

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ 2D-АНИМАЦИЯ

(наименование дисциплины (модуля))

код и наименование подготовки

51.04.02 НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА

профиль/специализация

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ АНИМАЦИИ
И МУЛЬТИМЕДИА. ПРЕПОДАВАТЕЛЬ**

Цель дисциплины (модуля): сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений развития инструментальных средств 2d-моделирования и анимации.

Задачи:

- создание условий для овладения навыками использования современных программных средств обработки графической информации в профессиональной деятельности.
- изучение возможностей различных программных графических пакетов с целью подбора оптимального программного средства для решения поставленных задач в области компьютерной анимации;
- выработка навыков эффективного использования компьютерных технологий для разработки и применения анимации;
- получение навыков работы с 2D-моделями и их анимация

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов.

ПК-4. Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения.

ПК-5. Способен участвовать в разработке художественно-технических проектов в области анимации и мультимедиа.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- средства двухмерной анимационной графики, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности;
- принципы действия кинотехники и освещения при создании произведений двухмерной анимационной графики;
- перечень задач в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики, решаемых средствами двухмерной анимационной графики;

Уметь:

- собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами двухмерной анимационной графики;
- применять на практике методики проведения комбинированных съемок при создании произведений двухмерной анимационной графики;
- донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебном или творческом здании, решаемую средствами двухмерной анимационной графики;

Владеть:

- способностью фиксировать явления и образы окружающей действительности средствами двухмерной анимационной графики;
- методиками проведения комбинированных съемок контента, созданного средствами двухмерной графики;

- навыками обучения исправлению ошибок при использовании средств двумерной анимационной графики

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *экзамены* в 1, 2 и 4 семестрах.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 8 з.е. (288 ак. часов)