



МИНИСТЕРСТВА КУЛЬТУРЫ И ИНФОРМАЦИИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
КАЗАХСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ
ИСКУССТВ ИМЕНИ ТЕМИРБЕКА ЖУРГЕНОВА

Ф 017-1.83-2026

30.04.2026 г.

Каталог элективных дисциплин
вид нормативного документа

Темирбек Жүргенов атындағы
ҚазҰОА Ғылыми кеңес шешімінің
2026 ж. «30» 04 № 9 хаттамасымен
БЕКІТІЛДІ
УТВЕРЖДЕНО
решением Ученого Совета КазНАИ
имени Темирбека Жургенова
«30» 04 2026 г., протокол № 9

6B02115 – «Анимация режиссурасы» білім беру бағдарламасы бойынша

ЭЛЕКТИВТІК ПӘНДЕР

КАТАЛОГЫ

2026-2030 оқу жылдарына арналған

Бакалавриат

КАТАЛОГ

ЭЛЕКТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН

по образовательной программе 6B02115 – «Режиссура анимации»

на 2026-2030-учебные годы

Бакалавриат

CATALOG OF ELECTIVE DISCIPLINES

according to the educational program 6B02115 – «Animation Directing»

for the 2026-2030 academic year

Bachelor's degree

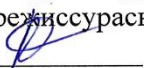
Алматы 2026 ж./г.

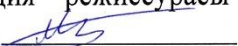
Almaty 2026 y.

6B02115 – «Анимация режиссуры» білім беру бағдарламасының жетекшісі:

А.К.Абельдинов, «Анимация режиссуры және интерактивті медиа» кафедрасының меңгерушісі, PhD 

Элективтік пәндер каталогының құрастырушылары:

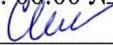
Д.Н. Рахматуллин, «Анимация режиссуры және интерактивті медиа» кафедрасының оқытушысы 

М.К. Макашев, «Анимация режиссуры және интерактивті медиа» кафедрасының оқытушысы 

«Анимация режиссуры және интерактивті медиа» кафедрасының мәжілісінде қарастырылды, 2026 ж. 00.00 №0

«Анимация режиссуры және интерактивті медиа» кафедрасының меңгерушісі  А.К.Абельдинов

«Кино және телевизия» факультетінің АСЖК мәжілісінің шешімімен мақұлданды, 2026 ж. 00.00 №0

АСЖК төрағасы  С.Н.Исабаева

Руководитель образовательной программы 6B02115 – «Режиссура анимации»:

А.К.Абельдинов, заведующий кафедрой «Режиссура анимации и интерактивные медиа», PhD 

Составители каталога элективных дисциплин:

Д.Н. Рахматуллин, преподаватель кафедры «Режиссура анимации и интерактивные медиа» 

М.К. Макашев, преподаватель кафедры «Режиссура анимации и интерактивные медиа» 

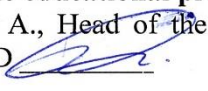
Рассмотрено на заседании кафедры «Режиссура анимации и интерактивные медиа» протокол №0 от 00.00.2026 г.

Зав. каф. «Режиссура анимации и интерактивные медиа»  А.К.Абельдинов

Одобрено на заседании САК факультета «Кино и телевидение» протокол №0 от 00.00.2026 г.

Председатель САК  С.Н.Исабаева

Head of the educational program 6B02115 – «Animation Directing»:

Abeldinov A., Head of the Department of Animation Directing and Interactive Media, PhD 

Compilers of the catalog of elective disciplines:

Rakhmatullin D., Lecturer of the Department of Animation Directing and Interactive Media 

Makashev M., Lecturer of the Department of Animation Directing and Interactive Media 

Considered at a meeting of the Department of Animation Directing and Interactive Media, protocol №0 dated 00.00.2026

Head Department of Animation Directing and Interactive Media 
Abeldinov A.

Approved at a meeting of the AQC of the Faculty of Film and Television, №0 dated 00.00.2026

Chairman of the AQC  Issabaeva S.

Мазмұны

1. А блогы.....4 бет.
2. Б блогы.....36 бет.

Содержание

1. Блок А.....4 стр.
2. Блок Б.....36 стр.

Content

1. Block A.....4 p.
2. Block B.....36 p.

А блогы/ Блок А/ Block A

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Өнер тарихы және режиссура теориясы История искусства и теория режиссуры Art History and theory of directing
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Әлемдік анимация тарихы История мировой анимации History of world animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	IMA 2204
Семестр/ Term	3
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Лекциялық сабақ – 20 с. Семинар – 10 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Лекционные занятия – 20 ч. Семинар – 10 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Lectures – 20 h. Seminar – 10 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Кино тарихы» «История кино» «History of Cinema»

Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓

Студенттерді әлемдік анимацияның бастауында тұрған жетекші аниматорлардың негізгі бағыттары мен шығармашылығымен таныстыру. Пән дәрісте берілген тақырыптар бойынша фильмдерге анализ жасау, режиссерлердің қолтаңбасын анықтау, көркемдік шешімдерге айрықша назар аударуды негізге алады.

Ознакомление студентов с основными направлениями и творчеством ведущих аниматоров, стоявших у истоков мировой анимации. Дисциплина основывается на анализе фильмов по темам, рассматриваемым на лекциях, выявлении авторского почерка режиссёров и особом внимании к художественным решениям.

Introducing students to the main trends and creative works of leading animators who stood at the origins of world animation. The course is based on the analysis of films related to lecture topics, identification of directors' artistic styles, and special attention to visual and artistic solutions.

Мазмұны/Содержание/Content ↓

Әлем анимациясының тарихы» курсы – «Анимация режиссурасы» мамандығы студенттеріне оқылатын негізгі пәндер қатарына жатады. Анимация режиссурасы,

анимациялық техникалар мен оның шығармашылық шешімі тұрғысында қарастырылады. Курс «История мировой анимации» относится к числу базовых дисциплин, преподаваемых студентам специальности «Режиссура анимации». В рамках курса рассматриваются вопросы режиссуры анимации, анимационных техник и их творческого решения. The course “History of World Animation” is one of the core disciplines taught to students majoring in Animation Directing. The course examines animation directing, animation techniques, and their creative implementation.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Кино және анимация өнерінің басты айырмашылығын анықтап, өзара ұқсастықтарын талдайды; Бүгінгі анимациялық жаңа технологиялардың экрандық өнерге әсерін біледі; - Анимация өнерінің негізгі драматургиялық ерекшеліктерін түсінеді; Анимациялық техникалардың айырмашылығын түсінеді; - Анимациялық фильмдерді талдай алады және ғылыми мақала жаза алады; - Студент шығармашылық процесінің ерекшеліктерін, өнердің әртүрлі салалары мен стильдерінің теориялық және әдістемелік негіздерін біледі. - Определяет основные различия между кино и анимационным искусством, анализирует их сходства; знает влияние современных анимационных технологий на экранное искусство; - Понимает основные драматургические особенности анимационного искусства; различает анимационные техники; - Умеет анализировать анимационные фильмы и писать научные статьи; - Студент владеет знаниями об особенностях творческого процесса, теоретических и методологических основах различных направлений и стилей искусства. - Identifies the main differences between cinema and animation art and analyzes their similarities; understands the impact of modern animation technologies on screen arts; - Understands the main dramaturgical features of animation art and distinguishes different animation techniques; - Is able to analyze animated films and write academic articles; - The student possesses knowledge of the specifics of the creative process, as well as the theoretical and methodological foundations of various artistic fields and styles.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Билеттер бойынша жауаптар Ответы по билетам Answers to Exam Questions
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- фильм сценарийінің шығармашылық мәнін түсінеді; - фильм драматургиясының мәнін талдай алады; - анимациялық өнер нарығындағы жағдайды қарастырады. - Понимает творческую сущность сценария фильма; - Умеет анализировать особенности драматургии фильма; - Рассматривает состояние рынка анимационного искусства. - Understands the creative essence of a film script; - Is able to analyze the specifics of film dramaturgy; - Examines the current state of the animation art market.	

Үлестіріме материал	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training
Раздаточный материал	
Handout	

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Өнер тарихы және режиссура теориясы История искусства и теория режиссуры Art History and theory of directing
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Қазақ анимациясының тарихы История казахской анимации History of Kazakh animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	ІКА 1206
Семестр/ Term	2
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Лекциялық сабақ – 20 с. Семинар – 10 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Лекционные занятия – 20 ч. Семинар – 10 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Lectures – 20 h. Seminar – 10 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Қазақ киносының тарихы» «История казахского кино» «History of Kazakh Cinema»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерді отандық анимацияның бастауында тұрған жетекші аниматорлардың негізгі бағыттары мен шығармашылығымен таныстыру. Ознакомление студентов с основными направлениями и творчеством ведущих аниматоров, стоявших у истоков отечественной анимации. Introducing students to the main trends and creative works of leading animators who stood at the origins of national animation.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓	
Курс отандық анимация тарихы туралы көлемді шолуды ұсынады. Курс студенттерді қазақ анимациялық киносының пайда болуымен, дамуымен және қазіргі жағдайымен таныстырады. Қазақ анимациясының даму кезеңдері кинематографтың тарихи қалыптасқан ерекше түрі ретінде қарастырылады. Курс представляет собой широкий обзор истории отечественной анимации. Дисциплина знакомит студентов с возникновением, развитием и современным состоянием казахского анимационного кино. Этапы развития казахской анимации рассматриваются как особый исторически сформировавшийся вид кинематографа. The course provides a broad overview of the history of national animation. It introduces students to the emergence, development, and current state of Kazakh animated cinema. The stages of development of Kazakh animation are examined as a unique historically formed branch of cinematography.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Қазақ анимациясының қалыптасуы мен даму кезеңдерін отандық және әлемдік кинематография тарихы аясында талдай білу; - Әртүрлі кезеңдегі анимациялық шығармалардың көркемдік, режиссерлік және драматургиялық ерекшеліктерін анықтай білу; - Анимациялық фильмдерге талдау жасау, ғылыми дереккөздермен жұмыс істеу және анимация өнері саласында негізделген қорытынды шығара білу; - Қазақ анимациясының ұлттық мәдениетті дамытудағы рөлін түсіну және заманауи анимациялық үдерістің тенденциялары мен мәселелерін кәсіби деңгейде талқылай білу. - Способность анализировать этапы становления и развития казахской анимации в контексте истории отечественного и мирового кинематографа; - Умение выявлять художественные, режиссёрские и драматургические особенности анимационных произведений различных периодов; - Способность проводить анализ анимационных фильмов, работать с научными источниками и формулировать аргументированные выводы в области анимационного искусства; - Понимание роли казахской анимации в развитии национальной культуры и способность профессионально обсуждать тенденции и проблемы современного анимационного процесса. - Ability to analyze the stages of formation and development of Kazakh animation within the context of national and world cinema history; - Ability to identify the artistic, directorial, and dramaturgical features of animated works from different periods; - Ability to analyze animated films, work with academic sources, and formulate well-grounded conclusions in the field of animation art; - Understanding the role of Kazakh animation in the development of national culture and the ability to professionally discuss trends and issues of the contemporary animation process.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Билеттер бойынша жауаптар Ответы по билетам Answers to Exam Questions
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	

- Өнер мен мәдениеттің әлемдік және отандық тарихын, олардың даму заңдылықтары мен шығармашылық үдерістің ерекшеліктерін біледі; - Өнер жанрларының, стильдері мен бағыттарының эволюциясын жақсы меңгерген; - Авторлық шығармашылық ұжымда жұмыс істеу дағдыларын игерген. - Знает мировую и отечественную историю искусства и культуры, закономерности их развития и особенности творческого процесса; - Хорошо владеет знаниями об эволюции жанров, стилей и направлений искусства; - Обладает навыками работы в авторском творческом коллективе. - Possesses knowledge of the world and national history of art and culture, the patterns of their development, and the specifics of the creative process; - Has a strong understanding of the evolution of artistic genres, styles, and movements; - Possesses skills of working within a creative production team.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Режиссура және анимация техникасы Режиссура I и техника анимации Directing I and animation techniques
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы I: Дәстүрлі технологиялар Режиссура анимации I: Традиционные технологии Animation directing I: Traditional technologies
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA I:TT 1208
Семестр/ Term	1
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БОӨЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер	«Арнайы сурет»

