

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА
(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): знакомство с сущностью и спецификой мультимедийной обработки анимационного фильма как нового вида творческой деятельности.

Задачи:

- ознакомить студентов с разнообразными видами и формами искусства анимации.
- освоение методики практической работы над проектом, композицией; умение работать самостоятельно, творчески, аналитически;
- овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
- освоение навыков работы в графических редакторах (Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe After Effects);
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

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

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

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- технологический возможности мультимедиа;

Уметь:

- создавать рисованные и графические образы с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создавать промежуточные компоновки и фазы в графическом анимационном сюжете;
- работать над сценами с механикой и биомеханикой;
- работать с репликами и музыкой;
- импортировать графические изображения, созданные с помощью компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;

Владеть:

- навыками создания анимационного сюжета

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме экзамен в 1-4 семестрах.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (*модуля*) составляет 7 з.е. (252 ак. часа)