

АКАДЕМИЯНЫҢ БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАЛАРЫ ТУРАЛЫ АҚПАРАТЫ

№	Өріс атауы	Ескертпе
1	ЖОО-ның атауы	«Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы» РММ
2	Коды	6B02 Өнер және гуманитарлық ғылымдар
3	Дайындық бағыттарының жіктелуі	6B021 Өнер
4	Білім беру бағдарламаларының тобы	B023 Режиссура, арт-менеджмент
5	Білім беру бағдарламасының атауы	6B02183 Анимация режиссурасы
6	БББ мақсаты	Дәстүрлі және қазіргі заманғы компьютерлік анимациялық технологияларды пайдалана отырып, анимациялық өнер туындыларын жасау бойынша қызметті жүзеге асыру үшін анимация саласында теориялық және практикалық білімді меңгерген мамандарды даярлау.
7	Оқыту нәтижелері	<p>ОН1 Болашақ фильм сценарийінің идеялық және көркемдік жоспарын жасау.</p> <p>ОН2 Сценарийдің драмалық негізін талдап, эпизодтар мен көріністердегі өзгерістерге ұшырайтын тұстарды алдын ала анықтай білу.</p> <p>ОН3 Анимациялық режиссерлік сценарий әзірлеу.</p> <p>ОН4 D и 3-D, TVPaint, Moho, Blender 3D форматтағы анимациялық бағдарламаларды меңгеру.</p> <p>ОН5 Монтаждау тәсілдері мен принциптерін қолдану.</p> <p>ОН6 Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro монтаж тәсілдерін тәжірибеде қолдану.</p> <p>ОН7 Кейіпкерлердің сыртқы пластикалық түр-сипатын, олардың мимикасы мен тұрған қалыптарын дайындау.</p> <p>ОН8 Фильмнің жанрлық ерекшелігі мен режиссерлік тұжырымдамасына сәйкес фонды дайындауға басшылық жасау.</p> <p>ОН9 Көріністің композициялық шешімін қалыптастыру.</p> <p>ОН10 Анимация жасайтын аниматор-суретшілердің жұмысына жетекшілік жасау.</p> <p>ОН11 Анимациялық нарықтың жай-күйіне сараптама жасау.</p> <p>ОН12 Анимациялық фильмдерді жасау барысында шығармашылық-өндірістік қызметтің сапалы нәтижелеріне бірлесіп қол жеткізу үшін шығармашылық ұжымда жұмыс істей білу.</p>
8	Оқу түрі	Күндізгі
9	Оқыту тілі	қазақ, орыс
10	Кредиттер көлемі	240 кредитов
11	Берілетін академиялық дәреже	Өнер бакалавры
12	Кадрларды даярлау бағытына арналған лицензияға қосымшаның болуы	Лицензия нөмірі № KZ14LAA00032929 Лицензиардың берілген күні 2022 жылғы 12 шілде
13	БББ аккредитациясының болуы	Бар
14	Аккредиттеу органының атауы	(АРТА В/М, (АРТА Халықаралық институционалдық реаккредитациясы))
15	Аккредиттеу мерзімі	25-12.2020 - 25.12.2023 жж (НААР)

		2018-2023 жж. (халықаралық институционалдық қайта аккредиттеу)	
16	Пәндер туралы мәліметтер	<p>БП: Пантомима өнері; Дистрибуцияның теориясы мен тәжірибесі; Режиссерлік теориясы; Бейнелеу өнерінің тарихы; Әлем киносының тарихы; Әлем анимациясының тарихы; Өнер тарихы негіздері; Анимация режиссурасы I: дәстүрлі технологиялар; Актерлік шеберлік; Қазақ анимациясының тарихы; Орталық Азия елдерінің анимациясы; Қазақ киносының тарихы; Азия киносының тарихы; Анимация режиссурасы II: режиссерлік сценарий; Редакторлық жұмыс негіздері; Сценарий жазу шеберлігі I; Сценарий жазу шеберлігінің негіздері; 2D анимациясы II: кейіпкерлерді жасау, оларды анимациялау негіздері; Режиссерлерге арналған 2D анимациясы II: Toon Boom кейіпкерлері; Анимация режиссурасы III: Аниматик; Анимациялық жобаны әзірлеу; Анимациялық фильмнің бейнелеу шешімі; Телевизиялық фильмнің бейнелеу шешімі; Түркітану; Зерттеуге дайындық жұмысы; Анимация техникасы III: кейіпкерлерді анимациялау; Суретші-аниматордың шеберлігі I; Монтаж; Монтаж теориясы; Анимациядағы дыбыс; Фильмнің дыбыстық шешімі; Аниматор шеберлігі; Анимациялық қозғалыс; Анимация режиссурасы IV: постөндіріс; Режиссердің түсіру кезеңінен кейінгі жұмысы; Аниматор суретшісінің шеберлігі I; Анимациялық жобаны әзірлеу; Зат және қуыршақ анимациясы; Графикалық композицияның негіздері; Желілік емес монтаж; Монтаж тәжірибесі; Операторлық шеберлік негіздері; Кинодағы операторлық өнер; Сазгермен жұмыс; Режиссердің қойылым тобымен жұмысы; Киноөндірісті</p>	<p>ШП: Сценарий жазу шеберлігі II; Кинодағы сценарий жазу шеберлігі; Анимация техникасы: анимация жасау технологиясы; Материалдар технологиясы; Арнайы сурет; Арнайы кескіндеме; 2D-анимациясы I: бағдарламалардың интерфейсі мен мүмкіндіктерін зерттеу; Режиссерлерге арналған 2D анимациясы I: Toon Boom бағдарламасы; 3D-анимациясы I; Режиссерлерге арналған 3D анимациясы I: Blender 3D негіздері; 3D анимациясы II: Blender кейіпкерлерін модельдеу; Анимация бойынша мұрағат материалдарымен жұмыс; Анимация техникасы II: кейіпкерлердің анимациясы; Суретші-аниматор шеберлігінің негіздері; Әлемдік көркем мәдениет стилдері; Өнер теориясы мен тарихының негіздері; 2D анимациясы III: кейіпкерлердің қимылдары мен ым-ишараларын жасау; Режиссерлерге арналған 2D анимациясы III: Toon Boom қозғалысы; 2D анимациясы IV: анимация және кейіпкерлердің мимикасы; Режиссерлерге арналған 2D анимациясы IV : Toon Boom мимикасы; 3D-анимациясы III: кейіпкерлерді модельдеу; Режиссерлерге арналған 3D анимациясы III:бет-әлпетті модельдеуге арналған blender; 3D анимациясы IV: кейіпкер анимациясы; 3D анимациясы IV: Blender кейіпкерін модельдеу; 2D анимациясы V: фондар мен бақылау нүктелері; Режиссерлерге арналған 2D анимациясы V: Toon Boom бақылау нүктелері; 3D-анимациясы V: кейіпкер анимациясы; Режиссерлерге арналған 3D-анимациясы V: Blender бақылау нүктелері.</p>

		басқару және ұйымдастыру; Кино және телевизиядағы продюсерлік негіздері; Ғылыми зерттеу негіздері; Дипломдық зерттеуді жобалау.	
--	--	---	--