Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 26.08.2025 15:16:11
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d[illegible]

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Волоколамское шоссе, дом 9, Москва, 125080
Тел. (499) 158-70-71; факс (499) 158-68-66; e-mail: info@mghpu.ru; www.mghpu.ru
ОКПО 02068806; ОГРН 1027739486697; ИНН/КПП 7712038737/774301001

Колледж дизайна и декоративного искусства

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
« 14 » мая 2025 г. Протокол
№ 8

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин
«_14_»_____мая_____2025 г.

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАМ ПРАКТИК

ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)
Специалист по анимации и анимационному кино

ФГОС СПО Утвержден
приказом Министерства образования
и науки Российской Федерации
от 12 декабря 2022 г. N 1098

Уровень подготовки – углубленная
Форма подготовки – очная

МОСКВА 2025

Индекс дисциплины	Наименование дисциплины	Аннотация дисциплины
УП.01.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 1.3 ПК 1.4 ПК 1.5 ПК 1.6	Учебная практика (работа с натуры на открытом воздухе (пленэр)	**Иметь практический опыт:** – создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств; – использования средств живописи, их изобразительно-выразительных возможностей в условиях пленэра; – проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала; – последовательного ведения работы над композицией; **Уметь:** - изображать объекты предметного мира и пространство средствами академического рисунка и живописи; – использовать основные изобразительные техники и материалы; – находить новые живописно-пластические решения для каждой творческой задачи; – стилизовать и трансформировать натурные зарисовки; – создавать графические разработки и композиции применяя композиционные законы гармонизации и комбинаторики; – узнавать изученные произведения и соотносить их с определенной эпохой, стилем, направлением; – определять стилевые особенности в искусстве разных эпох и направлений; – анализировать произведения классического художественного наследия и

		современной художественной практики; **Знать:** – теоретические основы композиции кадра; – закономерности создания художественной формы и особенности ее восприятия; – особенности выполнения эскизов в соответствии с тематикой и задачами; – основы разработки художественного образа и моделирования объектов и персонажей; – основные принципы подбора технологических средств в соответствии с тематикой и задачами проекта; – роль и значение пленэра в подготовке специалиста по анимации и анимационному кино.
ПП.01.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 1.3	Производственная практика	**Иметь практический опыт:** – проведения сбора референсов и подготовительного материала; – использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; – осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2д и 3д пространство; – разработки концепции анимационного проекта; – воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке; – разработки персонажей; – работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента; – создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;

ПК 1.4 ПК 1.5 ПК 1.6		**Уметь:** − создавать киносценарий; − создавать режиссерскую разработку; − создавать рабочую раскадровку и чистовую раскадровку в цвете; − создавать персонажей в разных стилях с учетом их эмоционально-психологической роли; − выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; − выполнять эскизы композиционного поиска локаций и персонажей в соответствии с тематикой проекта; − создавать целостную композицию, применяя известные способы построения кадра; − применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования; **Знать:** − теоретические основы композиции кадра; − закономерности создания художественной формы и особенности ее восприятия; − методы организации творческого процесса художника-аниматора; − современные методы анимационного проектирования; − основные изобразительные и технические средства и материалы проектной анимации; − приемы и методы анимирования; − особенности графики и анимирования на разных стадиях продакшна; − технические и программные средства компьютерной анимации; − основы драматургии; − основы режиссерского монтажа;

		– особенности выполнения эскизов в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; – основы разработки художественного образа и моделирования объектов и персонажей; – основные принципы подбора технологических средств в соответствии с тематикой и задачами проекта.
УП.02.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4 ПК 2.5	Учебная практика	**Иметь практический опыт:** - использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; - моделирования объектов и персонажей в различных техниках и технологиях; - стилизации персонажей на основе созданных ранее эскизов и зарисовок на пленэрах; - разработки визуального решения анимационного фильма, создания выразительных образов, колористического решения, формы; - создания анимационных персонажей и локаций в едином стиле; - создания выразительных по форме, характеру, цветовому решению персонажей и локаций; - разработки локаций в интерьере и экстерьере. **Уметь:** - проводить проектный анализ анимационного проекта; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; - реализовывать творческие идеи; - создавать целостную композицию, применяя известные способы композиции,

		разнообразные ракурсы; - стилизовать персонажей и локации так чтобы они имели воздействие на зрителя своим настроением, цветом, формой; - создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; - настраивать и пользоваться компьютерными программами для работы в 2D и 3D; - создавать персонажей с мимикой, жестами, артикуляцией в соответствии с конкретной сценой; - создавать аниматики и анимационные фильмы в 2D (программы Toon Boom Harmony, Adobe After Effects, Storyboarder, Adobe Photoshop); - создавать анимационные фильмы в 3D (программы Blender, ZBrush, Substains); - работать с освещением и камерами в 3D; - грамотно анимировать персонажей и другие элементы в кадре, применяя знания о тайминге в анимации; - осуществлять постановку мизансцен и создание локаций. **Знать:** - принцип расчета времени движения и записи мультипликата в 2D и 3D; - правила расчета циклов, панорам, наездов и других операторских приёмов; - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте; - особенности графики, анимирования и моделирования на разных стадиях продакшна; - 12 принципов анимации;

