

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

АНО ВО «Универсальный Университет»

\_\_\_\_\_ Е.В.Черкес-Заде

“ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2022 \_\_\_\_ г.

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН И ПРАКТИК

Уровень высшего образования: Бакалавриат  
Направление подготовки: 42.03.05 «Медиакоммуникации»  
Направленность (профиль) подготовки: «Анимация»  
Квалификация (степень): Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Срок освоения по данной программе: 4 года

Факультет кино, телевидения и анимации

## ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

### СИСТЕМНОЕ И КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

**Цель дисциплины:** формирование у студентов профессиональных знаний, умений и навыков в области системного и критического мышления, создание у них общего представления о логических методах, используемых в области их профессиональной деятельности, формирование практических навыков рационального и эффективного проблемно-ориентированного, критического мышления.

**Задачи дисциплины:**

- ознакомление обучающихся с природой и сущностью системно - критического мышления;
- формирование представления о понятийном аппарате важнейших элементов системно - критического мышления;
- уметь работать с литературными источниками и находить необходимую информацию для решения научных и профессиональных задач на основе системно-критического подхода;
- анализировать, структурировать, обоснованно излагать и наглядно представлять информацию в сфере профессиональной деятельности.

**Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Сущность и принципы системного подхода

Тема 2. Структура личности и системное мышление

Тема 3. Анализ и синтез с позиции системного подхода

Тема 4. Логические основы мышления

Тема 5. Критическое мышление и его роль в современном мире

Тема 6. Технологии развития критического мышления

Тема 7. Критическое мышление как познавательная и интеллектуальная деятельность

Тема 8. Методы обращения с проблемами

### КОМАНДНАЯ РАБОТА И ЛИДЕРСТВО

**Цель дисциплины:** помочь студентам научиться эффективно работать в команде и развивать лидерские качества. Дисциплина может быть полезна для студентов, которые хотят улучшить свои навыки работы в коллективе и стать более успешными в своей профессиональной деятельности.

**Задачи дисциплины:**

- научиться эффективно общаться друг с другом, слушать и понимать точку зрения других членов команды, а также выражать свои мысли и идеи четко и ясно
- научиться работать вместе, разделять задачи и ответственность, а также находить компромиссы и решать конфликты

- изучить как мотивировать других членов команды и управлять своим временем, чтобы достичь общей цели
- развить у студентов свои лидерские навыки, научиться принимать решения, делегировать задачи и контролировать выполнение работы
- изучить способы разрешения конфликтов в команде, научиться находить компромиссы, чтобы сохранить отношения и достигнуть общей цели
- научиться оценивать результаты.

**Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Основы командной работы
- Тема 2. Работа в команде
- Тема 3. Мотивация и управление временем
- Тема 4. Лидерство
- Тема 5. Работа с конфликтами
- Тема 6. Оценка результатов. Командные проекты
- Тема 7. Лидерство и управление проектами
- Тема 8. Развитие командных навыков

## **РИСУНОК И СКЕТЧИНГ**

**Цель дисциплины** – ознакомить студентов со следующими темами: рисование, цвет, композиция, цветовая теория, принципы цифровой фотографии. Кроме того, блок изобразительного искусства знакомит с анатомией и основами скульптуры из пластилина, поскольку оба они представляют собой необходимые знания и навыки современного художника в области развлекательного искусства, особенно в анимации и игровых направлениях. На протяжении всего курса студенты будут работать и постоянно экспериментировать с традиционными инструментами, выполняя конкретные задачи и проекты, основанные на реальности и воображении.

**Задачи дисциплины:**

- Понять и развить принципы рисунка, цвета, композиции и их теоретическую часть
- Познакомиться с основами лепки из пластилина
- Познакомиться с основами анатомии
- Расширьте свой творческий потенциал, работая над сложными задачами и проектами
- Совершенствовать свои технические навыки, связанные с рисунком, цветом и композицией

**Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1 Рисование
- Тема 2 Затенение
- Тема 3 Перспектива
- Тема 4 Теория цвета
- Тема 5 Цветовая практика
- Тема 6 Рисование фигуры

Тема 7	Рисование животных
Тема 8	Анатомия
Тема 9	Композиция
Тема 10	Скульптура из пластилина
Тема 11	Цифровая фотография

## **ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является формирование коммуникативной компетенции обучающихся в двух ее составляющих: общей коммуникативной компетенции как части социальной компетенции обучающегося. Формирование общей коммуникативной компетенции обеспечивает социальную компетенцию выпускника как способность и готовность осуществлять речевую деятельность средствами английского языка в большинстве стандартных ситуаций общения.

