



1920

## АННОТАЦИЯ

по дисциплине

### Б1.В.ДВ.06.02 «ОСНОВЫ АНИМАЦИИ»

**Объем трудоемкости:** 4 зачетные единицы (144 часа, из них –72 часа аудиторной нагрузки в т.ч.72ч. лабораторных, 44,8 часов самостоятельной работы, 0,5 ИКР, зачет, 26,7 экзамен),

**Цель дисциплины:**

Основной целью изучения дисциплины «Основы анимации» является формирование способности создавать произведения графического дизайна, учитывая современные тенденции, представление об областях применения компьютерной графики как нового направления деятельности человека, о средствах и методах компьютерной графики и анимации, что будет способствовать повышению эффективности профессиональной подготовки студентов.

Освоение курса дает возможность студентам создавать как самостоятельные творческие проекты, так и основу для масштабных длительных работ различных дисциплин. В программе курса рассматриваются технологии и методы современной компьютерной графики, проектирования анимации в дизайне, историей дизайна и современными тенденциями его развития. После прохождения курса студенты смогут более свободно формировать свои творческие идеи и воплощать любые из них в полностью авторских проектах на высоком профессиональном уровне.

**Задачи дисциплины:**

Основные задачи изучения дисциплины «Основы анимации» включают в себя:

- сформировать основные компоненты проектной культуры студентов и приобщить их к дизайнерской деятельности;
- приобрести и развить у студентов практических умений и навыков создания анимации средствами компьютерной графики, выполнения проектов в среде графического дизайна;
- развить практических умений и навыков разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- сформировать взгляд на разработку мультимедиа данных как на естественную и необходимую компоненту деятельности специалиста по связям с общественностью;
- сформировать базовые знания, лежащие в основе подготовки мультимедиа данных, в том числе:
- заложить основы обработки графической растровой и векторной графики и анимации с использованием прикладных пакетов.

**Место дисциплины в структуре ООП ВО:** Дисциплина «Основы анимации» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

**Требования к уровню освоения дисциплины**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ПК-2.

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			<i>Знает:</i>	<i>Умеет:</i>	<i>Владеет:</i>
1.	ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	особенности формирования концепций в процессе разработки проектной идеи, решения дизайнерской задачи.	обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, осуществлять концептуальный, творческий подход к решению дизайнерской задачи.

**Основные разделы дисциплины:**

№	Наименование разделов
1	2
	<i>6 семестр</i>
1.	Знакомство с редактором Adobe Flash CS5.
2.	Обзор панели инструментов.
3.	Редактирование простых графических форм во Flash.
	<i>7 семестр</i>
4.	Модификация простых геометрических элементов.
5.	Графика в слоях во Flash.

**Интерактивные образовательные технологии**, используемые в аудиторных занятиях: беседа, разбор конкретных проектных ситуаций, творческие проекты.

**Основная литература:**

1. Дегтярев В.М. **Компьютерная геометрия и графика**. Учебник для студентов вузов. М., 2011.(22)

2. Куркова Н. С. **Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие** - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. – 235 с. ISBN: 978-5-8154-0356-7.

7. То же [Электронный ресурс]. - URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=472665](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=472665)

3.Петров, А.А. Классическая анимация: нарисованное движение : учебное пособие / А.А. Петров ; Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), Кафедра анимации и компьютерной графики. - Москва : ВГИК, 2010. - 197 с. : ил. - ISBN 978-5-87149-121-8;

То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=277582>

Для освоения дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья имеются издания в электронном виде в электронно-библиотечных системах *«Лань»* и *«Юрайт»*.

**Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет, экзамен.**