

СКОРОЧЕНИЙ ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Технології анімації

(назва дисципліни)

Обсяг дисципліни 3 кредитів ЄКТС (рекомендовано – 3 (4) кредити ЄКТС), лекцій 24 год., практичних занять 4 год., лабораторних занять 20 год., форма контролю залік .

1. Перелік тем дисципліни:

Змістовий модуль 1. Призначення об'єктів motion-дизайну

Тема 1. Вступ. Сучасні технології створення анімованих об'єктів motion-дизайну. Основні стилі та напрямками моушн-дизайну. Відомі концепції та програмні роботи.

Тема 2. Принципи проектування інтерактивних мультимедіа проектів та motion-анімації

Змістовий модуль 2. Сучасні технології проектування анімованих об'єктів

Тема 1. Принципи проектування анімації та динамічних об'єктів.

Тема 2. Прийоми створення екранної композиції, що рухається, із застосуванням різних графічних і об'ємно-просторових засобів анімації; внутрішньокадрова динамічна композиція та принципи впливу екранного анімованого образу.

Тема 3. Технології використання у проектах motion-дизайну та анімації різних медіа компонентів (звуку, графіки, анімації, відео, тексту).

Змістовий модуль 3. Програмна реалізація основних видів анімації

Тема 1. Сучасні формати надання анімаційного та мультимедіа-матеріалу на різних носіях та в різних медіа-просторах.

Тема 2. Розміщення анімації та мультимедіа-контенту в мережі Інтернет; визначення специфіки каналів Інтернет-комунікацій; виявлення загальних закономірностей у тріаді канал-контент-реципієнт.

2. Вимоги до попередньо набутих компетентностей (за потребою) – не має.

3. Перелік компетентностей, яких набуде здобувач вищої освіти після опанування даної дисципліни:

– Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення мультимедійних інформаційних продуктів.

– Здатність робити оптимальний вибір технологій, апаратно-програмного забезпечення, методів і засобів контролю для проектування технологічного процесу

мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

– Здатність використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.

– Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.

– Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX).

4. Перелік результатів навчання, яких набуває здобувач вищої освіти після
За результатом вивчення дисципліни студенти повинні:

знати:

- сучасні технічні і програмні засоби створення анімації;
- прийоми створення екранної композиції із застосуванням різних графічних та об'ємно-просторових засобів анімації та моушн-дизайну;

вміти:

- використовувати сучасні технічні засоби і пакети створення 2d анімації та моушн-дизайну;
- працювати з проектним завданням, аналізувати інформацію, необхідну для роботи над концепцією дизайн-проектів в області motion-дизайну;
- синтезувати набір можливих рішень проектною завданням та підходів до її виконання; створювати портфоліо вдалих ескізних проектів та розробок;

володіти:

- навичками застосування теоретичних знань та практичних навичок в дизайнерській діяльності.

5. Кафедра, що пропонує дисципліну Медіасистем та технологій

6. Провідний викладач (П.І.Б., посада, науковий ступінь, наукове звання):
Колесникова Тетяна Анатоліївна, доцент, к.т.н., доцент