Пререквизиты Prerequisites	«Специальный рисунок» «Special Drawing»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттердің қойылым тобы құрамында кәсіби жұмыс істеу қабілетін қалыптастыру, шығармашылық көшбасшылық қасиеттерін дамыту және ұжымдағы үйлесімді коммуникацияны жетілдіру. Формирование у студентов способности профессионально работать с постановочной группой, развития творческих лидерских качеств и гармоничной коммуникации в коллективе. Developing students' ability to work professionally within a production team, fostering creative leadership qualities, and ensuring harmonious communication within the collective.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Аталған курс режиссердің шығармашылық және ұйымдастырушылық қызметін терең меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер режиссердің қойылым тобымен (актерлер, суретшілер, композиторлар, операторлар, жарық режиссерлері және басқа да мамандармен) кәсіби өзара әрекеттесу әдістерін игереді. Курс аясында студент идеядан бастап дайын өнімге дейінгі қойылымның барлық кезеңдеріндегі шығармашылық және өндірістік үдерісті жоспарлау тәжірибесінен өтеді, ұжымдық жұмысты үйлестіруді, көркемдік тұтастықты сақтауды және сахналық немесе экрандық шешімдерді талдауды үйренеді. Данный курс направлен на глубокое изучение творческой и организационной деятельности режиссёра. В процессе обучения студенты осваивают профессиональные методы взаимодействия режиссёра с постановочной группой (актёрами, художниками, композиторами, операторами, светорежиссёрами и другими специалистами). В рамках курса студент проходит практику планирования творческого и производственного процесса всех этапов постановки — от идеи до готового продукта, учится координировать совместную работу коллектива, сохранять художественную целостность и анализировать сценические или экранные решения. This course is aimed at an in-depth study of the creative and organizational activities of a director. During the training process, students master professional methods of interaction between the director and the production team, including actors, artists, composers, cinematographers, lighting designers, and other specialists. Within the framework of the course, students gain practical experience in planning the creative and production process at all stages of production — from the initial idea to the final product. They learn to coordinate teamwork, maintain artistic integrity, and analyze stage or screen solutions.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Шығармашылық және өндірістік үдерістің барлық кезеңдерінде қойылым тобының жұмысын тиімді ұйымдастыру және үйлестіру қабілеті. - Жобаның көркемдік тұжырымдамасын қалыптастыру, режиссерлік ойдың тұтастығын сақтау және шығармашылық шешімдер қабылдау қабілеті. - Акторлермен, суретшілермен, композиторлармен, операторлармен және қойылым үдерісінің басқа қатысушыларымен кәсіби қарым-қатынас жасау дағдылары. - Сахналық және экрандық шешімдерді талдау, аудиовизуалды туынды жасау үдерісіндегі көркемдік және ұйымдастырушылық әдістердің тиімділігін бағалау қабілеті. - Способность эффективно организовывать и координировать работу постановочной группы на всех этапах творческого и производственного процесса. - Умение формировать художественную концепцию проекта, обеспечивать целостность режиссёрского замысла и принимать творческие решения. - Навыки профессионального взаимодействия с актёрами, художниками, композиторами, операторами и другими участниками постановочного процесса. - Способность анализировать сценические и экранные решения, оценивать

эффективность художественных и организационных методов в процессе создания аудиовизуального произведения. - Ability to effectively organize and coordinate the work of the production team at all stages of the creative and production process. - Ability to develop the artistic concept of a project, maintain the integrity of the directorial vision, and make creative decisions. - Skills of professional interaction with actors, artists, composers, cinematographers, and other participants of the production process. - Ability to analyze stage and screen solutions and evaluate the effectiveness of artistic and organizational methods in the creation of an audiovisual work.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Дайын эпизодтарды режиссерлік, драматургиялық және көркемдік шешім тұрғысынан талдай алады. - Экрандық туындының күшті және әлсіз жақтарын анықтап, кәсіби қорытынды жасай алады. - Шығармашылық үдеріс аясында аудиовизуалды материалды ұжымдық талқылау және бағалау дағдыларын меңгерген. - Способен анализировать готовые эпизоды с точки зрения режиссёрского, драматургического и художественного решения. - Умеет выявлять сильные и слабые стороны экранного произведения, аргументированно формулировать профессиональные выводы. - Владеет навыками коллективного обсуждения и оценки аудиовизуального материала в рамках творческого процесса. - Is able to analyze completed episodes from the perspective of directing, dramaturgy, and artistic solutions. - Is able to identify the strengths and weaknesses of a screen production and formulate professional conclusions. - Possesses skills of collective discussion and evaluation of audiovisual material within the creative process.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, Tasks for Practical Classes

Модуль атауы	Режиссура және анимация техникасы
---------------------	-----------------------------------

Наименование модуля Name of the module	Режиссура I и техника анимации Directing I and animation techniques
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы II: Дәстүрлі технологиялар Режиссура анимации II: Традиционные технологии Animation directing II: Traditional technologies
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA II:TT 1209
Семестр/ Term	2
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Анимация режиссурасы I: Дәстүрлі технологиялар» «Режиссура анимации I: Традиционные технологии» «Animation directing I: Traditional technologies»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттердің қойылым тобы құрамында кәсіби жұмыс істеу қабілетін қалыптастыру, шығармашылық көшбасшылық қасиеттерін дамыту және ұжымдағы үйлесімді коммуникацияны жетілдіру. Формирование у студентов способности профессионально работать с постановочной группой, развития творческих лидерских качеств и гармоничной коммуникации в коллективе. Developing students' ability to work professionally within a production team, fostering creative leadership qualities, and ensuring harmonious communication within the collective.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Аталған курс режиссердің шығармашылық және ұйымдастырушылық қызметін терең меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер режиссердің қойылым тобымен (актерлер, суретшілер, композиторлар, операторлар, жарық режиссерлері және басқа да мамандармен) кәсіби өзара әрекеттесу әдістерін игереді. Курс аясында студент идеядан бастап дайын өнімге дейінгі қойылымның барлық кезеңдеріндегі шығармашылық және өндірістік үдерісті жоспарлау тәжірибесінен өтеді, ұжымдық жұмысты үйлестіруді, көркемдік тұтастықты сақтауды және сахналық немесе экрандық шешімдерді талдауды үйренеді. Данный курс направлен на глубокое изучение творческой и организационной деятельности режиссёра. В процессе обучения студенты осваивают профессиональные методы взаимодействия режиссёра с постановочной группой (актёрами, художниками, композиторами, операторами, светорежиссёрами и другими специалистами). В рамках курса студент проходит практику планирования творческого и производственного процесса всех этапов постановки — от идеи до готового продукта, учится координировать совместную работу коллектива,

сохранять художественную целостность и анализировать сценические или экранные решения.

This course is aimed at an in-depth study of the creative and organizational activities of a director. During the training process, students master professional methods of interaction between the director and the production team, including actors, artists, composers, cinematographers, lighting designers, and other specialists. Within the framework of the course, students gain practical experience in planning the creative and production process at all stages of production — from the initial idea to the final product. They learn to coordinate teamwork, maintain artistic integrity, and analyze stage or screen solutions.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓

- Шығармашылық және өндірістік үдерістің барлық кезеңдерінде қойылым тобының жұмысын тиімді ұйымдастыру және үйлестіру қабілеті.
- Жобаның көркемдік тұжырымдамасын қалыптастыру, режиссерлік ойдың тұтастығын сақтау және шығармашылық шешімдер қабылдау қабілеті.
- Актерлермен, суретшілермен, композиторлармен, операторлармен және қойылым үдерісінің басқа қатысушыларымен кәсіби қарым-қатынас жасау дағдылары.
- Сахналық және экрандық шешімдерді талдау, аудиовизуалды туынды жасау үдерісіндегі көркемдік және ұйымдастырушылық әдістердің тиімділігін бағалау қабілеті.
- Способность эффективно организовывать и координировать работу постановочной группы на всех этапах творческого и производственного процесса.
- Умение формировать художественную концепцию проекта, обеспечивать целостность режиссёрского замысла и принимать творческие решения.
- Навыки профессионального взаимодействия с актёрами, художниками, композиторами, операторами и другими участниками постановочного процесса.
- Способность анализировать сценические и экранные решения, оценивать эффективность художественных и организационных методов в процессе создания аудиовизуального произведения.
- Ability to effectively organize and coordinate the work of the production team at all stages of the creative and production process.
- Ability to develop the artistic concept of a project, maintain the integrity of the directorial vision, and make creative decisions.
- Skills of professional interaction with actors, artists, composers, cinematographers, and other participants of the production process.
- Ability to analyze stage and screen solutions and evaluate the effectiveness of artistic and organizational methods in the creation of an audiovisual work.

Қорытынды бақылау нысаны
Форма итогового контроля
The form of final control

Дайын эпизодтарды қарау
Просмотр готовых эпизодов анимации.
Screening of Completed Episodes

Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training

- Дайын эпизодтарды режиссерлік, драматургиялық және көркемдік шешім тұрғысынан талдай алады. - Экрандық туындының күшті және әлсіз жақтарын анықтап, кәсіби қорытынды жасай алады. - Шығармашылық үдеріс аясында аудиовизуалды материалды ұжымдық талқылау және бағалау дағдыларын меңгерген. - Способен анализировать готовые эпизоды с точки зрения режиссёрского, драматургического и художественного решения. - Умеет выявлять сильные и слабые стороны экранного произведения, аргументированно формулировать профессиональные выводы. - Владеет навыками коллективного обсуждения и оценки аудиовизуального материала в рамках творческого процесса. - Is able to analyze completed episodes from the perspective of directing, dramaturgy, and artistic solutions. - Is able to identify the strengths and weaknesses of a screen production and formulate professional conclusions. - Possesses skills of collective discussion and evaluation of audiovisual material within the creative process.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Режиссура және анимация техникасы Режиссура I и техника анимации Directing I and animation techniques
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимациялық фильмнің бейнелеу шешімі Художественное решение анимационного фильма Artistic solution of an animated film
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	IRAF 2210
Семестр/ Term	3
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов	Практикалық сабақ – 30 с. БОӨЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч.

The form and types of training sessions /number of hours	Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Арнайы сурет» «Специальный рисунок» «Special Drawing»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Анимациялық фильмнің көркемдік-бейнелеу шешімін қалыптастырудың теориялық және практикалық негіздерін меңгерту. Освоение теоретических и практических основ формирования художественно-визуального решения анимационного фильма. Mastering the theoretical and practical foundations of creating the artistic and visual solution of an animated film.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильм жасаудың көркемдік-бейнелеу қағидаларын зерттейді. Пәнде композиция, түстік шешім, стиль, бейнелік ойлау және режиссер мен қоюшы-суретшінің өзара байланысы қарастырылады. Оқу барысында студенттер анимациялық фильмдердің визуалдық шешімдерін талдап, өз жобаларының көркемдік тұжырымдамаларын әзірлейді. Курс изучает художественно-визуальные принципы создания анимационного фильма. Рассматриваются вопросы композиции, цветового решения, стилистики, образного мышления и взаимодействия режиссёра с художником-постановщиком. В процессе обучения студенты анализируют визуальные решения анимационных фильмов и разрабатывают собственные художественные концепции проектов. The course explores the artistic and visual principles of animated film creation. It examines composition, color design, stylistics, visual thinking, and the collaboration between the director and the production designer. During the course, students analyze visual solutions in animated films and develop their own artistic concepts for projects.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Анимациялық фильмнің стиль, композиция және түстік драматургия ерекшеліктерін ескере отырып, көркемдік-бейнелеу шешімін әзірлей білу қабілеті. - Анимациялық шығармалардың визуалдық ерекшеліктерін талдап, көркемдік әдістерді жеке жобаларда қолдана білу. - Анимациялық фильм жасау барысында тұтас көркемдік тұжырымдаманы қалыптастыру және қойылым тобымен кәсіби жұмыс істеу дағдылары. - Шығармашылық жоба аясында көркемдік шешімдерді кәсіби түрде таныстыру және негіздей білу қабілеті. - Способность разрабатывать художественное и визуальное решение анимационного фильма с учётом стилистики, композиции и цветовой драматургии. - Умение анализировать визуальные особенности анимационных произведений и применять художественные методы в собственных проектах. - Навыки формирования целостной художественной концепции и взаимодействия с постановочной группой в процессе создания анимационного фильма. - Способность профессионально презентовать и аргументировать художественные решения в рамках творческого проекта.

