

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
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Т.А. Завьялова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск - 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

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-2.1 Разрабатывает дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, основываясь на методы организации творческого процесса дизайнера в соответствии с заданием

ИПК-2.2 Создает 2D и 3D объекты проектируемой системы в целом и ее составляющих, в том числе с помощью средств специальных цифровых технологий

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

ИПК-2.4 Подготавливает графические материалы и дизайн-макеты системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство

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 анимации 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 Блоку 1 «Дисциплина (модули)».

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

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:

-практические занятия: 40 ч.

-семинар: 12 ч.

в том числе практическая подготовка: 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.

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.

Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине смотреть в ОМ.

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.

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.

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 материала по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

в) Демонстрационные материалы и образцы:

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

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

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

б) дополнительная литература:

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

- Оделл К. Студия Ghibli: творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты. – М.: Эксмо, 2020. – 200 с.
- Петров А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М.: ВГИК, 2010. – 199 с.
- Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash. – Издательство: ДМК Пресс, 2010. – 570 с.
- Руководство по Figma <https://slashdesigner.ru/figma-guide>
- в) ресурсы сети Интернет:
 - Онлайн портфолио графических дизайнеров - <https://www.behance.net/>
 - Социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции - <https://www.pinterest.ru/>
 - Тренажер работы с векторной графикой - <https://bezier.method.ac/>
 - Журнал - <http://www.idea-mag.com/en/>
 - Журнал - <https://www.eyemagazine.com/>
 - Журнал - <https://www.creativereview.co.uk/>
 - Журнал - <https://www.commart.com/magazines>
 - Журнал - <http://interactions.acm.org/>
 - Журнал - <https://www.printmag.com/>

13. Перечень информационных технологий

- а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
 - Adobe пакет программ, включающий в себя Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects.
 - публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- б) информационные справочные системы:
 - Электронный каталог Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru/>
 - <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
 - Российская национальная библиотека – Электрон. дан. – М., 2000 – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
 - Электронная библиотека ТГУ - <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

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