### **Задачи дисциплины**

- сформировать знания, умения и практический опыт применения современных коммуникативных технологий, в том числе на иностранном языке
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, используя иностранный язык в своей специальности: понимать оригинальную монологическую и диалогическую речь, вести беседу и демонстрировать коммуникативные умения при непосредственном общении в деловой среде; вести поиск иноязычной информации на заслуживающих доверия сайтах;
- сформировать понятие языка как системы: знать нормы правила функционирования языковых единиц разных уровней, базовую и дополнительную лексику, грамматический минимум в объеме, необходимом для эффективной коммуникации в сфере профессиональной деятельности;
- сформировать знание основных норм, функциональных стилей, аспектов взаимодействия в деловой среде на языке коммуникации;
- приобрести практический опыт адекватного реагирования в ситуациях бытового, академического и профессионального общения;
- научиться правильно, непротиворечиво и аргументированно строить устную и письменную речь, применяя в практической деятельности основные коммуникативные формулы и клише для практического осуществления групповой коммуникации на иностранном языке.

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Общение. Повседневное общение. Деловое общение. Устная и письменная передача информации.

- Тема 2. Окружающая среда. Проблемы окружающей среды. Защита окружающей среды. Город и деревня. Личная среда человека.
- Тема 3. Спорт. Виды спорта. Спорт и здоровье. Спорт и характер. Коммерциализация спорта.
- Тема 4. Медицина и здоровье. Болезни. Посещение клиники. Лечение. Профилактика. Образ жизни. Медицина и этика.
- Тема 5. Транспорт. Безопасность на дорогах. Жизнь в большом городе. Путешествия.
- Тема 6. Литература. Жанры. Некоторые известные литературные произведения и герои.
- Тема 7. Архитектура. Описание зданий. Архитектура города. Архитектура будущего. Дизайн.
- Тема 8. Глобализация. Средства массовой информации. Интернет.
- Тема 9. Искусство. Галереи и выставки. Живопись. Фотография. Современное искусство.
- Тема 10. Психология. Отношения. Отношения родителей и детей. Психологический портрет.
- Тема 11. Культура. Культурные аспекты. Культура разных стран. Культурный шок.
- Тема 12. Технологии. Технологическое развитие. Жизнь без технологий. Примеры современных технологий в искусстве и дизайне.

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЕДИАКОММУНИКАЦИЯХ**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов комплексного понимания принципов и методов применения информационно-коммуникационных технологий в медиаотрасли. Студенты должны изучить возможности и ограничения различных ИКТ, научиться оценивать их эффективность для медиакоммуникаций и приобрести навыки работы с ними. Также целью дисциплины является ознакомление студентов с основными тенденциями развития ИКТ в медиаиндустрии и вызовами, которые они бросают перед профессионалами.

### **Задачи дисциплины**

- Изучение основных понятий, принципов и технологий, используемых в медиаотрасли;
- Освоение навыков работы с различными информационно-коммуникационными технологиями;
- Изучение возможностей применения ИКТ для повышения эффективности медиакоммуникаций;
- Приобретение навыков анализа и оценки использования ИКТ в медиа;

- Знакомство с основными проблемами и тенденциями развития ИКТ в современной медиаиндустрии;
- Формирование навыков критического мышления и умения принимать обоснованные решения в области применения ИКТ в медиапроцессах

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Введение. Работа в MS Word

Тема 2. Работа в MS Excel

Тема 3. Работа в MS Power Point

Тема 4. Программа для создания макетов печатных и цифровых медиа Adobe InDesign

Тема 5. Графический редактор Adobe Photoshop

## **ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ**

**Цель дисциплины:** формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

### **Задачи дисциплины:**

знать и понимать такие основные понятия:

-физическая культура и спорт, физическое воспитание, самовоспитание и самообразование, ценности физической культуры, ценностные отношения и ориентации, физическое развитие, физическая и функциональная подготовленность, психофизическая подготовка, жизненно необходимые умения и навыки, физическое совершенство, профессиональная направленность физического воспитания;

-организм человека и его функциональные системы, саморегуляция и совершенствование организма, адаптация, социально-экологические факторы, показатели состояния основных функциональных систем;

-здоровье, здоровый образ и стиль жизни, основы жизнедеятельности, двигательная активность;

-методические принципы и методы физического воспитания, общая и специальная физическая подготовка, физические качества, двигательные умения и навыки, спортивная тренировка, разделы спортивной подготовки, тренированность, формы занятий, структура учебно-тренировочного занятия, разминка, вработывание, общая и моторная плотность занятия, интенсивность физической нагрузки, зоны интенсивности нагрузки, градация интенсивности по частоте сердечных сокращений (ЧСС), порог анаэробного обмена (ПАНО), энергозатраты при физической нагрузке;

-формы организации занятий, методы и средства тренировки, физическая и функциональная подготовленность, основы планирования учебно-тренировочного процесса;

-формы самостоятельных занятий, мотивация выбора, направленность самостоятельных занятий, планирование самостоятельных занятий и

особенности их проведения в зависимости от возраста и пола, спортивной подготовленности и функционального состояния;

-диагностика состояния здоровья и его оценка, врачебный контроль, самоконтроль, (стандарты, индексы, номограммы, функциональные пробы, упражнения-тесты);

-массовый спорт, студенческий спорт, спорт высших достижений, системы физических упражнений и мотивация их выбора, группы видов спорта, новые виды спорта;

-реабилитационно-восстановительные мероприятия, методы и средства восстановления работоспособности в профессиональной и физкультурно-спортивной деятельности;

-психофизиологическая характеристика умственного труда, работоспособность, утомление и переутомление, усталость, рекреация, релаксация, самочувствие;

-профессионально-прикладная физическая культура, основы физиологии труда, мотивация в освоении профессии, профессиональный отбор, производственная физическая культура, физическая культура в рабочее и свободное время, профессиональные утомления и заболевания, профилактика травматизма, профессиональная адаптация;

-профессионально-прикладная физическая подготовка, ее формы (виды), условия и характер труда, прикладные физические, психофизиологические, психические и специальные качества, прикладные умения и навыки, прикладные виды спорта, воспитание профессионально важных психофизических качеств и их коррекция.

