
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол №2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Визуальная кинетика»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	5
4. Содержание дисциплины (модуля)	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Визуальная кинетика» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Визуальная кинетика» важно для формирования ключевых навыков современного визуального дизайна, необходимых для создания динамичного контента в медиа, рекламе и цифровых коммуникациях.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) является выборной, изучается на 3 или 4 курсе в 5, 6, 7 или 8 семестре на выбор. Доступна после успешного освоения дисциплины (модуля) «Цифровые инструменты дизайнера».

Цель изучения дисциплины (модуля): освоить принципы и технологии создания кинетической типографики и моушн-дизайна для эффективной визуальной коммуникации в цифровой среде.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные принципы анимации и их применение в цифровых проектах;
- освоить интерфейс и рабочие процессы Adobe After Effects для создания анимации;
- научиться проектировать и реализовывать кинетическую типографику в синтезе с движением, звуком и видео;
- освоить базовые приёмы монтажа, цветокоррекции и стилизации в Premiere Pro;
- отработать полный цикл продакшена моушн-ролика — от идеи до публикации и рефлексии.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы анимации (тайминг, расстояния, замедление/ускорение, подготовка, завершение движения, дуги) и их применение в цифровой среде;
- интерфейс, воркфлоу и ключевые инструменты Adobe After Effects (шейпы, маски, треки, родитель/дочерний элемент, выражения, граф редактор).
- Принципы кинетической типографики, взаимодействия текста с движением, звуком и видео.
- Основы монтажа в Premiere Pro, цветокоррекции, работы с футажом, эффектами (глитч, шум, текстуры) и оптимизации под разные платформы.
- Этапы продакшена моушн-ролика: от концепции и сториборд до пост-продакшена, рендеринга и адаптации для соцсетей/веба.

уметь:

- организовывать проект в After Effects, работать с шейпами, масками, сложными трансформациями и автоматизацией через выражения (expressions).
- создавать динамичную анимацию текста (кинетика) и синхронизировать её с аудио/музыкой.
- выполнять монтаж видео, применять цветокоррекцию, эффекты стилизации и собирать сложные композиции из графики, типографики и видео.
- проводить пост-продакшен: оптимизировать рендер, адаптировать ролик под разные форматы и платформы.

- работать итеративно над проектом: от генерации идей и сториборд до финальной презентации и рефлексии.

владеть:

- инструментарием After Effects и Premiere Pro для создания профессиональных моушн-роликов.
- методологией создания кинетической типографики и анимированной визуальной коммуникации.
- навыками синхронизации движения с аудио, работы с ритмом и темпоритмикой.
- культурой продакшена и пост-продакшена, включая техническую оптимизацию и подготовку к публикации.
- навыками критической рефлексии и презентации собственных моушн-проектов в профессиональном контексте.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-6.	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1.	Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда
		УК-6.2.	Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития. формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей
		УК-6.3.	Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы; нормативные и правовые акты, регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-1.	Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с использованием современных методов и программного инструментария	ОПК-1.1.	Знает современные методы моделирования, основные принципы анализа и оптимизации процессов, связь бизнес-процессов с пользовательским опытом и стратегическими целями компании
		ОПК-1.2.	Умеет выявлять и визуализировать реальные процессы взаимодействия с пользователем, клиентом или

			продуктом; проводить их анализ, проектировать и совершенствовать процессы так, чтобы они поддерживали стратегические цели проекта и повышали качество пользовательского опыта
		ОПК-1.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами моделирования процессов в контексте дизайна, а также создания и защиты моделей бизнес-процессов для команд дизайна и продукта
ПК-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных задач

