

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.02.4 Основы моушн-дизайна

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.....	15
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 разработки анимации и движущихся графических элементов.

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	Моушн-дизайн и основы VFX						+
8	Основы визуального 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 «Основы моушн-дизайна» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Дисциплина «Основы моушн-дизайна» изучается в 6 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	
6 семестр					
1	Анимация: законы и принципы построения. Создание айдентики	2	2	4	Практическое задание
2	Кинетическая типографика.	4	2	8	Тестирование; Практическое задание
3	Эксплейнер и инфографика.	6	8	16	Практическое задание
4	Анимация форм в композиции.	4	4	12	Тестирование; Презентация; Комиссионный просмотр аудиторных практических работ; Практическое задание

Тема 1. Анимация: законы и принципы построения. Создание айдентики (УК-6)

Лекция.

Анимация: законы и принципы построения. Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. «Пионеры» анимации. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Компьютерная анимация.

Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение) Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). Движения по дугам (arcs).

Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).

Создание айдентики. Анализ целевой аудитории и конкурентов. Разбор и развитие фирменного стиля. Мудборд и работа с референсами. Центральная идея, метафора, сторителлинг.

Практическое занятие.

Практическая работа «Изучение фирменного стиля отечественных компаний».

Практическая работа «Подбор референсов для создания айдентики».

Практическая работа «Создание айдентики».

Задания для самостоятельной работы.

Завершение практической работы

Тема 2. Кинетическая типографика. (УК-6)

Лекция.

Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.

Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова. Разбор эффектов и инструментов

кинетической типографики в Adobe After Effects .

Практическое занятие.

Практическая работа «Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design».

Практическая работа «разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effect».

Задания для самостоятельной работы.

анимировать типографику плаката в Adobe After Effects

Тема 3. Эксплейнер и инфографика. (УК-6)

Лекция.

Виды, примеры и задачи эксплейнеров. Изучение эксплейнеров. Предназначение типографики в презентации и motion design». Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects. Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects.

Практическое занятие.

Практическая работа «Предназначение типографики в презентации и motion design».

Практическая работа «Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects».

Задания для самостоятельной работы.

Практическая работа «Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects».

Тема 4. Анимация форм в композиции. (УК-6)

Лекция.

Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов. Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел. Взаимодействие персонажа с окружающей средой.

Практическое занятие.

Практическая работа «Анимация физических форм».

Практическая работа «Инструменты по воздействию и трансформации объектов».

Практическая работа «Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов».

Практическая работа «Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел».

Задания для самостоятельной работы.

«Взаимодействие персонажа с окружающей средой»

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

6 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	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Анимация: законы и принципы построения. Создание айдентики	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

2.	Кинетическая типографика.	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
		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
3.	Эксплейнер и инфографика.	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.	Анимация форм в композиции.	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 премияльные 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. Анимация форм в композиции.

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;

Практическое задание

Тема 1. Анимация: законы и принципы построения. Создание айдентики

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. Кинетическая типографика.

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. Эксплейнер и инфографика.

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. Анимация форм в композиции.

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. Анимация форм в композиции.

Защита презентации творческих работ за семестр

Тестирование

Тема 2. Кинетическая типографика.

Продолжите предложение. В покадровой анимации ...

прорисовываются все фазы движения объекта
промежуточные кадры создает программа
используется анимация формы

Для чего предназначена шкала времени

для работы с инструментами
для работы с кадрами
для работы со свойствами

Что такое Composition в After Effects

Место где вы создаете всю анимацию, эффекты и слои
Место куда импортируется все новые видео и изображения
Папка, для организации проекта
Инструмент для центровки изображения

С помощью какого инструмента можно быстро создать закрытую маску в After Effects

С помощью Pen Tool
Инструментом Pan Behind
Rectangular/Elliptical tool
Puppet Tool

Когда ставите проект на рендер, какой вид (view) использует по дефолту After Effects

Front
Top
Active Camera
Не один из перечисленных

Чтобы анимировать любой эффект или значение в After Effects, нужно использовать:

(Keyframes) Ключевые кадры
Still Images
Clips
Parent wipe

Тема 4. Анимация форм в композиции.

Кадры - это...

запись изображения последовательных фаз движения объектов или их частей
нарисованные или сфотографированные изображения параллельных фаз движения объектов или их частей
изображения последовательных фаз движения объектов или их частей
загрузка изображения последовательных фаз движения объектов или их частей

Анимация - это...

вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен
процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени
вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен
вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен

Собственным форматом редактора Flash является формат..

.swf
.fla
.png
.bmp

Выберите из списка программу для создания компьютерной анимации:

Pascal ABC

Paint
Macromedia Flash
CorelDraw
PowerPoint

Для создания иллюзии непрерывного движения частота смены кадров должна быть не менее...

- 10 кадров в секунду
- 24 кадров в секунду
- 14 кадров в секунду
- 12 кадров в секунду
- 25 кадров в секунду

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Дайте определение инфографики. Чем она отличается от обычной визуализации данных?
2. Назовите 5 основных видов инфографики и приведите примеры для каждого.
3. Какие принципы визуального восприятия (гештальт-принципы) используются в инфографике?
4. Что такое «сторителлинг» в контексте инфографики? Почему он важен?
5. Перечислите этапы создания инфографики (от сбора данных до финального дизайна).
6. Какие форматы файлов используются для статичной инфографики? В чём их различия?
7. Дайте определение моушн-дизайна. Какие задачи он решает? 8. Назовите основные программы для создания анимированной инфографики.
9. Что такое «раскадровка» (storyboard) и зачем она нужна в моушн-дизайне?
10. Объясните разницу между векторной и растровой графикой в контексте анимации.
11. Что такое FPS (кадры в секунду) и как это влияет на плавность анимации?
12. Какие основные виды анимации вы знаете (ключевые кадры, морфинг, трекинг и т. д.)?
13. Как цветовая палитра влияет на восприятие инфографики?
14. Что такое «иерархия информации» и как её правильно выстроить?
15. Какие ошибки чаще всего допускают новички при создании инфографики?
1. Какие инструменты Adobe (или альтернативные программы) используются для создания моушн графики?
2. Объясните принцип работы масок (masking) в After Effects.
3. Что такое «родительские слои» (parenting) и как они упрощают анимацию?
4. Как работают ключевые кадры (keyframes)? Какие типы интерполяции вы знаете? 5. Что такое «граф скорости» (speed graph) и зачем он нужен? 6. Как создать плавное движение с помощью easing?
7. Какие плагины для After Effects полезны в моушн-дизайне? (Например, Element 3D, Trapcode и др.)
8. Как экспортировать анимацию без потерь качества? Какие форматы подходят для web и видео?
9. Что такое «прекомпозиция» (pre-compose) и зачем она нужна?
10. Как использовать 3D-слои в After Effects?
11. Какие методы трекинга (motion tracking) вы знаете? Где они применяются?
12. Как добавить реалистичные тени и свет в анимированную графику?
13. Что такое «морфинг» (shape morphing) и в каких случаях его используют?
14. Как синхронизировать анимацию со звуком?

Типовые задания для зачета (УК-6)

1. Создание многослойных изображений с использованием макетных групп, масок слоя, корректирующих слоев.
2. Создание анимации простых форм
3. Цвет в анимации.
4. Переходы между сценами.

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 разработки анимации и движущихся графических элементов.
«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 разработки анимации и движущихся графических элементов.

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.