

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:  
Директор Д.В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

**Анимация**

по направлению подготовки

**54.03.01 Дизайн**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Графический дизайн**

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Бакалавр**

Год приема  
**2022**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
Т.А. Завьялова

Председатель УМК  
М.В. Давыдов

Томск – 2022

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-1 - Способен формировать техническое задание на различные продукты графического дизайна и выполнять процедуру согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-2 - Способен к проектированию художественно-технических дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации на основе технического задания с учетом производственных, технологических, экономических условий и характеристик материалов.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-1.1 Определяет проектные задачи и технические средства разработки дизайн-макета на основе результатов брифа или обсуждения с заказчиком предварительной информации;

ИПК-1.3 Разрабатывает эскизы, дизайн-макеты и техническую документацию на основе технического задания и выполняет процедуру согласования/утверждения дизайн-концепций

ИПК-2.3 Применяет технологии мультимедиа, видеомонтажа и моушн в профессиональной деятельности

## **2. Задачи освоения дисциплины**

- Познакомиться с программами создания анимаций Adobe After Effects и Figma.
- Узнать принципы анимации, технологическую последовательность создания и вывода анимации, способы применения анимаций в дизайн-проектах.
- Научиться настраивать программы и их параметры для эффективной работы, выполнять визуализации создаваемых проектов;
- Применять знания программ Adobe After Effects и Figma и др. при решении творческих художественно-проектных задач, а также при презентации оригинальных дизайн-решений;
- Получить навык обоснования выбора технологии для выполнения конкретной проектной задачи.

## **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор. Дисциплина входит в модуль дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.5.

## **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Пятый семестр, экзамен

## **5. Входные требования для освоения дисциплины**

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Общий курс композиции», «Колористика», «Основы компьютерной графики», «Основы графического дизайна», «Типографика», «Технологии мультимедиа».

## **6. Язык реализации**

Русский

## **7. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

- лекции: 12 ч.
- практические занятия: 40 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

## **8. Содержание дисциплины, структурированное по темам**

### **Раздел 1. Анимация в After Effects.**

- Тема 1.** Обзор интерфейса программы After Effects.
- Тема 2.** Принципы анимации. Траектория, скорость, сжатие и растяжение.
- Тема 3.** Импорт файлов из Illustrator. Анимация контура.
- Тема 4.** Эффекты и стили.
- Тема 5.** Выражение. Создание цикла.
- Тема 6.** Виды ключевых кадров. Маска.
- Тема 8.** Предварительная композиция. Привязка движений.
- Тема 9.** Паралакс эффект.
- Тема 10.** Анимация текста, логотипа.
- Тема 11.** Создание проекта: заставка.

### **Раздел 2. Анимация прототипов в Figma**

- Тема 12.** Обзор интерфейса программы.
- Тема 13.** Организация макета для анимации.
- Тема 14.** Скролинг.
- Тема 15.** Переход между страницами.
- Тема 16.** Интеграция анимированных элементов в Figma.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения домашних заданий, проведения контрольных работ и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Экзамен в пятом семестре проводится в формате просмотра итоговой работы (создание прототипа интерактивного сайта в Figma с применением анимаций, созданных в After Effects). Продолжительность экзамена 1,5 часа.

*Итоговое задание, создание плаката, проверяет ИПК-2.3, ИПК-1.1, ИПК-1.3.*

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

*Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий более чем на 25% оценка будет снижена.*

## **11. Учебно-методическое обеспечение**

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

- Графика, иллюстрации, анимации, созданные в Adobe Illustrator и After Effects
- Анимации логотипов, плакатов, примеры кинетической типографики
- Анимированные персонажи, маскоты
- Файлы с анимациями в программе After Effects, текстовые файлы с выражениями, необходимыми для работы

## **11.1. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. Перечень работ и заданий курса**

### Проверка ИПК-1.1

1) Аналитическая записка «Стили, течения в анимации» (тема корректируется с каждым студентом индивидуально), задачей которой является сбор примеров анимации, анализ стиля изображений, применяемых эффектов, способах анимации, поиск общих характеристик в ряде анимаций, вывод о общем течении и трендах.

### Проверка ИПК-1.3, ИПК-2.3

1. Создать анимации применяя "преобразовать" в слое фигур. Рендер анимации в gif.
2. Создать анимации иллюстрирующую принципы анимации сжатие и растяжение. Эластичный объект, персонаж, его движения, прыжки.
3. Создание анимации на свободную тему с анимацией контура. Основа для анимации подготовлена в Illustrator.
4. Создать анимацию с применением эффектов (bend, turbulent time, trim path, radio waves и др.) и стилей.
5. Создание цикличной анимации через выражения Loop. Применение выражений to comp value, wiggle.
6. Создать анимацию текстур с помощью масок, анимации "преобразовать", марионеткой, эффектами turbulent time, переключением режимов ключей.
7. Анимация персонажа для приложения для тренировок, физические упражнения. Привязка объектов, марионеточная анимация, предварительная композиция.
8. Анимация пейзажа, сцены с эффектом паралакс.
9. Анимация логотипы с применением ранее изученных инструментов, анимация появления текста.
10. Создание макета приложения в Figma. Smart animation интерфейса, скролинг страницы, переходы, интерактивные элементы.