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Движение и логика АЕ		16		32	Тест, Домашнее задание
2	Кинетическая типографика и видео		16		32	Тест, Домашнее задание
3	Продакшн и финал		28	4	58	Тест, Домашнее задание, Проект
	Экзамен			4		
	Итого		60	8	122	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Движение и логика АЕ	Интерфейс и Workflow: Организация проекта в After Effects, работа с шейпами. Практика: Анимация иконки Принципы анимации: Тайминг, спейсинг, графики скорости (Graph Editor). Практика: Упражнение на инерцию и отскок Сложные трансформации: Работа с масками, треками и родительскими объектами. Практика: Создание абстрактной зацикленной композиции Выражения (Expressions): Базовая автоматизация движения кодом. Практика: Настройка автоматического «дребезга» или вращения
2	Кинетическая типографика и видео	Текст в движении: Аниматоры текста, работа с глифами Практика: Динамический типографический постер Кинетика и звук: Синхронизация графики с аудиорядом Практика: Титры под музыку (Audio Spectrum) Монтаж в Premiere Pro: Склейки, ритм, цветокоррекция Практика: Сборка видео-нарезки из футажей Эффекты и стилизация: Глитчи, текстурирование, работа с шумом. Практика: Стилизация ролика под «аналог»
3	Продакшн и финал	Сложная композиция: комбинирование видео, типографики и 2D-графики Комбинирование видео, типографики и 2D-графики Практика: Работа над основным роликом Пост-продакшн: Рендеринг, оптимизация для соцсетей и веба Практика: Сборка финального видео Презентация моушн-роликов

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Бионика. Формообразование : учебник для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Уваров, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 217 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-08018-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586691>.

2. Бионика для дизайнеров : учебник для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07462-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586589>.

Дополнительная литература:

1. Беляева, О. А. Композиция : практическое пособие для вузов / О. А. Беляева. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 59 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11593-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566447>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и

обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Визуальная кинетика» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, тесты, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание — набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Тест — форма контроля знаний, предполагающая выполнение заданий с выбором ответа, установлением соответствия, последовательности или кратким свободным ответом. Список тем, подлежащих проверке, известен студенту заранее.

В процессе подготовки к тесту рекомендуется изучить лекционный материал, учебные пособия и дополнительные источники, уделяя особое внимание ключевым понятиям, определениям, классификациям и фактографическим данным.

Проект — исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения

каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов, планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Визуальная кинетика»

Оценивание уровня учебных достижений, обучающихся по дисциплине (модулю), осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *экзамена*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Визуальная кинетика» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	20%	10	Набор задач по темам недели
Тест	20%	10	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Проект	25%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	35%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Визуальная кинетика»: $\langle 0,2 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,2 \times \text{среднее за тесты} + 0,25 \times \text{проект} + 0,4 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Выполнить организацию проекта в after effects: создать структурированную композицию, использовать именованные папки, импортировать векторные шейпы и анимировать иконку с использованием ключевых кадров и преобразований.

2. Разработать анимацию, демонстрирующую принципы тайминга и спейсинга, с коррекцией графиков скорости в граф редакторе для имитации инерции и отскока (например, падающий мяч с реалистичным поведением).

3. Создать абстрактную зацикленную анимацию, используя маски, несколько слоёв и систему родительских (parent) и дочерних (child) объектов для сложных движений; композиция должна быть плавной и бесшовно зацикленной.

4. Написать простые выражения (expressions) в after effects для автоматизации движения: реализовать эффект «дребезга» (wiggle) или бесконечное вращение с плавным входом, объяснить логику кода в комментариях.

Домашнее задание 2.

1. Создать динамический типографический постер, анимировав текст с помощью аниматоров текста, работая с глифами, прозрачностью, масштабом и позицией; акцент на ритм и читаемость.

2. Синхронизировать анимацию текста и графических элементов с аудиодорожкой, используя audio spectrum или визуальные метки; создать титры, реагирующие на ритм музыки.

3. Собрать короткий видеомонтаж в premiere pro из предоставленных или самостоятельно подобранных футажей: соблюсти ритм, использовать склейки, добавить базовую цветокоррекцию (lumetri color).

4. Применить эффекты стилизации (глитч, шум, текстуры, искажения) к видеоряду, создав визуальный образ в стиле «аналоговой» или «лоу-фай» эстетики; эффекты должны быть художественно обоснованы.

Домашнее задание 3.

1. Разработать и собрать сложную композицию в after effects, объединив видео, 2d-графику и анимированный текст в единый визуальный нарратив; использовать маски, трекинг и иерархию слоёв.

2. Выполнить пост-продакшн: подготовить ролик к публикации — экспортировать в разных форматах (mp4, mov), оптимизировать битрейт и разрешение под социальные сети (instagram, youtube, tiktok).

