

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ STOP MOTION

(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): ознакомить студентов с основными принципами и законами покадровой анимации, изучить вместе со студентами различные технологии и методы создания анимации, способствовать развитию образного и ассоциативного мышления студента, содействовать совершенствованию навыков студентов в свободном владении художественными материалами, приобщить студентов к овладению навыками стоп-кадровой анимации.

Задачи:

- Ознакомить студентов с основными методами создания традиционной анимации;
- изучить существующие анимационные техники, их сущность и специфику;
- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- овладеть навыками покадровой анимации;
- научить устанавливать камеру и освещение для создания стоп-кадровой анимации;
- освоить правила и закономерности кадрирования, направление действия в кадре;
- научить студентов находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- ознакомить студентов с основами видео- и фотосъемки, обработке кадров, монтажа, добавления звукового сопровождения;
- приобщить студентов к искусству мультипликации, к секретам ее создания;
- научить студентов применять полученные знания на практике;
- ознакомить студентов с областями применения стоп-кадровой анимации.

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.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- основные законы анимации;
- общие принципы покадровой анимации;
- основные принципы работы с плоской и объемной анимацией, анимационного проекта;
- основы драматургии, сценического действия;
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта;

Уметь:

- грамотно и гармонично компоновать объекты внутри кадра;
- находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- пользоваться знаниями монтажных планов;
- применять различные графические и живописные материалы с учетом их свойств;

- осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации;
- использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции;

Владеть:

- основными знаниями и навыками создания стоп-кадрового мультфильма;
- опытом разработки стоп-кадровых анимационных проектов

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета с оценкой* во 2 семестре, экзамен – в 3 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 5 з.е. (180 ак. часов)