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»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
_ В.В. Слепухин

# АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ПРАКТИК

для основной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена

по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

углубленной подготовки

квалификация – Специалист по анимации и анимационному кино

очной формы обучения

год начала подготовки – 2024

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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