3. Подготовить презентацию моушн-ролика с пояснением концепции, этапов работы и визуальных решений.

Примерные задания для теста

Тест 1.

1. Какой из перечисленных элементов НЕ относится к базовым компонентам интерфейса After Effects?

- a) Таймлайн
- b) Композиция
- c) Аниматор текста
- d) Панель слоёв

Ответ: c

2. Что такое "шейп" (shape) в After Effects?

- a) Растровое изображение
- b) Векторный объект, созданный инструментами формы
- c) Аудиодорожка
- d) Эффект цветокоррекции

Ответ: b

3. Какой принцип анимации отвечает за расстояние между положениями объекта в последовательных кадрах?

- a) Тайминг
- b) Спейсинг
- c) Подготовка (anticipation)
- d) Дуги (arcs)

Ответ: b

4. Для чего используется граф редактор (Graph Editor) в After Effects?

- a) Для изменения цвета слоя
- b) Для настройки позиции ключевых кадров на таймлайне
- c) Для визуального редактирования кривых скорости анимации
- d) Для добавления текстуры к графическому элементу

Ответ: c

5. Что позволяет сделать маска (mask) в After Effects?

- a) Изменить громкость звука
- b) Ограничить видимую область слоя
- c) Автоматически анимировать текст
- d) Увеличить длительность композиции

Ответ: b

6. Какой из перечисленных методов используется для создания плавного отскока объекта?

- a) Линейная интерполяция ключевых кадров
- b) Применение выражения «дребезга» (wiggle)
- c) Настройка графика скорости с замедлением и ускорением
- d) Добавление эффекта шума

Ответ: c

7. Что означает связь parent/child между слоями?

- a) Дочерний слой наследует трансформации родительского
- b) Родительский слой становится прозрачным
- c) Оба слоя автоматически экспортируются вместе
- d) Дочерний слой удаляется при удалении родительского

Ответ: a

8. Какое выражение в After Effects используется для создания случайного "дребезга" объекта?

- a) loop()
- b) time*10
- c) wiggle(2, 50)
- d) linear()

Ответ: c

9. Какой из приёмов помогает создать зацикленную анимацию без визуального скачка?

- a) Увеличение FPS до 60
- b) Совпадение начального и конечного состояния по ключевым кадрам
- c) Применение эффекта Echo
- d) Использование только одного слоя

Ответ: b

10. Какой инструмент используется для рисования замкнутых векторных фигур в After Effects?

- a) Pen Tool
- b) Brush Tool
- c) Hand Tool
- d) Zoom Tool

Ответ: a

Тест 2.

1. Что такое "аниматор текста" (text animator) в After Effects?

- a) Инструмент для записи голоса
- b) Слой, отвечающий за цвет фона
- c) Функция для посимвольной анимации текста
- d) Эффект размытия

Ответ: c

2. Какой из перечисленных параметров можно анимировать с помощью аниматора текста?
- a) Громкость
 - b) Позиция, масштаб, прозрачность символов
 - c) Длительность аудиодорожки
 - d) Цвет фона композиции

Ответ: b

3. Что такое "глиф" в контексте работы с текстом?
- a) Графическое начертание символа
 - b) Аудиофайл
 - c) Эффект наложения
 - d) Тип шрифта

Ответ: a

4. Как синхронизировать анимацию с музыкой в After Effects?
- a) Вручную подбирать ключевые кадры по визуальным меткам
 - b) Использовать эффект Audio Spectrum для визуализации звука
 - c) Применить выражение loop()
 - d) Увеличить длительность композиции

Ответ: b

5. Какой эффект используется для визуального представления звуковой волны в виде движущихся столбиков?
- a) Echo
 - b) Audio Spectrum
 - c) Gaussian Blur
 - d) Noise

Ответ: b

6. Какой принцип монтажа в Premiere Pro помогает создать ощущение ритма?
- a) Длительность переходов
 - b) Частота склейки и соответствие музыке
 - c) Количество эффектов
 - d) Размер шрифта в титрах

Ответ: b

7. Какой инструмент в Premiere Pro используется для базовой цветокоррекции?
- a) Warp Stabilizer
 - b) Lumetri Color
 - c) Warp Pen
 - d) Ripple Edit

