

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.07**

Анимационный дизайн

Учебный план: 2025-2026 09.03.02 ВШПМ ИТ в дизайне ОЗО №1-2-19.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки:  
(специализация) Информационные технологии в дизайне

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
8	УП	17	34	92,75	0,25	Зачет
	РПД	17	34	92,75	0,25	
Итого	УП	17	34	92,75	0,25	
	РПД	17	34	92,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

Старший преподаватель

\_\_\_\_\_

Титова Марина Алексеевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и  
управляющих систем

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Дроздова Елена  
Николаевна

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области информационного обеспечения автоматизированных информационных систем в области моушен-дизайна

### 1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть основы моушен-дизайна, этапы создания анимированных объектов, основные способы покадрового движения.

- Показать приёмы анимации типографики с использованием масок.

- Раскрыть приёмы работы с интерполяцией.

- Рассмотреть особенности работы с 3D слоями.

- Показать технологию работы с выражениями, применение скриптов в моушен-дизайне.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Графический дизайн

Введение в дизайн

Компьютерная графика и дизайн

Информационные технологии

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов в сфере дизайна</b>
<b>Знать:</b> основные особенности формирования видеоизображения, постановки и съемки видеоизображений; основные сведения о спецэффектах и их вставки в фильм.
<b>Уметь:</b> применять специальные эффекты, композитинг (соединение нескольких изображений для получения одного) и наборы инструментов для цветной коррекции.
<b>Владеть:</b> опытом работы с инструментальными прикладными программами для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций, анимации и создания различных эффектов.

## 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Приёмы создания базовой анимации	8					Л
Тема 1. Понятие моушен-дизайна. Основные способы движения объектов в моушен-дизайне. Обзор проектов с моушен-дизайном в типографике. Разбор основных трендов последних лет в анимации. Практическое занятие: «Способы движения объектов в моушен-дизайне».		2	2	12		
Тема 2. Введение в интерфейс Adobe After Effects. Создание и настройка проекта. Работа со слоями. Простейшие приемы анимации. Работа с параметрами положения в пространстве, позиции центральной точки объекта, масштабирование, прозрачность. Понятие ключевого кадра. Практическое занятие: «Создание и настройка проекта».		3	2	10,75		

Тема 3. Работа с векторными объектами. Совместное использование After Effects и Adobe Illustrator. Импорт векторного контура. Способы отображения вектора в среде After Effects. Применение базовых свойств анимации к контурам. Практическое занятие: «Работа с векторными объектами».		2	2	12	ИЛ	
Раздел 2. Приёмы создания движения 2D объектов						
Тема 4. Знакомство с масками. Разбор приемов анимации типографики с использованием масок. Контур маски. Форма маски. Использование кривой Безье при создании маски объекта. Практическое занятие: «Работа с масками».		2	2	10		
Тема 5. Знакомство с интерполяцией. Имитация движений — скачки, наплывы, пружины. Работы с панелью Graph. Практическое занятие: «Имитация движений».		1	2	10		Л
Тема 6. Панель эффектов. Основные типы эффектов. Классификация переходов в 2D анимации. Применение слоёв коррекции к объектам. Практическое занятие: «Применение слоёв коррекции».		2	4	10	ИЛ	
Раздел 3. Работа с 3D слоями						
Тема 7. Введение в работу с 3D слоями. Создание и настройка камеры. Понятие диафрагмы. Фокус виртуальной камеры. Просмотр анимации с четырёх сторон. Влияние движения камеры в пространстве на вид 3D слоя. Практическое занятие: «Создание и настройка камеры».		2	4	8		Л
Тема 8. Работа со светом. Виды источников света. Основные настройки источников света. Яркость, светимость, размытие. Позиционирование света в пространстве. Комбинирование 2D и 3D слоев. Практическое занятие: «Настройка источников света».		2	8	10		
Тема 9. Применение выражений в среде After Effects для упрощения работы с базовой анимацией. Разбор основных типов скриптов. Простейшие выражения и их применение. Практическое занятие: «Совмещение базовой анимации с применением скриптов».		1	8	10	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	92,75		
Консультации и промежуточная аттестация		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		51,25		92,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

#### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Характеризует приёмы создания базовой анимации. Создает 2D- анимацию. Работает с 3D слоями. Совмещает базовую анимацию с применением скриптов.	Вопросы для устного собеседования.  Практико-ориентированные задания.

#### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями	

### 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

#### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 8	
1	Понятие моушен-дизайна. Основные способы движения объектов в моушен-дизайне.
2	Основные тренды последнего десятилетия в анимации
3	Создание и настройка проекта в Adobe After Effects
4	Работа со слоями. Работа с параметрами положения объекта в пространстве, позиции центральной точки объекта, масштабирование, прозрачность.
5	Понятие ключевого кадра. Простейшие приемы анимации с помощью ключевых кадров.
6	Работа с векторными объектами. Совместное использование After Effects и Adobe Illustrator.
7	Импорт векторного контура. Способы отображения вектора в среде After Effects.
8	Применение базовых свойств анимации к контурам.
9	Маска слоя. Её основные параметры.
10	Приемы анимации типографики с использованием маски.
11	Кривая Безье как способ создания маски. Трансформация кривой Безье в маску.
12	Понятие интерполяции. Основные параметры интерполяции.
13	Имитация движений скачка, наплыва и пружины с помощью интерполяции. Панель Graph.
14	Основные типы эффектов применяемых к 2D слоям.
15	Классификация переходов применяемых к 2D слоям.
16	Что такое слой коррекции и к чему его модно применить.
17	Создание и настройка камеры. Понятие диафрагмы. Фокус виртуальной камеры.
18	Способы контроля анимации в 3D пространстве.
19	Влияние движения камеры на анимацию 3D слоя.
20	Виды источников света.
21	Основные настройки источников света. Яркость, светимость, размытие.

22	Позиционирование света в пространстве.
23	Комбинирование 2D и 3D слоев.
24	Виды выражений в среде After Effects.
25	Основные типы скриптов и их свойства.
26	Базовой анимации с применением скриптов.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создать надпись с использованием базовых приемов анимации.
2. С помощью базовых приёмов анимации по ключевым кадрам анимировать объект на основе файла

Adobe Illustrator

3. Анимировать простую векторную фигуру с помощью маски.
4. Придать анимации объекта естественные и более интересные движения с помощью панели Graph.
5. Создать анимированный логотип с использованием эффектов появления, перемещения и панели

Animation Composer.

6. Создать анимированный логотип с использованием комбинирования 2D и 3D слоев.
7. Анимировать готовый векторный логотип с использованием скриптов и выражений. Добавить движение камеры и освещение.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация.

Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Вагнер В. И.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201903">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201903</a>
Медведева А.А.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020222">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020222</a>
Смирнова А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019204">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019204</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Ермин Д. А., Ермина М. А., Корней Н. Г.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201909">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201909</a>
Пименов В. И., Панасюк К. А.	Компьютерная графика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020180">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020180</a>
Дворко Н.И.	Мультимедийные технологии и компьютерная графика в рекламе и СМИ	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

MicrosoftOfficeProfessional

Red Giant Trapcode Suite. Лицензия для академических учреждений

Adobe After Effects

Adobe Illustrator

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду