

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ  
ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ И МУЛЬТИМЕДИА**  
(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):** ознакомление с областями применения мультимедиа технологии и анимации, изучение конфигурации технических средств мультимедиа, знакомство с программными средствами мультимедиа, а также этапами и технологией создания продуктов мультимедиа.

**Задачи:**

- обучение студентов теоретическим и практическим основам знаний в области разработки мультимедиа продуктов с использованием различных графических, сред;
- формирование у студентов практических навыков работы по сбору и обработки информации с помощью графических, аудио и видео редакторов, создания мультимедиа продуктов

**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:**

- теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
- основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео;
- подходы к созданию анимации и её основные виды;
- требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов.

**Уметь:**

- разрабатывать мультимедиа продукты;
- создавать и - редактировать элементы мультимедиа;
- размещать мультимедиа продукты в сети Internet;
- применять мультимедиа технологии для решения задач профессиональной деятельности.

**Владеть:**

- навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;
- навыками обработки мультимедийной информации;
- инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов;
- навыками оформления полученных результатов с помощью средств компьютерной графики и видеомонтажа;
- современными инструментальными средствами создания, модификации и просмотра мультимедийного продукта.

**По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 3 и 4 семестрах.**

**Общая трудоемкость** освоения дисциплины (*модуля*) составляет 4 з.е. (144 ак. часа)