- Ability to develop the artistic and visual solution of an animated film considering style, composition, and color dramaturgy. - Ability to analyze visual features of animated works and apply artistic methods in personal projects. - Skills in developing a coherent artistic concept and collaborating with the production team during the creation of an animated film. - Ability to professionally present and justify artistic solutions within a creative project.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Анимациялық фильмнің жанры мен стилін ескере отырып, көркемдік-бейнелеу шешімін жасай алады. - Анимациялық фильмдердің композициялық, түстік және бейнелік ерекшеліктерін талдайды. - Анимациялық жобаның көркемдік тұжырымдамасын жасау және таныстыру дағдыларын меңгерген. - Умеет разрабатывать художественно-визуальное решение анимационного фильма с учётом жанра и стилистики произведения. - Анализирует композиционные, цветовые и образные особенности анимационных фильмов. - Владеет навыками создания и презентации художественной концепции анимационного проекта. - Is able to develop the artistic and visual solution of an animated film considering its genre and style. - Analyzes compositional, color, and visual features of animated films. - Possesses skills in creating and presenting the artistic concept of an animation project.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмдегі теориялық-практикалық жұмыс Теоретико-практическая работа над анимационным фильмом Theoretical and practical work on an animated film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы III: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации III: Режиссерский сценарий Animation direction III: Directors script
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA III:RS 2212

Семестр/ Term	3
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	5
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 50 с. БООЖ – 25 с. БӨЖ – 75 с. Практические занятия – 50 ч. СРОП – 25 ч. СРО – 75 ч. Practical – 50 h. IWSWT – 25 h. IWS – 75 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Анимация режиссурасы II: Дәстүрлі технологиялар» «Режиссура анимации II: Традиционные технологии» «Animation directing II: Traditional technologies»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттердің қойылым тобы құрамында кәсіби жұмыс істеу қабілетін қалыптастыру, шығармашылық көшбасшылық қасиеттерін дамыту және ұжымдағы үйлесімді коммуникацияны жетілдіру. Формирование у студентов способности профессионально работать с постановочной группой, развития творческих лидерских качеств и гармоничной коммуникации в коллективе. Developing students' ability to work professionally within a production team, fostering creative leadership qualities, and ensuring harmonious communication within the collective.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильмнің режиссерлік сценарийін жасау қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер драматургиялық құрылымды, визуалдық баяндауды және сценарий материалын режиссерлік тұрғыдан интерпретациялау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналық ырғаққа, монтаждық ойлауға және жобаны өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания режиссёрского сценария анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы разработки драматургической структуры, визуального повествования и режиссёрской интерпретации сценарного материала. Особое внимание уделяется созданию раскадровки, сценическому ритму, монтажному мышлению и подготовке проекта к производственному этапу. The course focuses on the principles of creating a director's script for an animated film. During the training process, students master methods of developing dramaturgical structure, visual storytelling, and directorial interpretation of script material. Special attention is given to storyboarding, scene rhythm, editing techniques, and preparing the project for the production stage.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Шығармашылық және өндірістік үдерістің барлық кезеңдерінде қойылым тобының жұмысын тиімді ұйымдастыру және үйлестіру қабілеті. - Жобаның көркемдік тұжырымдамасын қалыптастыру, режиссерлік ойдың тұтастығын сақтау және шығармашылық шешімдер қабылдау қабілеті. - Актерлермен, суретшілермен, композиторлармен, операторлармен және қойылым үдерісінің басқа қатысушыларымен кәсіби қарым-қатынас жасау дағдылары. - Сахналық және экрандық шешімдерді талдау, аудиовизуалды туынды жасау

үдерісіндегі көркемдік және ұйымдастырушылық әдістердің тиімділігін бағалау қабілеті. - Способность эффективно организовывать и координировать работу постановочной группы на всех этапах творческого и производственного процесса. - Умение формировать художественную концепцию проекта, обеспечивать целостность режиссёрского замысла и принимать творческие решения. - Навыки профессионального взаимодействия с актёрами, художниками, композиторами, операторами и другими участниками постановочного процесса. - Способность анализировать сценические и экранные решения, оценивать эффективность художественных и организационных методов в процессе создания аудиовизуального произведения. - Ability to effectively organize and coordinate the work of the production team at all stages of the creative and production process. - Ability to develop the artistic concept of a project, maintain the integrity of the directorial vision, and make creative decisions. - Skills of professional interaction with actors, artists, composers, cinematographers, and other participants of the production process. - Ability to analyze stage and screen solutions and evaluate the effectiveness of artistic and organizational methods in the creation of an audiovisual work.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Драматургиялық материал негізінде анимациялық фильмнің режиссерлік сценарийін жасай алады. - Жоба жасау барысында визуалдық баяндау, раскадровка және монтаждық ойлау әдістерін қолданады. - Анимациялық туындының режиссерлік сценарийінің құрылымы мен көркемдік тұтастығын талдайды. - Умеет разрабатывать режиссёрский сценарий анимационного фильма на основе драматургического материала. - Применяет методы визуального повествования, раскадровки и монтажного мышления в процессе создания проекта. - Анализирует структуру и художественную целостность режиссёрского сценария анимационного произведения. - Is able to develop a director's script for an animated film based on dramaturgical material. - Applies methods of visual storytelling, storyboarding, and editing thinking in the project creation process. - Analyzes the structure and artistic integrity of the director's script of an animated work.	
Үлестірме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмдегі теориялық-практикалық жұмыс Теоретико-практическая работа над анимационным фильмом Theoretical and practical work on an animated film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы IV: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации IV: Режиссерский сценарий Animation direction IV: Director`s script
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA IV: RS 2214
Семестр/ Term	4
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация режиссурасы III: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации III: Режиссерский сценарий Animation direction III: Directors script
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттердің қойылым тобы құрамында кәсіби жұмыс істеу қабілетін қалыптастыру, шығармашылық көшбасшылық қасиеттерін дамыту және ұжымдағы үйлесімді коммуникацияны жетілдіру. Формирование у студентов способности профессионально работать с постановочной группой, развития творческих лидерских качеств и гармоничной коммуникации в коллективе. Developing students' ability to work professionally within a production team, fostering creative leadership qualities, and ensuring harmonious communication within the collective.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильмнің режиссерлік сценарийін жасау қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер драматургиялық құрылымды, визуалдық баяндауды және сценарий материалын режиссерлік тұрғыдан интерпретациялау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналық ырғаққа, монтаждық ойлауға және жобаны өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания режиссёрского сценария анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы разработки драматургической

структуры, визуального повествования и режиссёрской интерпретации сценарного материала. Особое внимание уделяется созданию раскадровки, сценическому ритму, монтажному мышлению и подготовке проекта к производственному этапу.

The course focuses on the principles of creating a director's script for an animated film. During the training process, students master methods of developing dramaturgical structure, visual storytelling, and directorial interpretation of script material. Special attention is given to storyboarding, scene rhythm, editing techniques, and preparing the project for the production stage.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓

- Шығармашылық және өндірістік үдерістің барлық кезеңдерінде қойылым тобының жұмысын тиімді ұйымдастыру және үйлестіру қабілеті.
- Жобаның көркемдік тұжырымдамасын қалыптастыру, режиссерлік ойдың тұтастығын сақтау және шығармашылық шешімдер қабылдау қабілеті.
- Актёрлермен, суретшілермен, композиторлармен, операторлармен және қойылым үдерісінің басқа қатысушыларымен кәсіби қарым-қатынас жасау дағдылары.
- Сахналық және экрандық шешімдерді талдау, аудиовизуалды туынды жасау үдерісіндегі көркемдік және ұйымдастырушылық әдістердің тиімділігін бағалау қабілеті.
- Способность эффективно организовывать и координировать работу постановочной группы на всех этапах творческого и производственного процесса.
- Умение формировать художественную концепцию проекта, обеспечивать целостность режиссёрского замысла и принимать творческие решения.
- Навыки профессионального взаимодействия с актёрами, художниками, композиторами, операторами и другими участниками постановочного процесса.
- Способность анализировать сценические и экранные решения, оценивать эффективность художественных и организационных методов в процессе создания аудиовизуального произведения.
- Ability to effectively organize and coordinate the work of the production team at all stages of the creative and production process.
- Ability to develop the artistic concept of a project, maintain the integrity of the directorial vision, and make creative decisions.
- Skills of professional interaction with actors, artists, composers, cinematographers, and other participants of the production process.
- Ability to analyze stage and screen solutions and evaluate the effectiveness of artistic and organizational methods in the creation of an audiovisual work.

Қорытынды бақылау нысаны
Форма итогового контроля
The form of final control

Дайын эпизодтарды қарау
 Просмотр готовых эпизодов анимации.
 Screening of Completed Episodes

Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training

- Драматургиялық материал негізінде анимациялық фильмнің режиссерлік сценарийін жасай алады. - Жоба жасау барысында визуалдық баяндау, раскадровка және монтаждық ойлау әдістерін қолданады. - Анимациялық туындының режиссерлік сценарийінің құрылымы мен көркемдік тұтастығын талдайды. - Умеет разрабатывать режиссёрский сценарий анимационного фильма на основе драматургического материала. - Применяет методы визуального повествования, раскадровки и монтажного мышления в процессе создания проекта. - Анализирует структуру и художественную целостность режиссёрского сценария анимационного произведения. - Is able to develop a director's script for an animated film based on dramaturgical material. - Applies methods of visual storytelling, storyboarding, and editing thinking in the project creation process. - Analyzes the structure and artistic integrity of the director's script of an animated work.	
Үлестірме материал	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training
Раздаточный материал	
Handout	

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмдегі теориялық-практикалық жұмыс Теоретико-практическая работа над анимационным фильмом Theoretical and practical work on an animated film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	3D анимациядағы бағдарламалардың интерфейсі мен мүмкіндіктерін зерттеу Изучение интерфейса и возможностей программ в 3D анимации Exploring the interface and capabilities of programs in 3D animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	ИВП3ДА 1217
Семестр/ Term	3
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных	Практикалық сабақ – 30 с. БОӨЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч.

занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Компьютерлік графика негіздері» «Анимация негіздері» «Бейнелеу өнері және композиция негіздері» «Основы компьютерной графики» «Основы анимации» «Основы изобразительного искусства и композиции» «Fundamentals of Computer Graphics» «Fundamentals of Animation» «Fundamentals of Visual Arts and Composition»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 3D анимация бағдарламаларының интерфейсі мен функционалдық мүмкіндіктерін кәсіби деңгейде меңгерту. Освоение студентами интерфейса и функциональных возможностей программ для 3D-анимации на профессиональном уровне. To provide students with professional knowledge of the interface and functional capabilities of 3D animation software.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс студенттерді 3D анимация бағдарламаларының интерфейсімен және негізгі құралдарымен таныстырады. Оқу барысында модельдеу, анимациялау, текстуралау, жарық қою және визуализация функциялары қарастырылады. Пәнде бағдарламалық қамтамасыз етуді тәжірибелік тұрғыдан меңгеруге және анимациялық жобаларды жасауда цифрлық технологияларды қолдануға ерекше назар аударылады. Курс знакомит студентов с интерфейсом и основными инструментами программ для 3D-анимации. В процессе обучения рассматриваются функции моделирования, анимации, текстурирования, освещения и визуализации объектов. Особое внимание уделяется практическому освоению программного обеспечения и применению цифровых технологий в создании анимационных проектов. The course introduces students to the interface and main tools of 3D animation software. During the training process, students study modeling, animation, texturing, lighting, and rendering functions. Special attention is given to the practical use of software and the application of digital technologies in animation project creation.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Владение интерфейсом и основными инструментами программ для 3D-анимации. - Способность создавать и редактировать трёхмерные объекты, сцены и анимационные элементы. - Умение применять цифровые технологии и программные возможности для реализации художественных и анимационных задач. - Способность анализировать технические и визуальные решения 3D-проектов и эффективно организовывать рабочий процесс. - 3D анимация бағдарламаларының интерфейсі мен негізгі құралдарын меңгеру. - Үшөлшемді объектілерді, сахналарды және анимациялық элементтерді жасау және

өңдеу қабілеті. - Көркемдік және анимациялық міндеттерді жүзеге асыру үшін цифрлық технологиялар мен бағдарламалық мүмкіндіктерді қолдана білу. - 3D жобалардың техникалық және визуалдық шешімдерін талдау және жұмыс үдерісін тиімді ұйымдастыру қабілеті. - Proficiency in the interface and main tools of 3D animation software. - Ability to create and edit three-dimensional objects, scenes, and animation elements. - Ability to apply digital technologies and software capabilities to accomplish artistic and animation tasks. - Ability to analyze technical and visual solutions of 3D projects and effectively organize the workflow.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Практикалық жұмыстарды қарау және қорғау Просмотр и защита практических работ Review and Defense of Practical Assignments
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- 3D анимация бағдарламаларының интерфейсі мен негізгі құралдарын қолдана алады. - Үшөлшемді объектілерді, сахналарды және анимациялық элементтерді жасайды және өңдейді. - Анимациялық жобаларды әзірлеуде цифрлық технологиялар мен бағдарламалық мүмкіндіктерді қолданады. - Умеет использовать интерфейс и основные инструменты программ для 3D-анимации. - Создаёт и редактирует трёхмерные объекты, сцены и анимационные элементы. - Применяет цифровые технологии и программные возможности при разработке анимационных проектов. - Is able to use the interface and main tools of 3D animation software. - Creates and edits three-dimensional objects, scenes, and animation elements. - Applies digital technologies and software capabilities in the development of animation projects.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы V: Аниматик Режиссура анимации V: Аниматик Directing of animation V: Animatic
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины	RA V: Ani 3221

Discipline code	
Семестр/ Term	5
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация режиссурасы IV: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации IV: Режиссерский сценарий Animation direction IV: Director`s script
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимациялық фильмнің аниматигін жасау арқылы визуалдық баяндау, монтаждық ойлау және режиссерлік шешімдерді кәсіби деңгейде меңгерту. Освоение студентами профессиональных навыков создания аниматика анимационного фильма, визуального повествования, монтажного мышления и режиссёрских решений. To provide students with professional skills in creating animatics for animated films, including visual storytelling, editing techniques, and directorial decision-making.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильм өндірісінің маңызды кезеңі болып табылатын аниматик жасаудың қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер визуалдық баяндау, монтаждық ырғақ, кадр композициясы және бейнені дыбыспен алдын ала синхрондау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналардың уақыттық құрылымына және жобаны келесі өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания аниматика как важного этапа производства анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы визуального повествования, монтажного ритма, композиции кадра и предварительной синхронизации изображения со звуком. Особое внимание уделяется разработке раскадровки, временной организации сцен и подготовке проекта к дальнейшему производственному этапу. The course focuses on the principles of creating an animatic as an important stage in animated film production. During the training process, students master methods of visual storytelling, editing rhythm, frame composition, and preliminary synchronization of image and sound. Special attention is given to storyboarding, scene timing, and preparing the project for the next stage of production.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Визуалдық баяндау және монтаждық ойлау қағидаларын қолдана отырып, аниматик жасау қабілеті. - Кадр композициясын, сахналардың ырғақтық құрылымын және анимациялық туындының уақыттық ұйымдастырылуын құра білу. - Аниматик жасау бағдарламаларымен жұмыс істеу және жобаны өндірістік кезеңге дайындау дағдылары. - Аниматиктің драматургиялық және визуалдық тұтастығын талдау және режиссерлік шешімдерді түзету қабілеті.

- Способность создавать аниматик с использованием принципов визуального повествования и монтажного мышления. - Умение выстраивать композицию кадра, ритм сцен и временную структуру анимационного произведения. - Навыки работы с программами для создания аниматика и подготовки проекта к производственному этапу. - Способность анализировать драматургическую и визуальную целостность аниматика и корректировать режиссёрские решения. - Ability to create animatics using principles of visual storytelling and editing techniques. - Ability to construct frame composition, scene rhythm, and the timing structure of an animated work. - Skills in using animatic production software and preparing projects for the production stage. - Ability to analyze the dramaturgical and visual integrity of an animatic and adjust directorial decisions accordingly.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды карау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Раскадровка мен режиссерлік сценарий негізінде анимациялық фильмнің аниматигін жасай алады. - Жоба әзірлеу барысында монтаждық ойлау, ырғақ және визуалдық баяндау қағидаларын қолданады. - Аниматиктің композициялық, уақыттық және драматургиялық тұтастығын талдайды. - Умеет создавать аниматик анимационного фильма на основе раскадровки и режиссёрского сценария. - Применяет принципы монтажного мышления, ритма и визуального повествования при разработке проекта. - Анализирует композиционную, временную и драматургическую целостность аниматика. - Is able to create an animatic for an animated film based on a storyboard and director's script. - Applies principles of editing, rhythm, and visual storytelling in project development. - Analyzes the compositional, temporal, and dramaturgical integrity of an animatic.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
--	--

Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы VI: Аниматик Режиссура анимации VI: Аниматик Directing of animation VI: Animatic
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA VI: Ani 3222
Семестр/ Term	6
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	7
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 70 с. БООЖ – 35 с. БӨЖ – 105 с. Практические занятия – 70 ч. СРОП – 35 ч. СРО – 105 ч. Practical – 70 h. IWSWT – 35 h. IWS – 105 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация режиссурасы V: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации V: Режиссерский сценарий Animation direction V: Director`s script
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимациялық фильмнің аниматигін жасау арқылы визуалдық баяндау, монтаждық ойлау және режиссерлік шешімдерді кәсіби деңгейде меңгерту. Освоение студентами профессиональных навыков создания аниматика анимационного фильма, визуального повествования, монтажного мышления и режиссёрских решений. To provide students with professional skills in creating animatics for animated films, including visual storytelling, editing techniques, and directorial decision-making.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильм өндірісінің маңызды кезеңі болып табылатын аниматик жасаудың қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер визуалдық баяндау, монтаждық ырғақ, кадр композициясы және бейнені дыбыспен алдын ала синхрондау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналардың уақыттық құрылымына және жобаны келесі өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания аниматика как важного этапа производства анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы визуального повествования, монтажного ритма, композиции кадра и предварительной синхронизации изображения со звуком. Особое внимание уделяется разработке раскадровки, временной организации сцен и подготовке проекта к дальнейшему производственному этапу. The course focuses on the principles of creating an animatic as an important stage in animated film production. During the training process, students master methods of visual storytelling, editing rhythm, frame composition, and preliminary synchronization of image and sound. Special attention is given to storyboarding, scene timing, and preparing the project for the next stage of production.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Визуалдық баяндау және монтаждық ойлау қағидаларын қолдана отырып, аниматик жасау қабілеті. - Кадр композициясын, сахналардың ырғақтық құрылымын және анимациялық туындының уақыттық ұйымдастырылуын құра білу. - Аниматик жасау бағдарламаларымен жұмыс істеу және жобаны өндірістік кезеңге дайындау дағдылары. - Аниматиктің драматургиялық және визуалдық тұтастығын талдау және режиссерлік шешімдерді түзету қабілеті. - Способность создавать аниматик с использованием принципов визуального повествования и монтажного мышления. - Умение выстраивать композицию кадра, ритм сцен и временную структуру анимационного произведения. - Навыки работы с программами для создания аниматика и подготовки проекта к производственному этапу. - Способность анализировать драматургическую и визуальную целостность аниматика и корректировать режиссёрские решения. - Ability to create animatics using principles of visual storytelling and editing techniques. - Ability to construct frame composition, scene rhythm, and the timing structure of an animated work. - Skills in using animatic production software and preparing projects for the production stage. - Ability to analyze the dramaturgical and visual integrity of an animatic and adjust directorial decisions accordingly.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Раскадровка мен режиссерлік сценарий негізінде анимациялық фильмнің аниматигін жасай алады. - Жоба әзірлеу барысында монтаждық ойлау, ырғақ және визуалдық баяндау қағидаларын қолданады. - Аниматиктің композициялық, уақыттық және драматургиялық тұтастығын талдайды. - Умеет создавать аниматик анимационного фильма на основе раскадровки и режиссёрского сценария. - Применяет принципы монтажного мышления, ритма и визуального повествования при разработке проекта. - Анализирует композиционную, временную и драматургическую целостность аниматика. - Is able to create an animatic for an animated film based on a storyboard and director's script. - Applies principles of editing, rhythm, and visual storytelling in project development. - Analyzes the compositional, temporal, and dramaturgical integrity of an animatic.	
Үлестірме материал Раздаточный материал Handout	ПОӘК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен
---------------------	---

Наименование модуля Name of the module	технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы VII: Аниматик Режиссура анимации VII: Аниматик Directing of animation VII: Animatic
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA VII: Ani 3222
Семестр/ Term	7
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	8
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 80 с. БООЖ – 40 с. БӨЖ – 120 с. Практические занятия – 80 ч. СРОП – 40 ч. СРО – 120 ч. Practical – 80 h. IWSWT – 40 h. IWS – 120 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация режиссурасы VI: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации VI: Режиссерский сценарий Animation direction VI: Director`s script
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимациялық фильмнің аниматигін жасау арқылы визуалдық баяндау, монтаждық ойлау және режиссерлік шешімдерді кәсіби деңгейде меңгерту. Освоение студентами профессиональных навыков создания аниматика анимационного фильма, визуального повествования, монтажного мышления и режиссёрских решений. To provide students with professional skills in creating animatics for animated films, including visual storytelling, editing techniques, and directorial decision-making.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимациялық фильм өндірісінің маңызды кезеңі болып табылатын аниматик жасаудың қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер визуалдық баяндау, монтаждық ырғақ, кадр композициясы және бейнені дыбыспен алдын ала синхрондау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналардың уақыттық құрылымына және жобаны келесі өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания аниматика как важного этапа производства анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы визуального повествования, монтажного ритма, композиции кадра и предварительной синхронизации

изображения со звуком. Особое внимание уделяется разработке раскадровки, временной организации сцен и подготовке проекта к дальнейшему производственному этапу. The course focuses on the principles of creating an animatic as an important stage in animated film production. During the training process, students master methods of visual storytelling, editing rhythm, frame composition, and preliminary synchronization of image and sound. Special attention is given to storyboarding, scene timing, and preparing the project for the next stage of production.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Визуалдық баяндау және монтаждық ойлау қағидаларын қолдана отырып, аниматик жасау қабілеті. - Кадр композициясын, сахналардың ырғақтық құрылымын және анимациялық туындының уақыттық ұйымдастырылуын құра білу. - Аниматик жасау бағдарламаларымен жұмыс істеу және жобаны өндірістік кезеңге дайындау дағдылары. - Аниматиктің драматургиялық және визуалдық тұтастығын талдау және режиссерлік шешімдерді түзету қабілеті. - Способность создавать аниматик с использованием принципов визуального повествования и монтажного мышления. - Умение выстраивать композицию кадра, ритм сцен и временную структуру анимационного произведения. - Навыки работы с программами для создания аниматика и подготовки проекта к производственному этапу. - Способность анализировать драматургическую и визуальную целостность аниматика и корректировать режиссёрские решения. - Ability to create animatics using principles of visual storytelling and editing techniques. - Ability to construct frame composition, scene rhythm, and the timing structure of an animated work. - Skills in using animatic production software and preparing projects for the production stage. - Ability to analyze the dramaturgical and visual integrity of an animatic and adjust directorial decisions accordingly.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Раскадровка мен режиссерлік сценарий негізінде анимациялық фильмнің аниматигін жасай алады. - Жоба әзірлеу барысында монтаждық ойлау, ырғақ және визуалдық баяндау қағидаларын қолданады. - Аниматиктің композициялық, уақыттық және драматургиялық тұтастығын талдайды. - Умеет создавать аниматик анимационного фильма на основе раскадровки и режиссёрского сценария. - Применяет принципы монтажного мышления, ритма и визуального повествования при разработке проекта. - Анализирует композиционную, временную и драматургическую целостность аниматика. - Is able to create an animatic for an animated film based on a storyboard and director's script. - Applies principles of editing, rhythm, and visual storytelling in project development. - Analyzes the compositional, temporal, and dramaturgical integrity of an animatic.	