Ответ: b

8. Что из перечисленного НЕ относится к эффектам стилизации в моушн-дизайне?
- a) Глитч
 - b) Шум (noise)
 - c) Текстурирование
 - d) Резкость (sharpen)

Ответ: d

9. Какой из приёмов создаёт эффект "аналоговой" эстетики в ролике?
- a) Чистая векторная графика
 - b) Добавление шума, искажений и текстур
 - c) Использование белого фона
 - d) Прямые линейные анимации

Ответ: b

10. Какой из эффектов имитирует сбой в видеоизображении?
- a) Gaussian Blur
 - b) Glitch

- c) Drop Shadow
- d) Stroke

Ответ: b

Тест 3.

1. Какой из этапов включает комбинирование видео, графики и анимированного текста в единую композицию?
- a) Презентация
 - b) Сложная композиция
 - c) Аудиозапись
 - d) Идеация

Ответ: b

2. Что такое пост-продакшн в контексте моушн-дизайна?
- a) Генерация идей
 - b) Этап редактирования, рендеринга и оптимизации
 - c) Создание саундтрека
 - d) Проведение презентации

Ответ: b

3. Какой формат экспорта чаще всего используется для публикации в соцсетях?
- a) AVI
 - b) MOV (ProRes)
 - c) MP4 (H.264)
 - d) WAV

Ответ: c

4. Какой параметр особенно важен при оптимизации видео для Instagram?
- a) Разрешение 1920x1080
 - b) Вертикальная ориентация (9:16) и битрейт до 5 Мбит/с
 - c) Моноаудио
 - d) Длительность 10 минут

Ответ: b

5. Что позволяет Media Encoder в связке с After Effects и Premiere Pro?
- a) Рисовать шейпы
 - b) Автоматизировать рендеринг и экспорт в нескольких форматах
 - c) Создавать выражения
 - d) Анимировать текст

Ответ: b

6. Какой из факторов НЕ учитывается при адаптации ролика под TikTok?
- a) Короткая длительность (15–60 сек)
 - b) Вертикальный формат
 - c) Высокое разрешение 4K для всех устройств
 - d) Яркая визуальная динамика с первых кадров

Ответ: c

7. Что включает этап презентации моушн-ролика?
- a) Объяснение концепции, визуальных решений и процесса работы
 - b) Загрузка файла на облачное хранилище
 - c) Применение эффекта шума
 - d) Создание шейпов

Ответ: a

8. Какой из инструментов используется для экспорта ролика из After Effects?
- a) Render Queue
 - b) Pen Tool
 - c) Audio Mixer
 - d) Titler

Ответ: а

9. Что означает "рендеринг" в контексте моушн-дизайна?

- а) Создание сценария
- б) Процесс преобразования проекта в видеофайл
- с) Подбор музыки
- д) Анимация масок

Ответ: б

10. Какой из приёмов помогает улучшить восприятие финального ролика при презентации?

- а) Использование тёмного фона и чёткой структуры выступления
- б) Демонстрация всех черновиков подряд
- с) Отсутствие пояснений к визуальным решениям
- д) Экспорт в максимальном разрешении без сжатия

Ответ: а

Примерное описание и критерии оценивания к итоговому проекту

Описание проекта:

Проект представляет собой создание авторского моушн-ролика, объединяющего графику, анимированный текст и видео. Проект призван продемонстрировать освоение ключевых принципов кинетической анимации, навыков работы в Adobe After Effects и Premiere Pro, а также понимание ритма, синхронизации с аудио и логики визуального повествования. Студент проходит полный цикл продакшена — от концепции и сториборда до пост-продакшена и адаптации ролика под цифровые платформы, что формирует профессиональную культуру подготовки медиаконтента.

Цель проекта — интегрировать полученные знания и навыки в едином творческом решении, продемонстрировать умение создавать динамичную, стилистически выдержанную анимацию с элементами кинетической типографики, а также развить компетенции в области визуальной коммуникации, технического исполнения и презентации моушн-проекта.

