

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института



Т. М. Кожевникова
«17» июня 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.03.4 Моушн-дизайн и основы VFX

Направление подготовки/специальность: 42.03.02 - Журналистика

Профиль/направленность/специализация: Современные средства массовой информации

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2026

Автор программы:

Горских Екатерина Алексеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «08» июня 2017 г. № 524).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «16» июня 2026 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий, Протокол от «17» июня 2026 г. № 10.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	7
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	13
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	14
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	16

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- авторский
- редакторский

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере мультимедийных, печатных, теле- и радиовещательных средств массовой информации)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Проектирует траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор, формирует профессиональные знания, умения и навыки в области моушн-дизайна и визуальных эффектов (VFX)

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения						
		Очная (семестр)						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в искусственный интеллект	+						
2	Введение в проектную деятельность		+					
3	Геоинформационные системы и технологии дистанционного зондирования Земли							+
4	Духовно-нравственное воспитание	+						

5	Методика подготовки научных публикаций						+
6	Методика проведения научного исследования				+		
7	Основы визуального дизайна				+		
8	Основы моушн-дизайна					+	
9	Основы работы в ПО Agisoft Metashape					+	
10	Педагогика	+					
11	Подготовка операторов наземных средств управления беспилотным летательным аппаратом самолетного и вертолетного типа				+		
12	Принципы систематизации научного материала					+	
13	Проектный семинар			+	+	+	+
14	Стартап: идея с нуля				+		
15	Стартап: от идеи к MVP					+	
16	Стартап: практика создания собственного бизнеса						+

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Моушн-дизайн и основы VFX» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Дисциплина «Моушн-дизайн и основы VFX» изучается в 7 семестре.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	72
Контактная работа	32
Лекции (Лекции)	16
Практические (Практ. раб.)	16
Самостоятельная работа (СР)	40
Зачет	-

3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лек ции	Пра кт. раб.	СР	
		О	О	О	
7 семестр					
1	Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.	2	2	4	Практическое задание; Опрос
2	Физика твёрдых и мягких тел.	4	2	8	Практическое задание
3	Анимация персонажей	6	8	16	Практическое задание
4	Шоурил и визуальные эффекты	4	4	12	Тестирование; Презентация; Комиссионный просмотр аудиторных практических работ; Практическое задание

Тема 1. Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design. (УК-6)

Лекция.

Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design. Инструменты моушн-дизайна и анимации и 3D-графики, работы с VFX (визуальными эффектами)

Практическое занятие.

Разработка динамической анимации на заданную тему

Задания для самостоятельной работы.

Завершение практической работы

Тема 2. Физика твёрдых и мягких тел. (УК-6)

Лекция.

Анимация форм в композиции, разбор особенностей работы с физикой. Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов. Инструменты по воздействию и трансформации объектов. Симуляция тканей и волос.

Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей

Практическое занятие.

Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов. Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел. Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна

Задания для самостоятельной работы.

Завершение практической работы

Тема 3. Анимация персонажей (УК-6)

Лекция.

Типы персонажей (простые, сложные, абстрактные), мимика, эмоциональность и выразительность движений, примеры применения анимации. Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров. Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов. Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга.

Практическое занятие.

Анимация персонажей

Задания для самостоятельной работы.

Завершение практической работы

Тема 4. Шоурил и визуальные эффекты

(УК-6)

Лекция.

Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и камеры. На основе принципов классического монтажа. Создание переходов между шотами. Управление динамикой кадра при помощи света. Анимация и динамика кадра основанная и подчеркивающая музыкальную композицию.

Практическое занятие.

Создание анимационного ролика на основе творческих работ с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки (шоурил)

Задания для самостоятельной работы.

Завершение практической работы

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

7 семестр

- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.	Практическое задание	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 балла – частичное выполнение, ошибки
		Опрос	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 балла – частичное выполнение, ошибки

2.	Физика твёрдых и мягких тел.	Практическое задание(контрольный срез)	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 балла – частичное выполнение, ошибки
3.	Анимация персонажей	Практическое задание	15	10-15 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-9 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 балла – частичное выполнение, ошибки
4.	Шоурил и визуальные эффекты	Тестирование(контрольный срез)	10	Тест состоит из 20 вопросов. 10 баллов – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте, 5-9 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте, 1-4 балла – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает
		Презентация	10	8-10 балла – презентация соответствует теме, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию 5-7 балла – презентация соответствует теме, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы 0-4 балл – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на задаваемые вопросы
		Комиссионный просмотр аудиторных практических работ	25	Шкала оценивания практических работ на просмотре: 17-25 баллов – выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических работ. 8-16 баллов – выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 4-8 баллов – выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-3 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
		Практическое задание	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 балла – частичное выполнение, ошибки
5.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов;
6.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Комиссионный просмотр аудиторных практических работ

Тема 4. Шоурил и визуальные эффекты

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Опрос

Тема 1. Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.