Үлестіріме материал	ПОӘК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training
Раздаточный материал	
Handout	

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасы VIII: Аниматик Режиссура анимации VIII: Аниматик Directing of animation VIII: Animatic
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	RA VIII: Ani 3222
Семестр/ Term	8
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация режиссурасы VII: Режиссерлік сценарий Режиссура анимации VII: Режиссерский сценарий Animation direction VII: Director`s script
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимациялық фильмнің аниматигін жасау арқылы визуалдық баяндау, монтаждық ойлау және режиссерлік шешімдерді кәсіби деңгейде меңгерту. Освоение студентами профессиональных навыков создания аниматика анимационного фильма, визуального повествования, монтажного мышления и режиссёрских решений. To provide students with professional skills in creating animatics for animated films, including visual storytelling, editing techniques, and directorial decision-making.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓	
Курс анимациялық фильм өндірісінің маңызды кезеңі болып табылатын аниматик жасаудың қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер визуалдық баяндау, монтаждық ырғақ, кадр композициясы және бейнені дыбыспен алдын ала синхрондау әдістерін игереді. Пәнде раскадровка жасауға, сахналардың уақыттық құрылымына және жобаны келесі өндірістік кезеңге дайындауға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение принципов создания аниматика как важного этапа производства анимационного фильма. В процессе обучения студенты осваивают методы визуального повествования, монтажного ритма, композиции кадра и предварительной синхронизации изображения со звуком. Особое внимание уделяется разработке раскадровки, временной организации сцен и подготовке проекта к дальнейшему производственному этапу. The course focuses on the principles of creating an animatic as an important stage in animated film production. During the training process, students master methods of visual storytelling, editing rhythm, frame composition, and preliminary synchronization of image and sound. Special attention is given to storyboarding, scene timing, and preparing the project for the next stage of production.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Визуалдық баяндау және монтаждық ойлау қағидаларын қолдана отырып, аниматик жасау қабілеті. - Кадр композициясын, сахналардың ырғақтық құрылымын және анимациялық туындының уақыттық ұйымдастырылуын құра білу. - Аниматик жасау бағдарламаларымен жұмыс істеу және жобаны өндірістік кезеңге дайындау дағдылары. - Аниматиктің драматургиялық және визуалдық тұтастығын талдау және режиссерлік шешімдерді түзету қабілеті. - Способность создавать аниматик с использованием принципов визуального повествования и монтажного мышления. - Умение выстраивать композицию кадра, ритм сцен и временную структуру анимационного произведения. - Навыки работы с программами для создания аниматика и подготовки проекта к производственному этапу. - Способность анализировать драматургическую и визуальную целостность аниматика и корректировать режиссёрские решения. - Ability to create animatics using principles of visual storytelling and editing techniques. - Ability to construct frame composition, scene rhythm, and the timing structure of an animated work. - Skills in using animatic production software and preparing projects for the production stage. - Ability to analyze the dramaturgical and visual integrity of an animatic and adjust directorial decisions accordingly.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	

- Раскадровка мен режиссерлік сценарий негізінде анимациялық фильмнің аниматигін жасай алады. - Жоба әзірлеу барысында монтаждық ойлау, ырғақ және визуалдық баяндау қағидаларын қолданады. - Аниматиктің композициялық, уақыттық және драматургиялық тұтастығын талдайды. - Умеет создавать аниматик анимационного фильма на основе раскадровки и режиссёрского сценария. - Применяет принципы монтажного мышления, ритма и визуального повествования при разработке проекта. - Анализирует композиционную, временную и драматургическую целостность аниматика. - Is able to create an animatic for an animated film based on a storyboard and director's script. - Applies principles of editing, rhythm, and visual storytelling in project development. - Analyzes the compositional, temporal, and dramaturgical integrity of an animatic.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмнің көркемдік шешімін әзірлеу Разработка художественного решения анимационного фильма Development of artistic solutions animation film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Заттық және қуыршақ анимациясы Предметная и кукольная анимация Subject and puppet animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	PKA 3235
Семестр/ Term	5
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	7
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 70 с. БОӨЖ – 35 с. БӨЖ – 105 с. Практические занятия – 70 ч. СРОП – 35 ч. СРО – 105 ч. Practical – 70 h. IWSWT – 35 h. IWS – 105 h.
Пререквизиттер Пререквизиты	3D анимация III: кейіпкерлер анимациясы 3D анимация III: анимация персонажей

Prerequisites	3D Animation III: character animation
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге заттық және куыршақ анимациясының теориялық негіздері мен практикалық әдістерін меңгерту, кадрлық қозғалыс пен көлемді анимация жасау дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами теоретических основ и практических методов предметной и кукольной анимации, формирование навыков покадрового движения и создания объёмной анимации. To provide students with theoretical knowledge and practical methods of subject and puppet animation, developing skills in frame-by-frame movement and volumetric animation creation.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓	
Курс көлемді анимация бағыттарының бірі болып табылатын заттық және куыршақ анимациясының қағидаларын зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер кейіпкерлер мен декорациялар жасаудың, покадрлық түсірілімнің және кадрдағы объектілер қозғалысын ұйымдастырудың технологияларын меңгереді. Пәнде көркемдік выраздылыққа, қозғалыс пластикасына және анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению принципов предметной и кукольной анимации как направлений объёмной анимации. В процессе обучения студенты осваивают технологии создания персонажей, декораций, покадровой съёмки и организации движения объектов в кадре. Особое внимание уделяется художественной выразительности, пластике движения и практическому созданию анимационных сцен. The course is devoted to the study of subject and puppet animation as forms of volumetric animation. During the training process, students master technologies for creating characters, sets, frame-by-frame shooting, and organizing object movement within the frame. Special attention is given to artistic expressiveness, movement plasticity, and the practical creation of animated scenes.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Заттық және куыршақ анимациясының негізгі технологиялары мен әдістерін меңгеру. - Кадрлық анимация жасау, кадрдағы объектілер мен кейіпкерлер қозғалысын басқару қабілеті. - Анимациялық сахнаның визуалдық шешімін, декорациясын және қозғалыс пластикасын әзірлей білу. - Материалдарды дайындаудан бастап финалдық түсірілімге дейін анимациялық жобаны ұйымдастыру және жүзеге асыру дағдылары. - Владение основными технологиями и методами предметной и кукольной анимации. - Способность создавать покадровую анимацию, управлять движением объектов и персонажей в кадре. - Умение разрабатывать визуальное решение, декорации и пластическое движение анимационной сцены. - Навыки организации и реализации анимационного проекта от подготовки материалов до финальной съёмки. - Proficiency in the main technologies and methods of subject and puppet animation. - Ability to create frame-by-frame animation and control the movement of objects and characters within the frame. - Ability to develop visual solutions, set design, and movement plasticity for animated scenes. - Skills in organizing and implementing an animation project from material preparation to final shooting.	
Қорытынды бақылау нысаны	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации.

Форма итогового контроля The form of final control	Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Өртүрлі анимациялық техникаларды қолдана отырып, покадрлық заттық және куыршақ анимациясын жасай алады. - Анимациялық сахнада кейіпкерлердің, объектілердің және декорациялардың қозғалысын ұйымдастыру технологияларын қолданады. - Анимациялық жоба жасау барысында көлемді анимацияның көркемдік және техникалық ерекшеліктерін талдайды. - Умеет создавать покадровую предметную и кукольную анимацию с использованием различных анимационных техник. - Применяет технологии организации движения персонажей, объектов и декораций в анимационной сцене. - Анализирует художественные и технические особенности объёмной анимации при создании анимационного проекта. - Is able to create frame-by-frame subject and puppet animation using various animation techniques. - Applies technologies for organizing the movement of characters, objects, and sets within an animated scene. - Analyzes the artistic and technical features of volumetric animation in the creation of animation projects.	
Үлестірме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмнің визуалды қатарын жасау Создание визуального ряда анимационного фильма Creating the visual sequence of an animated film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация режиссурасындағы постөндіріс Постпроизводство в режиссуре анимации Post-production in animation directing
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК БД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	PpRA 4241
Семестр/ Term	8
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	7
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны	Практикалық сабақ – 70 с. БООЖ – 35 с. БӨЖ – 105 с.

Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практические занятия – 70 ч. СРОП – 35 ч. СРО – 105 ч. Practical – 70 h. IWSWT – 35 h. IWS – 105 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Бейсызық монтаж» «Нелинейный монтаж» «Non-linear editing»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимациялық фильмнің постөндіріс кезеңінің технологиялары мен шығармашылық қағидаларын меңгерту. Освоение студентами технологий и творческих принципов постпроизводственного этапа анимационного фильма. To provide students with knowledge of the technologies and creative principles of the post-production stage in animated filmmaking.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимация режиссурасындағы постөндіріс үдерістерін зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер монтаж, түстік коррекция, композитинг, дыбыспен жұмыс істеу және анимациялық жобаны финалдық өңдеу қағидаларын меңгереді. Пәнде туындының көркемдік тұтастығына, бейне мен дыбыстың синхрондалуына және жобаны финалдық көрсетілім мен дистрибуцияға дайындауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению процессов постпроизводства в анимационной режиссуре. В ходе обучения студенты осваивают принципы монтажа, цветокоррекции, композитинга, работы со звуком и финальной обработки анимационного проекта. Особое внимание уделяется художественной целостности произведения, синхронизации изображения и звука, а также подготовке проекта к финальному показу и дистрибуции. The course focuses on the study of post-production processes in animation directing. During the training process, students master the principles of editing, color correction, compositing, sound design, and final processing of an animation project. Special attention is given to the artistic integrity of the work, synchronization of image and sound, and preparation of the project for final screening and distribution.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Монтаж, композитинг, түстік коррекция және анимациялық жобаны финалдық өңдеу технологияларын меңгеру. - Бейне, дыбыс және визуалдық эффекттердің көркемдік әрі техникалық синхрондалуын қамтамасыз ету қабілеті. - Анимациялық фильмнің постөндіріс үдерісін ұйымдастыру және бақылау дағдылары. - Финалдық анимациялық өнімнің сапасын талдау және оны жетілдіру бойынша шешім қабылдау қабілеті. - Владение основными технологиями монтажа, композитинга, цветокоррекции и финальной обработки анимационного проекта. - Способность обеспечивать художественную и техническую синхронизацию изображения, звука и визуальных эффектов. - Навыки организации и контроля постпроизводственного процесса анимационного фильма. - Умение анализировать качество финального анимационного продукта и принимать решения по его совершенствованию.

- Proficiency in editing, compositing, color correction, and final processing technologies for animation projects. - Ability to ensure artistic and technical synchronization of image, sound, and visual effects. - Skills in organizing and supervising the post-production process of an animated film. - Ability to analyze the quality of the final animation product and make decisions for its improvement.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Анимациялық фильмнің постөндірісі барысында монтаж, композитинг және түстік коррекция технологияларын қолданады. - Жобаның көркемдік тұтастығына қол жеткізу үшін бейне, дыбыс және визуалдық эффектілердің синхрондалуын қамтамасыз етеді. - Финалдық анимациялық өнімнің сапасын талдап, оны көрсетілім мен дистрибуцияға дайындайды. - Применяет технологии монтажа, композитинга и цветокоррекции в процессе постпроизводства анимационного фильма. - Обеспечивает синхронизацию изображения, звука и визуальных эффектов для достижения художественной целостности проекта. - Анализирует качество финального анимационного продукта и подготавливает его к показу и дистрибуции. - Applies editing, compositing, and color correction technologies in the post-production process of an animated film. - Ensures synchronization of image, sound, and visual effects to achieve the artistic integrity of the project. - Analyzes the quality of the final animation product and prepares it for screening and distribution.	
Үлестірме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, практикалық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для практических занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for practicals training

В блогы/ Блок В/ Block В

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Режиссура және анимация техникасы Режиссура I и техника анимации Directing I and animation techniques
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация техникасы I: Анимация технологиясын құру Техника анимации I: Технология создания анимации Animation technique I: Animation creation technology
Пән циклі	БП, ТК

Цикл дисциплины The cycle of discipline	ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	TA I:TSA 1211
Семестр/ Term	1
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 30 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	«Арнайы сурет» «Специальный рисунок» «Special drawing»
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге анимация жасаудың негізгі технологиялық қағидалары мен әдістерін меңгерту және анимациялық қозғалысты құру дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами основных технологических принципов и методов создания анимации, а также формирование навыков построения анимационного движения. To provide students with knowledge of the basic technological principles and methods of animation creation and to develop skills in constructing animated movement.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимация жасаудың негізгі технологияларын және анимациялық қозғалыс қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер покадрлық анимация әдістерін, тайминг негіздерін, қозғалыс пластикасын және негізгі кадрлармен жұмыс істеуді игереді. Пәнде анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға, ырғақ сезімін дамытуға және анимациядағы қозғалыс заңдылықтарын түсінуге ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение базовых технологий создания анимации и принципов анимационного движения. В процессе обучения студенты осваивают методы покадровой анимации, основы тайминга, пластики движения и работы с ключевыми кадрами. Особое внимание уделяется практическому созданию анимационных сцен, развитию чувства ритма и пониманию закономерностей движения в анимации. The course focuses on the study of basic animation creation technologies and principles of animated movement. During the training process, students master frame-by-frame animation methods, the fundamentals of timing, movement plasticity, and keyframe techniques. Special attention is given to the practical creation of animated scenes, the development of rhythm perception, and understanding the principles of movement in animation.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Анимация жасаудың негізгі технологиялары мен қағидаларын меңгеру. - Покадрлық техника мен негізгі кадрларды қолдана отырып, анимациялық қозғалыс

