа элективного курса «Adobe AfterEffects (анимационная графика)» является вариативной частью образовательной программы в рамках индивидуализации профессионального образования по специальности 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам).

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none"><li>- создавать композицию кадра (У-1)</li><li>- выполнять монтаж эскизов (У-2)</li><li>- создавать и моделировать объекты графической анимации (У-3)</li><li>- применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых анимационных изображений (У-4)</li><li>- настраивать параметры визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса (У-5)</li><li>- подбирать звук и музыку (У-6)</li><li>- создавать анимационных персонажей (У-7)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- организация работ в соответствии с требованиями техники безопасности (З-1) - исторические корни анимации (З-2)</li><li>- охват и характеристики индустрии, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями (З-3)</li><li>- основы компьютерной графики (З-4)</li><li>- основы композиции и дизайна (З-5)</li><li>- основы художественного конструирования и технического моделирования (З-6)</li><li>- основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных (З-7) - терминологию в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино (З-8)</li><li>- технологию компьютерной анимации (З-9)</li></ul>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	36
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	36
в том числе:	
теоретическое обучение	10
лабораторные занятия	-
практические занятия	26
курсовая работа (проект)	-
самостоятельная работа (индивидуальный проект)	-
Промежуточная аттестация проводится в форме зачета	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды знаний, умений, навыков формирования которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Интерфейс и простейшая анимация		10	
Тема 1.1 Введение. Знакомство с интерфейсом программы	Содержание учебного материала	2	3-1, 3-2, 3-3
	1 Понятие анимации		
	2 Экскурс в историю		
	3 Знакомство с интерфейсом	2	
	Практические занятия		
	Практическое занятие № 1. Создание и настройка проекта. Импорт файлов. Создание композиции		
Тема 1.2 Работа со слоями и эффектами	Содержание учебного материала	2	У-1, У-2, У-4, 3-4, 3-5
	1 Особенности типов слоев и редактирование отображения слоев		
	2 Режимы наложения слоев		
	3 Редактирование слоев на Timeline		
	4 Анимационный путь		
	5 Окно «Effects»		
	6 Работа со временем		
	Практические занятия	4	
	Практическое занятие № 2. Создание простейшей анимации	2	
	Практическое занятие № 3. Применение эффектов к слою	2	
Раздел 2. Анимация текста		10	
Тема 2.1 Работа с анимацией текста	Содержание учебного материала	2	У-4, У-5, 3-9
	11 Основы типографики		
	2 Текстовые слои		
	3 Инструменты для изменения текста		
	4 Анимация текста		
	5 Использование трехмерных эффектов		
	Практические занятия	8	
	Практическое занятие № 4. Создание анимации текста с ключевыми кадрами	2	

	масштаба		
	<b>Практическое занятие № 5.</b> Создание анимации текста с использованием заготовки анимации пути	2	
	<b>Практическое занятие № 6.</b> Создание анимации текста: изменение прозрачности, позиционирования и размытости текста	2	
	<b>Практическое занятие № 7.</b> Создание трехмерного текста	2	
<b>Раздел 3. Моделирование и создание анимации объектов и персонажей</b>		<b>16</b>	
<b>Тема 3.1 Работа со слоями фигур. Создание сложной анимации</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	У-6, 3-6, 3-8
	1 Добавление слоя фигур		
	2 Позиционирование слоев с помощью привязки		
	3 Наложение фигур и фона		
	4 Анимация сцены с использованием парентинга		
	5 Настройка точки привязки		
	6 Маскирование видео с использованием векторных фигур		
	7 Создание ключевых кадров на траектории движения		
	8 Анимация дополнительных элементов		
	<b>Практические занятия</b>	<b>10</b>	
	<b>Практическое занятие № 8.</b> Создание анимации пользовательских фигур	2	
	<b>Практическое занятие № 9.</b> Добавление видео- и аудиослоев	2	
	<b>Практическое занятие № 10.</b> Создание сложной анимации	2	
	<b>Практическое занятие № 11.</b> Создание анимированного слайд-шоу	2	
	<b>Практическое занятие № 12.</b> Работа с масками	2	
<b>Тема 3.3 Персонажная анимация</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	У-7, 3-9
	1 Инструменты группы Puppet		
	2 Определение областей наложения		
	3 Анимация положений булавок		
	4 Запись анимации		
	<b>Практические занятия</b>	2	
	<b>Практическое занятие № 13.</b> Создание анимации персонажа		
<b>Зачет</b>			
<b>Итого</b>		<b>36</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3.1.** Для реализации рабочей программы элективного курса должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория компьютерного дизайна, оборудованная столом преподавателя – 1 шт.; стулом преподавателя – 1 шт.; столами компьютерными – 13 шт.; креслами компьютерными – 13 шт.; столами ученическими – 12 шт., стульями ученическими – 25 шт.; доской меловой – 1 шт.; доской интерактивной – 1 шт.; проектором – 1 шт.; моноблоками – 13 шт.; МФУ – 1 шт.; шкафом для документов – 1 шт.; шкафом архивным – 1 шт.; огнетушителем -1 шт.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации элективного курса**

Для реализации элективного курса библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

##### **3.2.1 Основная литература:**

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для СПО / А. В. Боресков. - Москва : Юрайт, 2024. - 219 с. - (Профессиональное образование). – URL: [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru)

##### **3.2.2 Дополнительная литература:**

1. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – 3-е изд., стер. - Москва : «Академия», 2023. - 160 с. - URL: [www.academia-moscow.ru](http://www.academia-moscow.ru)

2. Михеева, Е. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / Е. В. Михеева, О. И. Титова. – 6-е изд., стер. - Москва : Академия, 2023. – 416 с. – (ТОП-50). - URL: [www.academia-moscow.ru](http://www.academia-moscow.ru)



#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<b>Знания:</b> - организация работ в формулировках, не менее 75% соответствия с требованиями правильных ответов. техники безопасности; - исторические корни результатов поставленным целям, полнота ответов, охват и характеристики точность формулировок, индустрии, а также способы ее адекватность применения взаимодействия с другими терминологии. профессиональными областями; - основы компьютерной графики; - основы композиции и дизайна; - основы художественного конструирования и технического моделирования; - основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных; - терминологию в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; технологию компьютерной анимации;	Полнота ответов, точность формулировок, точность формулировок, точность монтажа расчетов, требованиям безопасности. и Адекватность, оптимальность объектов выбора способов действий, методов, последовательностей действий. Точность оценки, самооценки и выполнения. Соответствие требованиям	<b>Текущий контроль:</b> устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. <b>Промежуточная аттестация:</b> выполнение заданий на зачете.
<b>Умения:</b> - создавать композицию выполнения заданий, точность формулировок, точность выполнения монтажа расчетов, соответствие требованиям безопасности. - создавать и Адекватность, оптимальность моделировать объекты выбора способов действий, графической анимации; методов, последовательностей - применять основные действий. графические форматы для записи Точность оценки, самооценки и хранения цифровых выполнения. анимационных изображений; Соответствие требованиям - настраивать параметры инструкций, регламентов. визуализации в соответствии с Рациональность действий. требованиями технологического процесса; - подбирать звук и музыку; - создавать анимационных персонажей;	Правильность, полнота формулировок, точность монтажа расчетов, требованиям безопасности. и Адекватность, оптимальность объектов выбора способов действий, методов, последовательностей действий. Точность оценки, самооценки и выполнения. Соответствие требованиям	<b>Текущий контроль:</b> устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. <b>Промежуточная аттестация:</b> Выполнение заданий на зачете.