

АНИМАЦИЯ

1. Цель освоения дисциплины

Предназначена для формирования у студентов профессиональных компетенций в области создания различного анимационного материала и его применения в дизайнерской и креативной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Анимация» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Анимация» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплины «Основы производственного мастерства».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Основы производственного мастерства», «Дизайн книги», «Дизайн периодических изданий», «Компьютерный дизайн», «Фотографика», прохождения практики «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

– законы зрительского восприятия;
– этапы разработки анимации;

уметь

– применять законы зрительского восприятия при создании анимационного видеоряда создания анимационного произведения;

владеть

– навыками создания этапов разработки анимации.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 1,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 36 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 16 ч., СРС – 20 ч.),

распределение по семестрам – 5,

форма и место отчётности – зачёт (5 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Анимация.

Представление об анимации в дизайне. Создание анимационного движения. Создание

анимационного произведения.

6. Разработчик

Барон Алексей Александрович, д.т.н., профессор кафедры живописи, графики и графического дизайна ФГБОУ ВО "ВГСПУ".