жасау қабілеті. - Анимациялық сахнадағы ырғақ, тайминг және қозғалыс пластикасын құра білу. - Қозғалыс заңдылықтарын талдау және анимация жасау барысында көркемдік шешімдерді қолдану қабілеті. - Владение основными технологиями и принципами создания анимации. - Способность создавать анимационное движение с использованием покадровой техники и ключевых кадров. - Умение выстраивать ритм, тайминг и пластику движения в анимационной сцене. - Способность анализировать закономерности движения и применять художественные решения в процессе создания анимации. - Proficiency in the main technologies and principles of animation creation. - Ability to create animated movement using frame-by-frame techniques and keyframes. - Ability to construct rhythm, timing, and movement plasticity in animated scenes. - Ability to analyze movement principles and apply artistic solutions in the animation creation process.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Анимациялық қозғалысты жасаудың негізгі технологиялары мен әдістерін қолданады. - Кадрлық техника, тайминг және негізгі кадрларды пайдалана отырып, анимациялық сахналар жасайды. - Қозғалыс заңдылықтарын талдап, анимация жасау барысында көркемдік шешімдерді қолданады. - Применяет основные технологии и методы создания анимационного движения. - Создаёт анимационные сцены с использованием покадровой техники, тайминга и ключевых кадров. - Анализирует закономерности движения и использует художественные решения в процессе создания анимации. - Applies the main technologies and methods of creating animated movement. - Creates animated scenes using frame-by-frame techniques, timing, and keyframes. - Analyzes movement principles and applies artistic solutions in the animation creation process.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмдегі теориялық-практикалық жұмыс Теоретико-практическая работа над анимационным фильмом Theoretical and practical work on an animated film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	2D анимациядағы бағдарламалардың интерфейсі мен мүмкіндіктерін зерттеу Изучение интерфейса и возможностей программ в 2D анимации Exploring the interface and capabilities of programs in

	2D animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	IIVP2DA 1216
Семестр/ Term	2
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 30 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация техникасы I: Анимация технологиясын құру Техника анимации I: Технология создания анимации Animation technique I: Animation creation technology
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 2D анимация бағдарламаларының интерфейсі мен функционалдық мүмкіндіктерін меңгерту және цифрлық анимация жасау дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами интерфейса и функциональных возможностей программ для 2D-анимации, а также формирование навыков создания цифровой анимации. To provide students with knowledge of the interface and functional capabilities of 2D animation software and to develop skills in creating digital animation.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс студенттерді 2D анимация бағдарламаларының интерфейсімен, құралдарымен және функционалдық мүмкіндіктерімен таныстырады. Оқу барысында цифрлық сурет салу, покадрлық анимация, қабаттармен, таймлайнмен және анимациялық эффектілермен жұмыс істеу негіздері қарастырылады. Пәнде анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға және 2D анимация өндірісінде заманауи цифрлық технологияларды қолдануға ерекше назар аударылады. Курс знакомит студентов с интерфейсом, инструментами и функциональными возможностями программ для 2D-анимации. В процессе обучения рассматриваются основы цифрового рисунка, покадровой анимации, работы со слоями, таймлайном и анимационными эффектами. Особое внимание уделяется практическому созданию анимационных сцен и применению современных цифровых технологий в производстве 2D-анимации. The course introduces students to the interface, tools, and functional capabilities of 2D animation software. During the training process, students study the basics of digital drawing, frame-by-frame animation, working with layers, timelines, and animation effects. Special attention is given to the practical creation of animated scenes and the application of modern digital technologies in 2D

animation production.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Анимация жасаудың негізгі технологиялары мен қағидаларын меңгеру. - Кадрлық техника мен негізгі кадрларды қолдана отырып, анимациялық қозғалыс жасау қабілеті. - Анимациялық сахнадағы ырғақ, тайминг және қозғалыс пластикасын құра білу. - Қозғалыс заңдылықтарын талдау және анимация жасау барысында көркемдік шешімдерді қолдану қабілеті. - Владение основными технологиями и принципами создания анимации. - Способность создавать анимационное движение с использованием покадровой техники и ключевых кадров. - Умение выстраивать ритм, тайминг и пластику движения в анимационной сцене. - Способность анализировать закономерности движения и применять художественные решения в процессе создания анимации. - Proficiency in the main technologies and principles of animation creation. - Ability to create animated movement using frame-by-frame techniques and keyframes. - Ability to construct rhythm, timing, and movement plasticity in animated scenes. - Ability to analyze movement principles and apply artistic solutions in the animation creation process.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- 2D анимация жасау бағдарламаларының интерфейсі мен негізгі құралдарын қолданады. - Кадрлық техника, қабаттар және таймлайнды пайдалана отырып, цифрлық анимациялық сахналар жасайды. - 2D анимациялық жобаларды әзірлеуде заманауи цифрлық технологиялар мен көркемдік қағидаларды қолданады. - Использует интерфейс и основные инструменты программ для создания 2D-анимации. - Создаёт цифровые анимационные сцены с применением покадровой техники, слоёв и таймлайна. - Применяет современные цифровые технологии и художественные принципы в разработке 2D-анимационных проектов. - Uses the interface and main tools of 2D animation software. - Creates digital animated scenes using frame-by-frame techniques, layers, and timelines. - Applies modern digital technologies and artistic principles in the development of 2D animation projects.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training
Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмдегі теориялық-практикалық жұмыс Теоретико-практическая работа над анимационным фильмом Theoretical and practical work on an animated film

Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Арнайы сурет Специальный рисунок Special drawing
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	SpR 1218
Семестр/ Term	3
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 30 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Арнайы кескіндеме Специальная живопись Special painting
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттердің кәсіби бейнелеу дағдыларын дамыту, форма, композиция және пластикалық шешімдерді көркемдік тұрғыдан меңгерту. Развитие у студентов профессиональных навыков рисунка, освоение художественных принципов формы, композиции и пластического решения. To develop students' professional drawing skills and provide mastery of artistic principles of form, composition, and plastic expression.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс арнайы суретті кәсіби суретші мен аниматор дайындаудың маңызды бөлігі ретінде зерттеуге бағытталған. Оқу барысында студенттер композиция заңдылықтарын, пропорцияны, форма пластикасын, жарық пен көлеңкені және объектілердің конструктивтік құрылымын меңгереді. Пәнде бақылау қабілетін, көркемдік ойлауды және академиялық әрі шығармашылық сурет салу дағдыларын дамытуға ерекше назар аударылады. Курс направлен на изучение основ специального рисунка как важного элемента профессиональной подготовки художника и аниматора. В процессе обучения студенты осваивают законы композиции, пропорции, пластики формы, светотени и конструктивного построения объектов. Особое внимание уделяется развитию наблюдательности, художественного мышления и практических навыков академического и творческого рисунка. The course focuses on the study of special drawing as an important part of professional training for artists and animators. During the training process, students master the principles of composition, proportion, form plasticity, light and shadow, and constructive drawing of objects. Special attention is given to developing observation skills, artistic thinking, and practical abilities in academic and creative

drawing.	
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Академиялық және арнайы сурет негіздерін, форма мен композиция құру қағидаларын меңгеру. - Сурет құралдары арқылы объектілердің көлемін, пропорциясын, қозғалысын және пластикалық шешімін бере білу қабілеті. - Графикалық және анимациялық бейнелер жасауда көркемдік выраздылық құралдарын қолдана білу. - Сурет салу барысында объектілердің формасын, құрылымын және жарық-көлеңке ерекшеліктерін талдау қабілеті. - Владение основами академического и специального рисунка, принципами построения формы и композиции. - Способность передавать объём, пропорции, движение и пластическое решение объектов средствами рисунка. - Умение использовать художественные средства выразительности при создании графических и анимационных образов. - Способность анализировать форму, конструкцию и светотеневые особенности объектов в процессе рисования. - Proficiency in academic and special drawing, as well as the principles of form construction and composition. - Ability to convey volume, proportions, movement, and plastic expression of objects through drawing techniques. - Ability to use artistic expressive means in creating graphic and animated images. - Ability to analyze form, structure, and light-shadow characteristics of objects during the drawing process.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Көркемдік бейнелер жасау барысында академиялық және арнайы суреттің негізгі қағидаларын қолданады. - Сурет құралдары арқылы объектілердің формасын, көлемін, пропорциясын және пластикалық қозғалысын жеткізеді. - Көркемдік бейнелеу барысында объектілердің композициялық және жарық-көлеңкелік ерекшеліктерін талдайды. - Применяет основные принципы академического и специального рисунка при создании художественных изображений. - Передаёт форму, объём, пропорции и пластическое движение объектов средствами рисунка. - Анализирует композиционные и светотеневые особенности объектов в процессе художественного изображения. - Applies the basic principles of academic and special drawing in creating artistic images. - Conveys the form, volume, proportions, and plastic movement of objects through drawing techniques. - Analyzes the compositional and light-shadow features of objects in the process of artistic representation.	

Үлестіріме материал	ПОЭК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training
Раздаточный материал	
Handout	

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	3D анимация I 3D анимация I 3D animation I
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	3DA I 2219
Семестр/ Term	4
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Арнайы сурет Специальный рисунок Special drawing
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 3D анимацияның негізгі қағидалары мен технологияларын меңгерту және үшөлшемді анимациялық жобалар жасау дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами основных принципов и технологий 3D-анимации, а также формирование навыков создания трёхмерных анимационных проектов. To provide students with knowledge of the fundamental principles and technologies of 3D animation and to develop skills in creating three-dimensional animation projects.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс 3D анимацияның негіздерін және үшөлшемді объектілер мен сахналарды жасау

қағидаларын меңгеруге бағытталған. Оқу барысында студенттер модельдеу, материалдарды баптау, жарық қою, объектілерді анимациялау және визуализация негіздерін игереді. Пәнде кәсіби 3D бағдарламаларында тәжірибелік жұмыс жасауға және бастапқы анимациялық жобаларды құруға ерекше назар аударылады.

Курс направлен на изучение основ 3D-анимации и принципов создания трёхмерных объектов и сцен. В процессе обучения студенты осваивают моделирование, настройку материалов, освещение, анимацию объектов и основы визуализации. Особое внимание уделяется практической работе в профессиональных 3D-программах и созданию базовых анимационных проектов.

The course focuses on the fundamentals of 3D animation and the principles of creating three-dimensional objects and scenes. During the training process, students master modeling, material setup, lighting, object animation, and the basics of rendering. Special attention is given to practical work in professional 3D software and the creation of basic animation projects.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓

- 3D анимация бағдарламаларының негізгі құралдары мен технологияларын меңгеру.
- Үшөлшемді объектілерді, сахналарды және визуалдық элементтерді жасау және өңдеу қабілеті.
- Объектілерді анимациялау және үшөлшемді кеңістікте қозғалыс құра білу.
- Заманауи цифрлық технологияларды қолдана отырып, бастапқы 3D анимациялық жобаларды әзірлеу және жүзеге асыру дағдылары.
- Владение основными инструментами и технологиями программ для 3D-анимации.
- Способность создавать и редактировать трёхмерные объекты, сцены и визуальные элементы.
- Умение анимировать объекты и выстраивать движение в трёхмерном пространстве.
- Навыки разработки и реализации базовых 3D-анимационных проектов с использованием современных цифровых технологий.
- Proficiency in the main tools and technologies of 3D animation software.
- Ability to create and edit three-dimensional objects, scenes, and visual elements.
- Ability to animate objects and construct movement in three-dimensional space.
- Skills in developing and implementing basic 3D animation projects using modern digital technologies.

Қорытынды бақылау нысаны
Форма итогового контроля
The form of final control

Дайын эпизодтарды қарау
 Просмотр готовых эпизодов анимации.
 Screening of Completed Episodes

Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training

- 3D анимация жасау бағдарламаларының негізгі құралдары мен технологияларын қолданады.
- Кәсіби цифрлық ортада үшөлшемді объектілер мен сахналарды жасап, анимациялайды.
- 3D анимациялық жобаларды әзірлеуде модельдеу, жарық қою және визуализация қағидаларын қолданады.
- Использует основные инструменты и технологии программ для создания 3D-анимации.
- Создаёт и анимирует трёхмерные объекты и сцены в профессиональной цифровой среде.
- Применяет принципы моделирования, освещения и визуализации при разработке 3D-анимационных проектов.
- Uses the main tools and technologies of 3D animation software.
- Creates and animates three-dimensional objects and scenes in a professional digital environment.
- Applies principles of modeling, lighting, and rendering in the development of 3D animation projects.

Үлестіріме материал	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training
Раздаточный материал	
Handout	

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Жасанды интеллекттің анимациядағы мүмкіндіктері Возможности искусственного интеллекта в анимации Possibilities of artificial intelligence in animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	VIIA 3220
Семестр/ Term	6
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	3
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 30 с. БООЖ – 15 с. БӨЖ – 45 с. Практические занятия – 30 ч. СРОП – 15 ч. СРО – 45 ч. Practical – 30 h. IWSWT – 15 h. IWS – 45 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар Информационно-коммуникационные технологии Information and Communication Technologies

Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге жасанды интеллект технологияларының анимация өндірісіндегі мүмкіндіктерін меңгерту және оларды шығармашылық үдерісте қолдану дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами возможностей технологий искусственного интеллекта в анимационном производстве и формирование навыков их применения в творческом процессе. To provide students with knowledge of the possibilities of artificial intelligence technologies in animation production and to develop skills in their application within the creative process.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс анимация және цифрлық өндіріс саласындағы жасанды интеллект мүмкіндіктерін

зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер кескін генерациясы, анимация, дыбысты өңдеу, үдерістерді автоматтандыру және визуалдық контент әзірлеуге арналған AI құралдарымен танысады. Пәнде жасанды интеллектті шығармашылық үдерісте тәжірибелік тұрғыдан қолдануға, заманауи технологияларды талдауға және анимациядағы AI қолданудың этикалық мәселелеріне ерекше назар аударылады.

