

# **АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ МОУШН-ДИЗАЙН**

(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):** формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

**Задачи:**

- получение знаний по видам, формам и составляющим 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:**

**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:**

- историю кино, мультимедиа и анимации, о различных видах и жанрах анимации;

**Уметь:**

- работать над идеей и реализацией проекта в сфере анимации и мультимедиа, выбирая оптимальную стилевую концепцию;
- осуществляет поиск оптимальных технических решений на предпроектной фазе;
- организовать и провести работы по созданию, компоновке и финальной постобработке результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- оказать экспертно-консультационную помощь при выборе оптимальных выразительных средств реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;

**Владеть:**

- навыками применения различные технические средства для производства анимационного произведения в 3d и 2d.;
- навыками использования различных типов средств для производства контента в области анимации и мультимедиа;
- навыками разработки проектов в области анимации и мультимедиа

**По дисциплине (модулю) предусмотрена** промежуточная аттестация в форме *экзамена* во 2 и 4 семестрах.

**Общая трудоемкость** освоения дисциплины (модуля) составляет 9 з.е. (324 ак. часа)