Вижницький фаховий коледж мистецтв та дизайну
імені Василя Шкрібляка

# ***АНІМАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН***

Освітньо-професійна програма ***Графічний дизайн***
Спеціальність ***022 Дизайн***
Галузь знань ***02 Культура і мистецтво***
Освітній компонент ***вибірковий (ВК 11)***
Мова навчання ***українська***

| | |
|---|---|
| ПРОФАЙЛ викладача (-ів) | ***Фединчук Андріана Петрівна***, викладач, спеціаліст ІІ категорії.<br>***Посилання на електронний ресурс викладання:*** *https://classroom.google.com/c/NTQ3MDYwOTUyOTQ4?cjc=gcnyoik*<br>***Місце проведення заняття:*** аудиторія №35. Корпус №2.<br>***Платформа:*** Google Meet |
| АНОТАЦІЯ дисципліни (призначення навчальної дисципліни) | ***Предметом*** вивчення навчальної дисципліни є закони, засоби та принципи створення анімаційної продукції, види та засоби подачі анімаційної продукції, активні засоби і категорії виконання анімаційної композиції, технологічні та технічні властивості обладнання для створення анімації. |
| МЕТА навчальної дисципліни | ***Метою викладання*** навчальної дисципліни «Анімаційний дизайн» є теоретичне засвоєння закономірностей, засобів та принципів створення анімації, творчого вирішення проблем анімаційнго дизайну, практичне засвоєння прийомів виконання завдання в комп’ютерних програмах.<br><br>***Основними завданнями*** вивчення дисципліни «Анімаційний дизайн» є вивчення та засвоєння практичних основ та методів проектування анімаційного дизайну, основних закономірностей та принципів створення анімації, практичне оволодіння навичками створення циклічних анімацій. |
| КОМПЕТЕНЦІЇ | ***По закінченні вивчення курсу студенти повинні знати:***<br>• закони, засоби та принципи створення анімації;<br>• види та засоби візуалізації об'єктів анімаційного дизайну;<br>• основи комп’ютерної анімації;<br>• активні засоби і категорії виконання графічної композиції;<br>• технологічні та технічні властивості обладнання для зберігання готового графічного об'єкта.<br>***Студенти повинні вміти:***<br>• застосовувати закономірності та засоби створення анімованих композицій на практиці;<br>• аналізувати аналоги та прототипи;<br>• працювати над розробкою ескізів;<br>• творчо вирішувати проблеми дизайну форми та руху;<br>• розробляти макети циклічних анімацій. |