



1920

## АННОТАЦИЯ

по дисциплине

### **Б1.В.ДВ.02.01 «АНИМАЦИЯ»**

**Объем трудоемкости:** 3 зачетные единицы

**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 Creative Cloud; работы над созданием изображений средствами компьютерной графики Adobe Creative Cloud, 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 Creative Cloud, 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:  
ПК-1.1; ПК-1.2.

Компетенция	Содержание компетенции (или её части)	Компонентный состав компетенций		
		<i>Знает:</i>	<i>Умеет:</i>	<i>Владеет:</i>
ПК-1.1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования. Разрабатывать и согласовывать с заказчиком предпроектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации, коммуникации.	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, создавать системы визуальной информации, идентификации, коммуникации.	навыками эксплуатации современного оборудования и приборов в процессе дизайн-проектирования.
ПК-1.2.	Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	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	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Покадровая анимация	12			2	10
2.	Анимация посредством интерполяции движения и форм	12			2	10
3.	Сложные задачи анимации	12			2	10
4.	Создание интерактивных файлов	6			2	4
5.	Основы языка Action Script	12			6	6
6.	Работа со звуком	6			2	4
7.	Работа с видео	12			6	6
	Итого по дисциплине:	108			22	50
	Итого по дисциплине:	72			22	50
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)					0,3
	Подготовка к экзамену					35,7
	Общая трудоемкость по дисциплине во 2 семестре					108

### Основная литература:

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 784 с. — ISBN 978-5-8114-2736-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/169093>

2. Техника и технология медиадизайна : учебное пособие : в 2 книгах / Л. А. Браславец, В. А. Вершинин, В. В. Колесникова [и др.] ; под редакцией В. В. Тулупова. — Москва : Аспект Пресс, [б. г.]. — Книга 2 : Электронные СМИ — 2018. — 176 с. — ISBN 978-5-7567-0968-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115637>

3. Виссия, Х. Э. Принятие решений в информационном обществе : учебное пособие / Х. Э. Виссия, В. В. Краснопрошин, А. Н. Вальвачев. — Санкт-Петербург : Лань, 2019. — 228 с. — ISBN 978-5-8114-3747-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/121458>

**Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен**