



1920

АННОТАЦИЯ

по дисциплине

Б1.В.ДВ. 03.01 «АНИМАЦИЯ»

Объем трудоемкости: 3 зачетные единицы (108 часов, из них – 48 часов аудиторной нагрузки, в т.ч. 48 лабораторных занятий, 59,8 часов самостоятельной работы, 0,2 ИКР, зачет).

Цель дисциплины:

Основной целью изучения дисциплины «Анимации» является формирование способности создавать профессиональные анимационные фильмы на компьютере, о принципах создания анимационных роликов в сочетании с подвижной графикой, необходимые программно-технические обеспечения и перспектива использования анимации в различных областях деятельности: в сфере рекламы, в области создания клипов и т.п.

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 анимации, применения сложной анимации, средств и методов в программе Adobe Flash; работы над созданием изображений средствами компьютерной графики Adobe Flash, выполнения проектов в среде графического дизайна. 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 «Анимации» включают в себя:

- дать представление о средствах и методах, принципах работы со сложной анимацией;
- формировать знание компьютерного моделирования процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач;
- приобрести практические навыки работы с программой Adobe Flash, а также получать новые необходимые теоретические знания;
- закрепить навыки с использованием современным оборудованием и приборов;
- развить практических умений и навыков создания сложной анимации средствами компьютерной графики, выполнения проектов в среде графического дизайна;
- сформировать взгляд на разработку видеомонтажа данных как на естественную и необходимую компоненту деятельности специалиста по графическому дизайну;
- заложить основы обработки видео информации («живого» изображения) и звука (голоса, музыки);
- приобрести навыки разработки мультимедиа данных с использованием высокоуровневых авторских программных средств.
- сформировать готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы),

- сформировать готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике.

Место дисциплины «Анимация» в структуре ООП ВО

Дисциплина «Анимации» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана, дисциплина по выбору.

Требования к уровню освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ОПК-7; ПК-5.

Компетенция	Содержание компетенции (или её части)	Компонентный состав компетенций		
		Знает:	Умеет:	Владеет:
ОПК-7	готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)	правила эксплуатации современного оборудования и приборов, необходимых для осуществления научной и проектной деятельности; основные информационные технологии, применяемые в дизайне.	работать с современным оборудованием и приборами; грамотно использовать их в профессиональной деятельности дизайнера.	навыками эксплуатации современного оборудования и приборов в процессе дизайн-проектирования.
ПК-5	готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике.	полный объем решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике. Предлагаемых обстоятельствах при решении новых творческих задач.	профессионально синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике. Хорошо ориентируется в методах и практических приемах, обладает опытом точной постановки задач и выбора оптимальных средств для их решения.	полный объем решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике. Предлагаемых обстоятельствах при решении новых творческих задач.

Основные разделы дисциплины:

№	Наименование разделов
1	2
1.	Покадровая анимация

2.	Анимация посредством интерполяции движения и форм
3.	Сложные задачи анимации
4.	Создание интерактивных файлов
5.	Основы языка Action Script
6.	Работа со звуком
7.	Работа с видео

Основная литература:

1. Петров А. А. **Классическая анимация: нарисованное движение: учебное пособие** Издатель: ВГИК, 2010. ISBN: 978-5-87149-121-8. - 197 с. То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=277582

2. Трошина Г. В. **Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие** Новосибирск: НГТУ, 2010. ISBN: 978-5-7782-1507-8. - 99 с. То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=229305

3. Ларина Э. С. **Создание интерактивных приложений в Adobe Flash** Издатель: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 192 с. То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=428986

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