1. Разработайте концепт анимированной инфографики на тему экологии. Опишите структуру и стиль.
2. Проанализируйте готовый ролик с инфографикой: какие приёмы анимации использованы?
3. Какие ошибки в тайминге могут испортить анимацию? Как их избежать?
4. Как адаптировать инфографику под разные платформы (соцсети, презентации, ТВ)? 5. В чём разница между 2D и 3D моушн-графикой? Когда лучше использовать каждую?
6. Как оптимизировать рендер тяжелой анимации?
7. Какие методы вовлечения зрителя через анимацию вы знаете?
8. Как интегрировать моушн-графику в UX/UI (например, в мобильные приложения)? 9. Как использовать кинетическую типографику в инфографике?
10. Какие этические нормы нужно учитывать при визуализации данных?
11. Как продать свои навыки в моушн-дизайне? (Портфолио, фриланс, студии)
12. Какие источники вдохновения вы используете для создания анимации?
13. Как работать с заказчиком над проектом инфографики? (Этапы согласования)
14. Какие бесплатные ресурсы (стоки, шаблоны, плагины) полезны для моушн-дизайнера?
15. Придумайте короткий сценарий анимации (5-10 сек) для объяснения сложного процесса (например, как работает блокчейн).

Практическое задание

Тема 1. Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Тема 2. Физика твёрдых и мягких тел.

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Тема 3. Анимация персонажей

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Тема 4. Шоурил и визуальные эффекты

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Презентация

Тема 4. Шоурил и визуальные эффекты

Защита презентации творческих работ за семестр

Тестирование

Тема 4. Шоурил и визуальные эффекты

Как изменить размер в уже созданной композиции в After Effects

Ctrl+Shift+F
Create New Composition
Project Settings
Composition Settings

Что произойдет в After Effects, если создать камеру, а все слои в композиции 2D

Предупреждение Camera and Lights do not affect 2D layer
Ошибка Error 0:42
Все 2D слои станут автоматически 3D
Опция создания камеры будет недоступна

Что такое Camera Layer в After Effects

Слой, к которому можно применять 3D эффекты
Слой, который смотрит на все остальные 3D слои под любым углом
Слой для анимации Position, Scale, Rotation остальных слоев
Плагин для работы с трекингом

В чем отличие Solid слоя от Shape слоя в After Effects

Solid - теряет в качестве при увеличении, Shape - можно увеличивать без потери качества
Solid — можно увеличивать без потери качества, Shape — теряет в качестве при увеличении,
Это одно и то же
В After Effects нет Shape layer

Что будет, если включить опцию 3D слоя в After Effects

Можно импортировать 3D модели и изображения
Создается 3D камера
В параметрах слоя добавляется возможность двигать и крутить слой в Z пространстве
Ничего из перечисленного

Что из перечисленного не является свойством маски (Mask Mode) в After Effects

Darken
Brighten
Lighten
Difference

Какого инструмента нет в After Effects

Clone Stamp
Blade
Puppet Tool
Rotation tool
Zoom Tool

В какой версии After Effects появились шейпы (Shapes)