Курс посвящён изучению возможностей искусственного интеллекта в сфере анимации и цифрового производства. В процессе обучения студенты знакомятся с AI-инструментами для генерации изображений, анимации, обработки звука, автоматизации процессов и разработки визуального контента. Особое внимание уделяется практическому применению искусственного интеллекта в творческом процессе, анализу современных технологий и вопросам этики использования AI в анимации.

The course focuses on exploring the possibilities of artificial intelligence in animation and digital production. During the training process, students become familiar with AI tools for image generation, animation, sound processing, process automation, and visual content development. Special attention is given to the practical application of artificial intelligence in the creative process, the analysis of modern technologies, and ethical issues related to the use of AI in animation.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓

- Анимация және цифрлық өндірісте қолданылатын жасанды интеллекттің негізгі құралдары мен технологияларын меңгеру.
- AI құралдарын визуалдық, анимациялық және аудиовизуалдық контент жасау барысында қолдану қабілеті.
- Жасанды интеллекттің заманауи анимация индустриясына әсерін, мүмкіндіктері мен шектеулерін талдай білу.
- Шығармашылық қызметте жасанды интеллект технологияларын қолданудағы этикалық қағидалар мен кәсіби жауапкершілікті түсіну.
- Владение основными инструментами и технологиями искусственного интеллекта, применяемыми в анимации и цифровом производстве.
- Способность использовать AI-инструменты для создания визуального, анимационного и аудиовизуального контента.
- Умение анализировать возможности, ограничения и влияние искусственного интеллекта на современную анимационную индустрию.
- Понимание этических принципов и профессиональной ответственности при использовании технологий искусственного интеллекта в творческой деятельности.
- Proficiency in the main artificial intelligence tools and technologies used in animation and digital production.
- Ability to use AI tools for creating visual, animated, and audiovisual content.
- Ability to analyze the possibilities, limitations, and impact of artificial intelligence on the modern animation industry.
- Understanding ethical principles and professional responsibility in the use of artificial intelligence technologies in creative activities.
-

Қорытынды бақылау нысаны
Форма итогового контроля
The form of final control

Дайын эпизодтарды қарау
 Просмотр готовых эпизодов анимации.
 Screening of Completed Episodes

Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training

- Анимациялық және визуалдық контент жасау барысында жасанды интеллект құралдары мен технологияларын қолданады. - Анимациялық өндірістің жекелеген кезеңдерін автоматтандыру және оңтайландыру үшін AI технологияларын пайдаланады. - Анимация индустриясындағы жасанды интеллектті қолданудың мүмкіндіктерін, шектеулерін және этикалық аспектілерін талдайды. - Использует инструменты и технологии искусственного интеллекта в процессе создания анимационного и визуального контента. - Применяет AI-технологии для автоматизации и оптимизации отдельных этапов анимационного производства. - Анализирует возможности, ограничения и этические аспекты использования искусственного интеллекта в анимационной индустрии. - Uses artificial intelligence tools and technologies in the creation of animation and visual content. - Applies AI technologies to automate and optimize specific stages of animation production. - Analyzes the possibilities, limitations, and ethical aspects of using artificial intelligence in the animation industry.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация техникасы II: Кейіпкерлердің анимациясы Техника анимации II: Анимация персонажей Animation Technique II: Character animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	ТА II: AP 2222
Семестр/ Term	4
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов	Практикалық сабақ – 40 с. БОӨЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч.

The form and types of training sessions /number of hours	Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Арнайы сурет Специальный рисунок Special drawing
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге кейіпкерлер анимациясының негізгі қағидаларын меңгерту және қозғалыс, эмоция мен мінезді анимациялық тәсілдер арқылы жеткізу дағдыларын қалыптастыру.	
Освоение студентами основных принципов анимации персонажей и формирование навыков передачи движения, эмоций и характера средствами анимации.	
To provide students with knowledge of the fundamental principles of character animation and to develop skills in conveying movement, emotion, and character through animation techniques.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс кейіпкерлер анимациясының қағидаларын және выразды анимациялық қозғалыс жасауды зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер пластика, тайминг, мимика, жест және кейіпкердің кадрдағы мінез-құлқы заңдылықтарын меңгереді. Пәнде эмоцияны, мінезді және драматургиялық әрекетті анимация құралдары арқылы жеткізуге, сондай-ақ кейіпкерлер қатысатын анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению принципов анимации персонажей и созданию выразительного анимационного движения. В процессе обучения студенты осваивают законы пластики, тайминга, мимики, жеста и поведения персонажа в кадре. Особое внимание уделяется передаче эмоций, характера и драматургического действия средствами анимации, а также практической разработке анимационных сцен с персонажами. The course focuses on the principles of character animation and the creation of expressive animated movement. During the training process, students master the principles of plasticity, timing, facial expressions, gestures, and character behavior within the frame. Special attention is given to conveying emotion, personality, and dramatic action through animation, as well as the practical development of animated scenes with characters.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Пластика, ырғақ және таймингті ескере отырып, кейіпкерлердің образды қозғалысын жасау қабілеті. - Анимация құралдары арқылы эмоцияны, мінезді және драматургиялық әрекетті жеткізе білу. - Цифрлық ортада кейіпкерлер анимациясын жасаудың негізгі әдістері мен құралдарын меңгеру. - Кейіпкерлердің қозғалысы мен мінез-құлқын талдау және анимациялық жобада көркемдік шешімдерді қолдану қабілеті. - Способность создавать выразительное движение персонажей с учётом пластики, ритма и тайминга. - Умение передавать эмоции, характер и драматургическое действие средствами анимации. - Владение основными методами и инструментами создания анимации персонажей в цифровой среде. - Способность анализировать движение и поведение персонажей и применять художественные решения в анимационном проекте. - Ability to create expressive character movement considering plasticity, rhythm, and timing. - Ability to convey emotion, personality, and dramatic action through animation techniques.

- Proficiency in the main methods and tools for creating character animation in a digital environment. - Ability to analyze character movement and behavior and apply artistic solutions in animation projects.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Қозғалыс пластикасын, тайминг пен ырғақты ескере отырып, кейіпкерлер анимациясын жасайды. - Анимация құралдары арқылы эмоцияны, мінезді және драматургиялық әрекетті жеткізеді. - Кейіпкерлер қатысатын анимациялық сахналарды әзірлеуде технологиялар мен көркемдік әдістерді қолданады. - Создаёт анимацию персонажей с учётом пластики движения, тайминга и ритма. - Передаёт эмоции, характер и драматургическое действие средствами анимации. - Применяет технологии и художественные методы при разработке анимационных сцен с персонажами. - Creates character animation considering movement plasticity, timing, and rhythm. - Conveys emotion, personality, and dramatic action through animation techniques. - Applies technologies and artistic methods in the development of animated scenes with characters.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациядағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялар Анимационные компьютерные программы и технологии Animated computer programs and technologies
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	3D анимация II: Кейіпкерлерді модельдеу 3D анимация II: Моделирование персонажа 3D Animation II: Character modeling
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ ВД, СС
Пән коды Код дисциплины Discipline code	3DA II: MP 3224
Семестр/ Term	5

ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	4
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 40 с. БООЖ – 20 с. БӨЖ – 60 с. Практические занятия – 40 ч. СРОП – 20 ч. СРО – 60 ч. Practical – 40 h. IWSWT – 20 h. IWS – 60 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	3D анимация I 3D анимация I 3D animation I
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 3D кеңістікте кейіпкерлерді модельдеудің негізгі қағидалары мен технологияларын меңгерту және анимациялық кейіпкерлерді кәсіби деңгейде құрастыру дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами основных принципов и технологий моделирования персонажей в 3D-пространстве, а также формирование навыков профессионального создания анимационных персонажей. To provide students with knowledge of the fundamental principles and technologies of character modeling in 3D space and to develop professional skills in creating animated characters.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс кейіпкерлер анимациясының қағидаларын және выразды анимациялық қозғалыс жасауды зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер пластика, тайминг, мимика, жест және кейіпкердің кадрдағы мінез-құлқы заңдылықтарын меңгереді. Пәнде эмоцияны, мінезді және драматургиялық әрекетті анимация құралдары арқылы жеткізуге, сондай-ақ кейіпкерлер қатысатын анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению принципов анимации персонажей и созданию выразительного анимационного движения. В процессе обучения студенты осваивают законы пластики, тайминга, мимики, жеста и поведения персонажа в кадре. Особое внимание уделяется передаче эмоций, характера и драматургического действия средствами анимации, а также практической разработке анимационных сцен с персонажами. The course focuses on the principles of character animation and the creation of expressive animated movement. During the training process, students master the principles of plasticity, timing, facial expressions, gestures, and character behavior within the frame. Special attention is given to conveying emotion, personality, and dramatic action through animation, as well as the practical development of animated scenes with characters.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Анатомияны, пропорцияны және стиль ерекшеліктерін ескере отырып, кейіпкерлердің үшөлшемді модельдерін жасау қабілеті. - Кейіпкерлерді 3D модельдеуге арналған кәсіби бағдарламалардың құралдары мен технологияларын меңгеру. - Анимациялық кейіпкердің визуалдық бейнесі мен пластикалық шешімін әзірлей білу. - 3D кейіпкерді анимациялық өндірістің келесі кезеңдеріне дайындау дағдылары.

- Способность создавать трёхмерные модели персонажей с учётом анатомии, пропорций и стилистики. - Владение инструментами и технологиями профессиональных программ для 3D-моделирования персонажей. - Умение разрабатывать визуальный образ и пластическое решение анимационного персонажа. - Навыки подготовки 3D-персонажа к дальнейшим этапам анимационного производства.	
- Ability to create three-dimensional character models considering anatomy, proportions, and style. - Proficiency in the tools and technologies of professional software for 3D character modeling. - Ability to develop the visual image and plastic design of an animated character. - Skills in preparing a 3D character for further stages of animation production.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды карау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Анатомияны, пропорцияны және көркемдік стильді ескере отырып, кейіпкерлердің үшөлшемді модельдерін жасайды. - Кейіпкерлерді 3D модельдеу үшін кәсіби құралдар мен технологияларды қолданады. - 3D кейіпкерлерді анимациялық өндірістің келесі кезеңдеріне дайындайды.	
- Создаёт трёхмерные модели персонажей с учётом анатомии, пропорций и художественного стиля. - Использует профессиональные инструменты и технологии для 3D-моделирования персонажей. - Подготавливает 3D-персонажей к дальнейшим этапам анимационного производства.	
- Creates three-dimensional character models considering anatomy, proportions, and artistic style. - Uses professional tools and technologies for 3D character modeling. - Prepares 3D characters for further stages of animation production.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОЭК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Аниматордың шеберлігі және монтаж Мастерство аниматора и монтаж Animation mastery and editing
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	Анимация техникасы III: кейіпкерлер анимациясы Техника анимации III: Анимация персонажей Animation technique III: Animating characters
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	ТА III: AP 3229
Семестр/ Term	5

ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	6
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 60 с. БООЖ – 30 с. БӨЖ – 90 с. Практические занятия – 60 ч. СРОП – 30 ч. СРО – 90 ч. Practical – 60 h. IWSWT – 30 h. IWS – 90 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация техникасы II: Кейіпкерлердің анимациясы Техника анимации II: Анимация персонажей Animation Technique II: Character animation
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге кейіпкерлер анимациясының күрделі технологиялары мен пластикалық қозғалыс қағидаларын меңгерту және көркемдік образды анимация арқылы жеткізу дағдыларын дамыту. Освоение студентами сложных технологий и принципов пластического движения в анимации персонажей, а также развитие навыков передачи художественного образа средствами анимации. To provide students with advanced technologies and principles of plastic movement in character animation and to develop skills in conveying artistic images through animation.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс кейіпкерлер анимациясын тереңдетіп зерттеуге және күрделі пластикалық қозғалыс жасауға арналған. Оқу барысында студенттер актерлік анимация, қозғалыс динамикасы, мимика, кейіпкерлердің өзара әрекеті және анимациялық сахнаның драматургиясы қағидаларын меңгереді. Пәнде қозғалыс выразительности, эмоциялық күйді жеткізуге және күрделі анимациялық эпизодтарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён углублённому изучению анимации персонажей и созданию сложного пластического движения. В процессе обучения студенты осваивают принципы актёрской анимации, динамики движения, мимики, взаимодействия персонажей и драматургии анимационной сцены. Особое внимание уделяется выразительности движения, передаче эмоционального состояния и практической разработке сложных анимационных эпизодов. The course focuses on the advanced study of character animation and the creation of complex plastic movement. During the training process, students master the principles of acting animation, movement dynamics, facial expressions, character interaction, and the dramaturgy of animated scenes. Special attention is given to expressive movement, conveying emotional states, and the practical development of complex animated episodes.
Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓
- Эмоцияны, мінезді және психологиялық күйді жеткізе отырып, кейіпкерлердің выразды анимациясын жасау қабілеті. - Пластика, ырғақ және динамиканы ескере отырып, кейіпкерлердің күрделі қозғалысын құра білу. - Цифрлық ортада кейіпкерлер анимациясын жасаудың заманауи әдістері мен құралдарын меңгеру. - Анимациялық сахналар мен эпизодтарды әзірлеуде драматургия және режиссура қағидаларын қолдану қабілеті.

