

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  
**2025**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
Т.А. Завьялова

Председатель УМК  
М.В. Давыдов

Томск – 2025

## **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

## **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 «Дисциплины (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.** Скроллинг.

**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.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

## **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.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

## **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.

## **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](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.
  - Ульриф 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](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.
  - Ульриф 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.commarts.com/magazines>
- Журнал - <http://interactions.acm.org/>
- Журнал - <https://www.printmag.com/>
- Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.  
<http://www.consultant.ru>

### **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 Российской 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 лекционного типа.

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.

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