

Դասընթացի անվանումը (կրթամոդուլի անվանումը)	ԿԵՐՊԱՐԱՑՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱ (ՅԵԻՉՕ48)
ECTS կրեդիտ	2 կրեդիտ
Ուսումնառության վերջնարդյունքներ	<p>Դասընթացի ավարտին սովորողն ունակ կլինի.</p> <p><i>(գիտելիք և իմացություն)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • գրանցել շարժման հետագծերը, • որոշել կերպարի ամենաարտահայտիչ դիրքերը, • գտնել կերպարի ամենաբնորոշ հատկանիշները, • նկարագրել երգիծական չափազանցությունները: <p><i>(կարողություններ)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • վերլուծել էմոցիա արտահայտող կեցվածքները, • գծել կերպարի շարժումների կինեմատիկ սխեման, • կիրառել կերպարի առանձնահատկության չափազանցու-թյուն:
Դասընթացի թեմատիկ ծրագիր	<ul style="list-style-type: none"> • Կերպարների գրաֆիկայի զարգացման պատմությունը: • Կերպարների անատոմիա: • Կերպարների դիզայն: • Շարժ: • Երգիծանկար: • Կոմիկ սթրիփ: • Կոմիքս: • Խաղի կոնցեպցիա: • Խաղի կերպարներ: • Խաղի միջավայր, ապրանքներ, էֆեկտներ: • Երկչափ կերպարներ: • Եռաչափ կերպարներ:
Դասընթացի գրականության ցանկ	<ul style="list-style-type: none"> • Hart Christopher, <i>Cartooning for the Beginner</i>, Published by Faber and Faber, Publisher Watson-Guption, 1996. • Hamm Jack, <i>Cartooning the head and figure</i>, Published by Faber and Faber, Publisher: TarcherPerigee; Reissue edition, 1990. • Williams R. <i>The Animator's Survival Kit</i>, Published by Faber and Faber, Publisher Farrar, Straus and Giroux, 2001.