

ЗИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ АКАДЕМИИ

№	Название поля	Примечание
1	Наименование ВУЗа	РГУ «Казахская Национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова»
2	Код	6B02 Искусство и гуманитарные науки
3	Классификация направлений подготовки	6B021 Искусство
4	Группа образовательных программ	B023 Режиссура, арт-менеджмент
5	Наименование образовательной программы	6B02183 Режиссура анимации
6	Цель ОП	Подготовка специалистов, владеющих теоретическими и практическими знаниями в области анимации для осуществления деятельности по созданию произведений анимационного искусства, с использованием традиционных и современных компьютерных анимационных технологий.
7	Результаты обучения	<p>PO1 Создавать идейно-художественный замысел сценария будущего фильма.</p> <p>PO2 Уметь анализировать драматургическую основу сценария, определяя поворотные точки в эпизодах и сценах.</p> <p>PO3 Разрабатывать анимационный режиссерский сценарий.</p> <p>PO4 Владеть анимационными программами в формате 2-D и 3-D, TVPaint, Moho, Blender 3D</p> <p>PO5 Использовать приемы и принципы монтажа.</p> <p>PO6 Применять на практике программы монтажа: Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro.</p> <p>PO7 Разрабатывать внешний пластический вид персонажей, их мимику и позы.</p> <p>PO8 Руководить разработкой фонов в соответствии с жанровым своеобразием и режиссерской концепцией фильма.</p> <p>PO9 Создавать композиционное решение сцен.</p> <p>PO10 Руководить художниками-аниматорами, разрабатывающими анимацию.</p> <p>PO11 Проводить анализ состояния анимационного рынка.</p> <p>PO12 Уметь работать в творческом коллективе для совместного достижения качественных результатов творческо-производственной деятельности по созданию анимационных фильмов</p>
8	Форма обучения	Очная
9	Язык обучения	Казахский, русский
10	Объем кредитов	240 кредитов
11	Присуждаемая академическая степень	Бакалавр искусства
12	Наличие приложения к лицензии на направление подготовки кадров	Номер лицензии № KZ14LAA00032929 Дата выдачи лицензии 12.12.2022 года
13	Наличие аккредитации ОП	Есть

14	Наименование аккредитационного органа	НААР В/М, Международная институциональная реаккредитация	
15	Срок действия аккредитации	25-12.2020 - 25.12.2023 гг (НААР) 2018-2023 гг. (Международная институциональная реаккредитация).	
16	Сведения о дисциплинах	<p>БД: Искусство пантомимы; Теория и практика дистрибуции; Теория режиссуры; История изобразительного искусства; История мирового кино; История мировой анимации; Основы истории искусств; Режиссура анимации I: традиционные технологии; Актерское мастерство; История казахской анимации; Анимация стран центральной Азии; История казахского кино; История кино Азии; Режиссура анимации II: режиссерский сценарий; Основы редакторской работы; Сценарное мастерство I; Основы сценарного мастерства; 2D-анимация II: разработка персонажей, основы их анимации; 2D-анимация для режиссеров II: Тоон Вoom персонажи; Режиссура анимации III: Аниматик; Разработка анимационного проекта; Изобразительное решение анимационного фильма; Изобразительное решение телевизионного фильма; Тюркология; Исследовательская подготовительная работа; Техника анимации III: анимация персонажей; Мастерство художника -аниматора I; Монтаж; Теория монтажа; Звук в анимации; Звуковое решение фильма; Мастерство аниматора; Анимационное движение; Режиссура анимации IV: постпроизводство; Работа режиссера в постпродакшн; Мастерство художника аниматора II; Разработка анимационного проекта; Предметная и кукольная анимация; Основы графической композиции; Нелинейный монтаж; Практика</p>	<p>ПД: Сценарное мастерство II; Сценарное мастерство в кино; Техника анимации: технология создания анимации; Технология материалов; Специальный рисунок; Специальная живопись; 2D-анимация I: изучение интерфейса и возможностей программ; 2D-анимация для режиссеров I: Тоон Вoom программа; 3D- анимация I; 3D-анимация для режиссеров I: основы Blender 3D; 3D-анимация II: Blender моделирование персонажа; Работа с архивными материалами по анимации; Техника анимации II: анимирование персонажей; Основы мастерства художника-аниматора; Стили мировой художественной культуры; Основы теории и истории искусств; 2D анимация III: разработка движения и жестов персонажей; 2D-анимация для режиссеров III: Тоон Вoom движения; 2D анимация IV: анимация и мимика персонажей; 2D-анимация для режиссеров IV: Тоон Вoom мимика; 3D-анимация III: моделирование персонажа; 3D анимация для режиссеров III: blender моделирование лица; 3D-анимация IV: анимация персонажа; 3D-анимация IV: Blender моделирование персонажа; 2D анимация V: фоны и контрольные точки; 2D-анимация для режиссеров V: Тоон Вoom контрольные точки; 3D-анимация V: анимация персонажа; 3D-анимация для режиссеров V Blender контрольные точки.</p>

		монтажа; Основы операторского мастерства; Операторское искусство в кино; Работа с композитором; Работа режиссера с постановочной группой; Организация и управление фильмопроизводством; Основы продюсирования кино и телевидения; Основы научного исследования; Дипломное исследовательское проектирование.	
--	--	---	--