Задачи проекта:

1. Разработать концепцию моушн-ролика (30–60 сек):
 - определить тему, настроение, целевую аудиторию и ключевое сообщение;
 - создать краткий сториборд (в виде скетчей или слайдов), отражающий структуру ролика и основные визуальные переходы.
2. Создать анимационную композицию в After Effects:
 - использовать шейпы, маски и сложные трансформации для построения динамичного визуального ряда;
 - реализовать принципы анимации (тайминг, спейсинг, инерция, дуги) с коррекцией графиков скорости в Graph Editor;
 - применить parent/child-связи и выражения (expressions) для автоматизации движений (например, вращение, дребезг, плавные циклы).
3. Включить кинетическую типографику:
 - анимировать текст с использованием text animators, работая с глифами, позицией, масштабом и прозрачностью;
 - синхронизировать движение текста и графики с аудиодорожкой (музыка или звуковое сопровождение), используя Audio Spectrum или ручную привязку по битам.
4. Собрать и отредактировать ролик в Premiere:
 - выполнить монтаж: склейку, цветокоррекцию (Lumetri Color), добавление эффектов (глитч, шум, текстуры) для стилизации под «аналоговую» или цифровую эстетику;
 - комбинировать видеофутажи, 2D-графику и анимированный текст в единый нарратив.

5. Выполнить пост-продакшн и подготовить ролик к публикации:
 - экспортировать финальный ролик в формате MP4 (H.264);
 - адаптировать видео под разные платформы (например, вертикальный 9:16 и горизонтальный 16:9);
 - оптимизировать битрейт, длительность и качество для веб-воспроизведения

Критерии оценивания:

- соответствие ролика заявленной концепции и логическая целостность визуального повествования;
- техническое качество анимации: плавность, использование принципов анимации, корректность графиков скорости и выражений;
- выразительность кинетической типографики и её синхронизация с аудио;
- сложность и продуманность композиции: сочетание видео, графики и текста, использование эффектов и цветокоррекции;
- завершенность пост-продакшна: корректный рендер, адаптация под платформы, оптимизация качества.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой инструмент в After Effects используется для настройки ускорения и замедления анимации?	Graph Editor / редактор графиков	УК-6
2	Как называется подход, при котором вы планируете этапы анимации заранее?	тайм-менеджмент / планирование задач	УК-6
3	Какой навык помогает соблюдать дедлайн при создании моушн-ролика?	управление временем / самоорганизация	УК-6
4	Как называется процесс постановки целей для изучения новых техник анимации?	саморазвитие / траектория обучения	УК-6
5	Какой принцип помогает снизить нагрузку на процессор при рендеринге ролика?	оптимизация / экономия ресурсов	УК-10
6	Как называется подход, при котором выбирается бюджетный способ экспорта видео?	экономное решение / рациональный выбор	УК-10
7	Какой термин описывает баланс между качеством и временем рендера?	соотношение затрат и эффекта	УК-10
8	Как называется практика выбора бесплатных аналогов премиум-эффектов?	экономическая оптимизация / бюджетное проектирование	УК-10
9	Как называется визуальный элемент, который изменяется во времени в After Effects?	анимация / композиция	ОПК-1
10	Какой термин описывает логику движения текста в пространстве?	кинетика / динамическая типографика	ОПК-1
11	Как называется процесс синхронизации анимации с аудиорядом?	аудиовизуальная синхронизация / ритм	ОПК-1
12	Какой метод используется для создания циклической анимации без рывков?	loop / зацикливание	ОПК-1
13	Какой режим в After Effects позволяет	loop expression /	ПК-2

	автоматически повторять анимацию?	цикл	
14	Как называется способ анимации текста с помощью аниматоров?	кинетическая типографика / text animation	ПК-2
15	Какой эффект используется для имитации аналоговой плёнки?	глич / шум / VHS	ПК-2
16	Как называется процесс адаптации ролика под Instagram или YouTube?	адаптация под платформу / оптимизация контента	ПК-2
17	Какой инструмент в Premiere Pro используется для склейки видео?	монтажная линейка	ПК-2
18	Как называется практика наложения цветокоррекции на видео?	цветовая стилизация / колор-грейдинг	ПК-2
19	Какой формат подходит для публикации видео в соцсетях?	MP4 / H.264 / webm	ПК-2
20	Как называется процесс создания анимированного логотипа?	моушн-дизайн / анимация бренда	