

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовский государственный технический университет
имени Гагарина Ю.А.»
Кафедра «Прикладные информационные технологии»

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

по дисциплине

Б.1.3.7.2 «Технологии мультипликации»

направления подготовки

42.03.04 "Телевидение"

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»
квалификация (степень) – бакалавр

форма обучения – очная
курс – 4
семестр – 7
зачетных единиц – 3
часов в неделю – 3
всего часов – 108
в том числе:
лекции – 18
коллоквиумы – нет
практические занятия – 36
лабораторные занятия – нет
самостоятельная работа – 54
зачет – 7 семестр
экзамен – нет
РГР – нет
курсовая работа – нет
курсовой проект – нет

1. Цели и задачи дисциплины

Цель преподавания дисциплины «Технологии мультипликации» состоит в подготовке к изучению технологии создания анимационных продуктов с помощью технических и программных средств компьютерной графики и мультимедиа технологий.

Задачи изучения дисциплины: научить студентов практически применять инструментальные средства компьютерной графики и графического диалога в информационных системах, создавать анимационные ролики с применением современных программных пакетов Adobe Flash и Toon Boom Studio.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

При освоении данной дисциплины студенту потребуются знания, ранее полученные в рамках изучения дисциплин «Информационные технологии», «Интернет технологии», «Компьютерные технологии в дизайне».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Студент должен **знать**:

- принципы производства анимационных фильмов;
- принципы разработки анимации;
- основы работы в программе Toon Boom Studio, инструменты и способы создания специальных анимации;
- разновидности современных редакторов анимации;
- структуру и назначение программного обеспечения – пакетов программ для создания графики и анимации, историю и технологии разработки мультипликации ;
- принципы интеграции анимационного продукта в мультимедийные проекты;
- сферы применения современной двумерной анимации;
- критерии оценки затрат на производство анимационного продукта

Студент должен **уметь**:

- применять информационные технологий в изготовлении компьютерной графики и анимации;
- разбираться в современных технологиях производства анимационного продукта;
- разбираться в технологиях производства анимации;

- конвертировать различные форматы анимации;
- владеть инструментами программы Toon Boom Studio;
- четко формулировать и осуществлять свою цель при создании анимационного произведения;
- находить оптимальную технологию при существующем бюджете при максимально необходимом качестве продукта;
- используя инструментарий Toon Boom Studio, получать готовый анимационный продукт;
- интегрировать анимационные продукты в мультимедийные проекты.

Студент должен **владеть:**

- технологиями создания двумерной анимации и графики (Toon Boom Studio,);
- навыками техники и технологии по созданию анимационного фильма;
- методами и средствами создания современных анимационных продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными;
- инструментами Toon Boom Studio для создания анимации;
- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных; навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;
- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой исходных материалов, художественно-техническим редактированием;
- навыками организационно-творческих процессов создания и реализации анимационного продукта;
- представлениями о финансовых и временных затратах в процессе создания и реализации анимационного продукта.