- Способность создавать выразительную анимацию персонажей с передачей эмоций, характера и психологического состояния. - Умение выстраивать сложное движение персонажей с учётом пластики, ритма и динамики. - Владение современными методами и инструментами создания анимации персонажей в цифровой среде. - Способность применять принципы драматургии и режиссуры при разработке анимационных сцен и эпизодов. - Ability to create expressive character animation conveying emotion, personality, and psychological state. - Ability to construct complex character movement considering plasticity, rhythm, and dynamics. - Proficiency in modern methods and tools for creating character animation in a digital environment. - Ability to apply principles of dramaturgy and directing in the development of animated scenes and episodes.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Эмоцияны, мінезді және драматургиялық әрекетті жеткізе отырып, кейіпкерлердің күрделі анимациясын жасайды. - Анимациялық сахналарды әзірлеуде пластика, динамика және актерлік анимация қағидаларын қолданады. - Анимациялық эпизодтарды жасауда заманауи технологиялар мен көркемдік әдістерді пайдаланады. - Создаёт сложную анимацию персонажей с передачей эмоций, характера и драматургического действия. - Применяет принципы пластики, динамики и актёрской анимации при разработке анимационных сцен. - Использует современные технологии и художественные методы в создании анимационных эпизодов. - Creates complex character animation conveying emotion, personality, and dramatic action. - Applies principles of plasticity, dynamics, and acting animation in the development of animated scenes. - Uses modern technologies and artistic methods in the creation of animated episodes.	
Үлестіріме материал Раздаточный материал Handout	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмнің көркемдік шешімін әзірлеу Разработка художественного решения анимационного фильма Development of artistic solutions animation film
Пәннің атауы Название дисциплины	3D анимация III: кейіпкерлер анимациясы 3D анимация III: анимация персонажей

Name of the discipline	3D Animation III: character animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ BD, CC
Пән коды Код дисциплины Discipline code	3DA III: AP 3234
Семестр/ Term	6
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	6
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 60 с. БООЖ – 30 с. БӨЖ – 90 с. Практические занятия – 60 ч. СРОП – 30 ч. СРО – 90 ч. Practical – 60 h. IWSWT – 30 h. IWS – 90 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	3D анимация II: Кейіпкерлерді модельдеу 3D анимация II: Моделирование персонажа 3D Animation II: Character modeling
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 3D кеңістікте кейіпкерлер анимациясының кәсіби қағидалары мен технологияларын меңгерту және пластикалық қозғалыс пен эмоциялық әрекетті беру дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами профессиональных принципов и технологий анимации персонажей в 3D-пространстве, а также формирование навыков передачи пластического движения и эмоционального действия. To provide students with professional principles and technologies of character animation in 3D space and to develop skills in conveying plastic movement and emotional performance.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс 3D ортадағы кейіпкерлер анимациясының қағидалары мен технологияларын зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер пластикалық қозғалыс, мимика, актерлік анимация және кейіпкерлердің үшөлшемді кеңістіктегі өзара әрекеттесу әдістерін меңгереді. Пәнде риггингпен жұмыс істеуге, таймингке, қозғалыс динамикасына және выразды анимациялық сахналарды жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению принципов и технологий анимации персонажей в 3D-среде. В процессе обучения студенты осваивают методы создания пластического движения, мимики, актёрской анимации и взаимодействия персонажей в трёхмерном пространстве. Особое внимание уделяется работе с риггингом, таймингом, динамикой движения и созданию выразительных анимационных сцен. The course focuses on the principles and technologies of character animation in a 3D environment. During the training process, students master methods of creating plastic movement, facial expressions, acting animation, and character interaction in three-dimensional space. Special attention is given to rigging, timing, movement dynamics, and the creation of expressive animated scenes.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓	
- Үшөлшемді кеңістікте кейіпкерлердің выразды анимациясын жасау қабілеті. - 3D анимация құралдары арқылы қозғалысты, мимиканы, эмоцияны және кейіпкер мінезін жеткізе білу. - Риггинг, тайминг құралдарын және кәсіби 3D анимация технологияларын меңгеру. - Көркемдік выразды анимациялық сахналарды әзірлеу және кейіпкерлер қозғалысының драматургиясын басқару қабілеті. - Способность создавать выразительную анимацию персонажей в трёхмерном пространстве. - Умение передавать движение, мимику, эмоции и характер персонажа средствами 3D-анимации. - Владение инструментами риггинга, тайминга и профессиональными технологиями 3D-анимации. - Способность разрабатывать художественно выразительные анимационные сцены и управлять драматургией движения персонажей. - Ability to create expressive character animation in three-dimensional space. - Ability to convey movement, facial expressions, emotion, and character personality through 3D animation techniques. - Proficiency in rigging, timing tools, and professional 3D animation technologies. - Ability to develop artistically expressive animated scenes and manage the dramaturgy of character movement.	
Қорытынды бақылау нысаны Форма итогового контроля The form of final control	Дайын эпизодтарды қарау Просмотр готовых эпизодов анимации. Screening of Completed Episodes
Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training	
- Қозғалыс пластикасын, мимика мен эмоцияны ескере отырып, 3D кеңістікте кейіпкерлер анимациясын жасайды. - Анимациялық сахналарды әзірлеуде риггинг, тайминг және қозғалыс динамикасы технологияларын қолданады. - Көркемдік және режиссерлік қағидаларды пайдалана отырып, выразды 3D анимациялық эпизодтарды әзірлейді. - Создаёт анимацию персонажей в 3D-пространстве с учётом пластики движения, мимики и эмоций. - Применяет технологии риггинга, тайминга и динамики движения при разработке анимационных сцен. - Разрабатывает выразительные 3D-анимационные эпизоды с использованием художественных и режиссёрских принципов. - Creates character animation in 3D space considering movement plasticity, facial expressions, and emotions. - Applies rigging, timing, and movement dynamics technologies in the development of animated scenes. - Develops expressive 3D animation episodes using artistic and directorial principles.	
Үлестірме материал Раздаточный материал Handout	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар. УМКД, задания для лекционных занятий. The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training

Модуль атауы Наименование модуля Name of the module	Анимациялық фильмнің көркемдік шешімін әзірлеу Разработка художественного решения анимационного фильма Development of artistic solutions animation film
Пәннің атауы Название дисциплины Name of the discipline	2D анимациядағы фондар мен бақылау нүктелері Фоны и контрольные точки в 2D анимации Backgrounds and control points in 2D animation
Пән циклі Цикл дисциплины The cycle of discipline	БП, ТК ПД, КВ ВД, СС
Пән коды Код дисциплины Discipline code	FKT2DA 4237
Семестр/ Term	7
ECTS кредит саны Количество кредитов ECTS Number of ECTS credits	8
Оқу сабақтарының нысаны мен түрлері /сағат саны Форма и виды учебных занятий /количество часов The form and types of training sessions /number of hours	Практикалық сабақ – 80 с. БООЖ – 40 с. БӨЖ – 120 с. Практические занятия – 80 ч. СРОП – 40 ч. СРО – 120 ч. Practical – 80 h. IWSWT – 40 h. IWS – 120 h.
Пререквизиттер Пререквизиты Prerequisites	Анимация техникасы III: кейіпкерлер анимациясы Техника анимации III: Анимация персонажей Animation technique III: Animating characters
Зерттеу мақсаттары/Цели изучения/ Objectives of the study ↓	
Студенттерге 2D анимациядағы фондар мен бақылау нүктелерін құру қағидаларын меңгерту және анимациялық кеңістікті ұйымдастыру дағдыларын қалыптастыру. Освоение студентами принципов создания фонов и контрольных точек в 2D-анимации, а также формирование навыков организации анимационного пространства. To provide students with knowledge of the principles of creating backgrounds and control points in 2D animation and to develop skills in organizing animated space.	

Мазмұны/Содержание/Content ↓
Курс 2D анимациядағы фондар мен бақылау нүктелерін жасау қағидаларын зерттеуге арналған. Оқу барысында студенттер анимациялық кеңістікті құру, кадр композициясы, перспектива және кейіпкерлердің қоршаған ортамен өзара әрекеттесу әдістерін меңгереді. Пәнде визуалдық стильді әзірлеуге, кадрдағы қозғалысты ұйымдастыруға және бақылау нүктелерін қолдана отырып анимациялық сахналарды тәжірибелік тұрғыдан жасауға ерекше назар аударылады. Курс посвящён изучению принципов создания фонов и контрольных точек в 2D-анимации. В процессе обучения студенты осваивают методы построения анимационного пространства, композиции кадра, перспективы и взаимодействия персонажей с окружающей средой. Особое внимание уделяется разработке визуального стиля, организации движения в кадре и практическому созданию анимационных сцен с использованием контрольных точек.

The course focuses on the principles of creating backgrounds and control points in 2D animation. During the training process, students master methods of constructing animated space, frame composition, perspective, and character interaction with the environment. Special attention is given to developing visual style, organizing movement within the frame, and the practical creation of animated scenes using control points.

Негізгі құзыреттер/Ключевые компетенции/ Key competencies ↓

- Композиция мен перспективаны ескере отырып, фондар жасап және анимациялық кеңістікті ұйымдастыру қабілеті.
- 2D анимацияда бақылау нүктелері мен фондарды жасаудың әдістері мен құралдарын меңгеру.
- Визуалдық стильді қалыптастыру және кейіпкерлердің қоршаған ортамен өзара әрекеттесуін қамтамасыз ету қабілеті.
- Фондар, бақылау нүктелері және кадрдағы қозғалыс қағидаларын қолдана отырып, анимациялық сахналар жасау дағдылары.
- Способность разрабатывать фоны и организовывать анимационное пространство с учётом композиции и перспективы.
- Владение методами и инструментами создания контрольных точек и фонов в 2D-анимации.
- Умение формировать визуальный стиль и обеспечивать взаимодействие персонажей с окружающей средой.
- Навыки создания анимационных сцен с использованием фонов, контрольных точек и принципов движения в кадре.
- Ability to develop backgrounds and organize animated space considering composition and perspective.
- Proficiency in methods and tools for creating control points and backgrounds in 2D animation.
- Ability to develop visual style and ensure interaction between characters and the environment.
- Skills in creating animated scenes using backgrounds, control points, and movement principles within the frame.

**Қорытынды бақылау нысаны
Форма итогового контроля
The form of final control**

Дайын эпизодтарды қарау
Просмотр готовых эпизодов анимации.
Screening of Completed Episodes

Пән бойынша оқу нәтижесі/ Результат обучения/ The result of the training

- Композиция мен перспективаны ескере отырып, фондар жасап, анимациялық кеңістікті ұйымдастырады.
- Анимациялық сахналарды әзірлеуде бақылау нүктелері мен 2D анимация технологияларын қолданады.
- Визуалдық стильді қалыптастырып, кадрдағы кейіпкерлердің қоршаған ортамен өзара әрекеттесуін қамтамасыз етеді.
- Создаёт фоны и организует анимационное пространство с учётом композиции и перспективы.
- Применяет контрольные точки и технологии 2D-анимации при разработке анимационных сцен.
- Формирует визуальный стиль и обеспечивает взаимодействие персонажей с окружающей средой в кадре.
- Creates backgrounds and organizes animated space considering composition and perspective.
- Applies control points and 2D animation technologies in the development of animated scenes.
- Develops visual style and ensures interaction between characters and the environment within the frame.

Үлестіріме материал	ПОӘК, лекциялық сабақтарға арналған тапсырмалар.
Раздаточный материал	УМКД, задания для лекционных занятий.
Handout	The educational and methodological complex of the discipline, tasks for lectures training