## **11.2. Формы представления самостоятельной работы**

Самостоятельная работа нацелена на актуализацию способности студентов к самоорганизации, анализу, самостоятельному поиску источников и литературы по темам дисциплины. В результате обучающийся самостоятельно осваивает отдельные темы дисциплины, совершенствует навыки письменной речи, практикуется в применении отдельных методов научно-исследовательской работы (описание, сравнение, анализ и др.). На самостоятельную работу заложено 36 часов. Самостоятельная работа может быть представлена в различных формах (в зависимости от темы): аналитическая записка, тест, эссе, презентация, творческий проект и др.

Кроме того, в самостоятельную работу студента входит сбор, редактирование, структуризация презентаций и материалов для семинаров и практических заданий и тренингов.

### **11.2.1. Роль студента при выполнении самостоятельной работы**

При выполнении самостоятельной работы студент должен:

- изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
- представить описание или характеристику элементов темы в краткой форме;
- оформить работу и предоставить к установленному сроку.

### **11.2.2. Критерии оценки самостоятельной работы**

- К самостоятельной работе предъявляются следующие требования:
- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;

- соответствие оформления требованиям;
- аккуратность и грамотность изложения;
- корректность соблюдения поставленных преподавателем сроков.

### **11.2.3. Требования к оформлению результатов самостоятельной работы**

Письменные работы выполняются на стандартных листах формата А4. Текст набирается на компьютере в текстовом редакторе MS Office Word 97-2007, шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, через одинарный интервал. Каждая страница текста нумеруется. Сокращение слов в тексте не допускается, за исключением общепринятых.

Работа должна включать титульный лист с указанием темы, дисциплины, курса, группы, Ф.И.О. студентов. Общий объем письменных работ не должен превышать 10 страниц.

Творческие работы выполняются в программах Adobe Illustrator и Photoshop, After Effects, предоставляются в форматах AI, PS, AE, GIF, jpg, PDF, Avi, MP4.

### **11.3. Для эффективного освоения дисциплины студентам рекомендуется:**

- познакомиться со структурой курса, используя рабочую программу;
- накануне следующей лекции вспомнить материал предыдущей, используя записи
- лекции (15 минут);
- изучать теоретический материал по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

## **12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет**

а) основная литература:

1. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс /Михаил Райтман – М.: Эксмо , 2016 – 428 с.
2. Окунев С. Руководство по Figma – Издательство.: Designer, 2019. - 256с

б) дополнительная литература:

1. [https://video.demiart.ru/books/after\\_effect/Glava\\_02/Index02.htm](https://video.demiart.ru/books/after_effect/Glava_02/Index02.htm)
2. Райтман М. А. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс. – М.: Издательство Эксмо-пресс, 2016- 592с/
3. Руководство пользователя After Effects
4. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2018. – 393 с.
5. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром. – Издательство: ДКМ Пресс, 2020. – 166 с.
6. Оделл К. Студия Ghibli: творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты. – М.: Эксмо, 2020. – 200 с.
7. Петров А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М.: ВГИК, 2010. – 199 с.
8. Ульрифф К. Интерактивная Web-анимация во Flash. – Издательство: ДМК Пресс, 2010. – 570 с.
9. Руководство по Figma <https://slashdesigner.ru/figma-guide>

в) ресурсы сети Интернет:

1. <https://www.behance.net/> онлайн портфолио графических дизайнеров
2. <https://www.pinterest.ru/> социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции
3. <https://bezier.method.ac/> тренажер работы с векторной графикой
4. <http://www.idea-mag.com/en/> - журнал
5. <https://www.interior.ru/design/8716-online.html> - журнал
6. <https://www.eyemagazine.com/> - журнал

7. <https://www.creativereview.co.uk/> - - журнал
8. <https://www.commart.com/magazines> - - журнал
9. <http://interactions.acm.org/> - - журнал
10. <https://www.printmag.com/> - - журнал

### **13. Перечень информационных технологий**

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:  
– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).  
– Adobe пакет программ, включающий в себя Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects.

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. 2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
4. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>

### **14. Материально-техническое обеспечение**

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам, сайту Figma.com.

Компьютерный класс и программное обеспечение:

- Photoshop
- Illustrator
- Indesign
- After Effects

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

- графические планшеты формат А 5
- лазерный цветной принтер формата А3+

### **15. Информация о разработчиках**

Коновалова Кристина Владимировна, ассистент кафедры дизайна ИИК ТГУ