		- технологию создания анимационных фильмов в 2D, 3D; - принцип разработки и создания анимационных объектов и персонажей: риггинг, моделинг, скульптинг, текстурирование; - принципы работы с освещением и камерами в 3D.
ПП.02.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4 ПК 2.5	Производственная практика (работа в организации)	**Иметь практический опыт:** - использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; - моделирования объектов и персонажей в различных техниках и технологиях; - стилизации персонажей на основе созданных ранее эскизов и зарисовок на пленэрах; - разработки визуального решения анимационного фильма, создания выразительных образов, колористического решения, формы; - создания анимационных персонажей и локаций в едином стиле; - создания выразительных по форме, характеру, цветовому решению персонажей и локаций; - разработки локаций в интерьере и экстерьере. **Уметь:** - проводить проектный анализ анимационного проекта; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; - реализовывать творческие идеи; - создавать целостную композицию, применяя известные способы композиции, разнообразные ракурсы; - стилизовать персонажей и локации так чтобы они имели воздействие на

		зрителя своим настроением, цветом, формой; - создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; - настраивать и пользоваться компьютерными программами для работы в 2D и 3D; - создавать персонажей с мимикой, жестами, артикуляцией в соответствии с конкретной сценой; - создавать аниматики и анимационные фильмы в 2D (программы Toon Boom Harmony, Adobe After Effects, Storyboarder, Adobe Photoshop); - создавать анимационные фильмы в 3D (программы Blender, ZBrush, Substains); - работать с освещением и камерами в 3D; - грамотно анимировать персонажей и другие элементы в кадре, применяя знания о тайминге в анимации; - осуществлять постановку мизансцен и создание локаций. **Знать:** - принцип расчета времени движения и записи мультипликата в 2D и 3D; - правила расчета циклов, панорам, наездов и других операторских приёмов; - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте; - особенности графики, анимирования и моделирования на разных стадиях продакшна; - 12 принципов анимации; - технологию создания анимационных фильмов в 2D, 3D; - принцип разработки и создания анимационных объектов и персонажей:

		риггинг, моделинг, скульптинг, текстурирование; - принципы работы с освещением и камерами в 3D.
ПП.03.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.3 ПК 3.4	Производственная практика	**Иметь практический опыт:** − проведения сбора референсов и подготовительного материала; − использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; − осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2д и 3д пространство; – разработки концепции анимационного проекта; – воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке; – разработки персонажей; – работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента; – создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств; – использования средств живописи, их изобразительно-выразительных возможностей в условиях пленэра; – проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала; – последовательного ведения работы над композицией; **Уметь:** – создавать киносценарий; – создавать режиссерскую разработку; – создавать рабочую раскадровку и чистовую раскадровку в цвете; – создавать персонажей в разных стилях с учетом их эмоционально-психологической роли; – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;

		– выполнять эскизы композиционного поиска локаций и персонажей в соответствии с тематикой проекта; – создавать целостную композицию, применяя известные способы построения кадра; – применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования; – изображать объекты предметного мира и пространство средствами академического рисунка и живописи; – использовать основные изобразительные техники и материалы; – находить новые живописно-пластические решения для каждой творческой задачи; – стилизовать и трансформировать натурные зарисовки; – создавать графические разработки и композиции применяя композиционные законы гармонизации и комбинаторики; – узнавать изученные произведения и соотносить их с определенной эпохой, стилем, направлением; – определять стилевые особенности в искусстве разных эпох и направлений; – анализировать произведения классического художественного наследия и современной художественной практики; **Знать:** – теоретические основы композиции кадра; – закономерности создания художественной формы и особенности ее восприятия; – методы организации творческого процесса художника-аниматора; – современные методы анимационного проектирования;

		– основные изобразительные и технические средства и материалы проектной анимации; – приемы и методы анимирования; – особенности графики и анимирования на разных стадиях продакшна; – технические и программные средства компьютерной анимации; – основы драматургии; – основы режиссерского монтажа; – особенности выполнения эскизов в соответствии с тематикой и задачами; – основы разработки художественного образа и моделирования объектов и персонажей; – основные принципы подбора технологических средств в соответствии с тематикой и задачами проекта.

ПП.04.01 ОК.1 ОК.2 ОК.3 ОК.4 ОК.5 ОК.6 ОК.7 ОК.8 ОК.9 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.3 ПК 4.4 ПК 4.5 ПК 4.6		**Иметь практический опыт:** • монтажа анимационного проекта; • озвучивания анимационного проекта; • съемки киноэтюдов и видео-эссе; • создания звуковой среды и сведения звука; • создания вступительных и заключительных титров; • разработки концепции анимационного проекта с последующим переносом в 3д пространство; • использования стилизации как метода создания художественного образа; • совершенствования профессиональных навыков и художественного вкуса, • создания творческих работ в стилистиках различных этапов мировой истории искусств. **Знать:** • основные принципы монтажа; • основные принципы озвучивания анимационного проекта; • основные принципы съемки киноэтюдов и видео-эссе; • основные принципы создания звуковой среды и сведения звука; • основные принципы создание вступительных и заключительных титров; • особенности графики, анимирования и моделирования на разных стадиях продакшна; • принцип разработки и создания анимационных объектов и персонажей: риггинг, моделинг, скульптинг, текстурирование; • принципы работы с освещением и камерами в 3D; • виды и жанры изобразительного искусства; • основные этапы мировой истории искусства.

		Уметь: • монтировать видео- и анимированный контент; • работать над озвучкой анимационного проекта; • осуществлять грамотную съемку киноэтюдов и видео-эссе; • использовать основные принципы создания звуковой среды и сведения звука; • создавать анимационные фильмы в 3D (программы Blender, ZBrush, Substains); • работать с освещением и камерами в 3D; • грамотно анимировать персонажей и другие элементы в кадре, применняя знания о тайминге в анимации; • осуществлять постановку мизансцен и создание локаций; • понимать закономерности исторической динамики искусства, обусловленной различными социокультурными, эстетическими, художественными факторами; • соотносить произведение с художественным стилем (школой, направлением); • владеть понятийным аппаратом для описания художественных явлений.