

## Аннотация дисциплины Б.1.2.12 Дисциплина. Компьютерная анимация

Дисциплина "Компьютерная анимация" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Компьютерный дизайн" направления подготовки "09.03.01 Информатика и вычислительная техника".

Дисциплина изучается в 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 144/4 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме экзамен.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-3 Способен создавать дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Виды анимации. Покадровая, песочная, пластилиновая, кукольная, рекламная, шейповая анимация Анимация текста.
2. Принципы анимации. 12 принципов анимации Диснея. Принципы UX анимации
3. Рисованная анимация. Бумага. Морфинг. Основы инфографики. Принципы визуализации.
4. Компьютерная анимация. Подготовка иллюстраций персонажа. Риггинг. Анимация персонажа.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: лекционные занятия, практические и лабораторные занятия, процедуры самообучения.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, информационные, классическая лекция.