After Effects CS3
After Effects CS4
After Effects CS5
After Effects CC

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Дайте определение инфографики. Назовите её основные виды и функции.
2. В чём разница между статичной и динамической инфографикой?
3. Перечислите основные принципы создания эффективной инфографики.
4. Что такое моушн-дизайн? Каковы его основные сферы применения?
5. Опишите этапы разработки моушн-графики.
6. Какие существуют стили и направления в моушн-дизайне?
7. Какова роль типографики в инфографике и моушн-дизайне?
8. Назовите основные программы для создания инфографики и моушн-дизайна.
9. Какие визуальные элементы чаще всего используются в инфографике?
10. Как цвет влияет на восприятие инфографики и анимации?
11. Какие форматы файлов используются для экспорта инфографики и моушн-графики?
12. Опишите основные инструменты для работы с ключевыми кадрами в After Effects.
13. Как создаётся плавная анимация с помощью кривых Bezier?
14. Что такое «маски» и как они применяются в моушн-дизайне?
15. Как работает принцип «12 принципов анимации» Диснея в моушн-дизайне?
16. Какие плагины и скрипты упрощают работу в After Effects?
17. Как синхронизировать анимацию с аудиодорожкой?
18. Какие существуют методы визуализации данных в инфографике?
19. Как создать адаптивную инфографику для разных платформ?
20. В чём особенности работы с 3D-элементами в моушн-дизайне?
21. Проанализируйте пример удачной/неудачной инфографики. Обоснуйте свой выбор.
22. Как моушн-дизайн используется в рекламе и медиа? Приведите примеры.
23. Какие тренды в инфографике и моушн-дизайне актуальны сегодня?
24. Как storytelling применяется в создании анимированной инфографики?
25. Какие ошибки чаще всего допускают новички в моушн-дизайне?

Типовые задания для зачета (УК-6)

- Создание анимационного ролика на основе моделей из разделов 4-7 с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки;
- Взаимодействие персонажа с окружающей средой;
- Анимировать типографику плаката в Adobe After Effects;

- Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и на основе принципов классического монтажа камеры.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	Достаточно хорошо проектирует траекторию своего профессионального роста и личностного развития, расширяет свой профессиональный кругозор, формирует профессиональные знания, умения и навыки в области моушн-дизайна и визуальных эффектов (VFX)
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не проектирует траекторию своего профессионального роста и личностного развития, не расширяет свой профессиональный кругозор, не формирует профессиональные знания, умения и навыки в области моушн-дизайна и визуальных эффектов (VFX)

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Старикова Ю. С. Основы дизайна : учебное пособие. - Москва: А-Приор, 2011. - 112 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=72693>
2. Елисеенков Г. С., Мхитарян Г. Ю. Дизайн-проектирование : учебное пособие. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016. - 150 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589>
3. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие. - 2021-12-05; Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop. - Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. - 319 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/89450.html>
4. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие. - 2025-02-05; Трехмерное моделирование и анимация. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. - 99 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/45048.html>
5. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Классическая анимация. Нарисованное движение. - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. - 197 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>
6. Саблина Н. А. Анимация персонажа : учебное пособие. - Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. - 56 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>
7. Торопова, О. А., Кумова, С. В. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Анимация и веб-дизайн. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 490 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Молочков В. П. Adobe Photoshop CS6 : учебное пособие. - 2-е изд., испр.. - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 339 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052>
2. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с. - Омск: Омский государственный технический университет, 2015. - 239 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>
3. Молочков В. П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign. - 2-е изд., испр.. - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 358 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429055>
4. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве : -. - пер. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2025. - 74 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/563905>
5. Ковешникова Н.А. История дизайна : учеб. пособие. - 3-е изд., испр.. - М.: Омега-Л, 2014. - 256 с. - Текст : электронный // АБИС "Руслан" ТГУ им. Г.Р. Державина [сайт]
6. Глазычев В. Л. О дизайне : очерки по теории и практике дизайна на Западе. - Москва: Искусство, 1970. - 190, [2] с. - Текст : электронный // АБИС "Руслан" ТГУ им. Г.Р. Державина [сайт]
7. Божко, А. Н. Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS. - 2021-11-30; Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. - 351 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/79727.html>

8. Божко А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop. - 2-е изд., испр.. - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>

9. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 267 с. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>

6.3 Методические разработки:

1. Седова Н.В. Компьютерная графика. Анимация : учеб.-метод. пособ.. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2010. - 89 с.

6.4 Иные источники:

1. Сайт "Мир дизайна" - <http://sredaboom.ru/>
2. Библиотека дизайнера - <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Adobe Illustrator CS3
 Adobe Photoshop CS3
 Adobe Premier
 Adobe Reader
 Microsoft Windows 10

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронная библиотека ТГУ. – URL: <https://elibrary.tsutmb.ru/>
2. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <https://www.tsutmb.ru/biblio/elektronnyij-katalog/>
3. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>
4. ЭБС «Консультант студента»: коллекции: Медицина. Здравоохранение. Гуманитарные науки (комплект Тамбовского ГУ) . – URL: <http://www.studentlibrary.ru>
5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>
6. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
7. Электронная библиотека. Образовательная платформа «Юрайт». – URL: <https://biblio-online.ru/book/sud-prisyazhnyh-442275>
8. Юрайт: образовательная платформа, электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.