уметь использовать приобретенные знания в практической деятельности и повседневной жизни:

-использовать средства и методы физической культуры в развитии и формировании основных физических качеств и свойств личности;

-использовать виды, формы и средства физической культуры для самоопределения в ней, творческого развития личности;

-использовать знания особенностей функционирования человеческого организма и отдельных его систем под влиянием занятий физическими упражнениями и спортом в различных условиях внешней среды;

-применять здоровый стиль жизни, рациональные способы и приемы сохранения физического и психического здоровья, профилактики психофизического и нервно-эмоционального утомления;

-определять индивидуальный уровень развития своих физических качеств, владеть основными методами и способами планирования направленного формирования двигательных умений, навыков и физических качеств;

-применять индивидуальный выбор вида спорта или системы физических упражнений, раскрыть их возможности для саморазвития и самосовершенствования;

-использовать методы самоконтроля физического развития, физической подготовленности, функционального состояния для разработки

индивидуальных программ оздоровительной и тренировочной направленности;

-владеть средствами, методами и способами восстановления организма, организации активного отдыха и реабилитации после травм и перенесенных заболеваний;

-применять формы и виды физической культуры в условиях производства (производственная гимнастика);

применять организационные формы, средства и методы профессионально-прикладной психофизической подготовки в соответствии с требованиями специальности;

-эффективно реализовать мировоззренческий компонент формирования физической культуры личности в составлении собственной, лично ориентированной комплексной программы реабилитации и коррекции здоровья.

Освоить методы:

-эффективных и экономичных способов владения жизненно важными умениями и навыками (ходьба, бег, передвижение на лыжах, плавание, преодоление искусственных и естественных препятствий с использованием разнообразных способов передвижения);

-применения средств физической культуры для развития отдельных физических качеств;

-самооценки работоспособности, усталости, утомления и применения средств физической культуры для их коррекции;

-составления и проведения самостоятельных занятий физическими упражнениями гигиенической, тренировочной или реабилитационно-восстановительной направленности;

-оценки состояния здоровья, физического развития, функционального состояния и физической подготовленности;

-обучения двигательным умениям и навыкам, техническим приемам в избранном виде спорта;

-индивидуального подхода к применению средств спортивной подготовки;

-организации и проведения массовых спортивных, спортивно-оздоровительных мероприятий и соревнований по избранным видам спорта;

-направленного использования современных педагогических, медико-биологических и психологических средств реабилитации и восстановления;

-проведения производственной гимнастики и применения «малых форм» физической культуры;

-определения уровня развития профессионально важных психофизических качеств;

-подбора средств профессионально-прикладной физической подготовки, коррекции профессионально важных качеств;

-составления и реализации индивидуальных комплексных программ коррекции здоровья.

**Краткое содержание дисциплины:**



Раздел 1. Теоретический раздел

Тема 1.1. Социально-биологические основы адаптации организма человека к физической и умственной деятельности, факторам среды обитания

Тема 1.2. Физическая культура в профессиональной подготовке студентов и социокультурное развитие личности студента

Раздел 2. Практический раздел

## **ИСТОРИЯ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины – помочь студентам понять важность процесса исследования и анализа, работающего над конкретным проектом, и предоставить им необходимые навыки исследования и критического анализа в контексте искусства и визуальной культуры. Кроме того, в ходе этого процесса студенты глубже погрузятся в историю искусства, современное искусство и различные художественные направления, анализируя и интерпретируя произведения искусства, что помогает им обогатить свою художественную практику.

### **Задачи дисциплины**

- Изучить значение исследований в мире искусства, осознавая их роль в формировании художественных движений, тенденций и художественной философии
- Развивать исследовательские навыки, используя различные источники и методологии для исследований, связанных с искусством
- Контекстуализировать произведения искусства в определенные периоды и понять их значение в формировании арт-ландшафта
- Изучить различные художественные стили, техники и визуальные элементы, понимая, как художники используют их для передачи своих сообщений и эмоций
- Развить навыки критического мышления для объективной оценки и критики произведений искусства, учитывая культурный, социальный и исторический контекст
- Поощрять открытые дискуссии и групповую критику, чтобы создать атмосферу сотрудничества

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1 Древние времена

Тема 2 Средневековье

Тема 3 Эпоха Возрождения

Тема 4 Эпоха барокко

Тема 5 От романтизма к современному искусству

Тема 6 Модернизм и экспериментальное искусство

Тема 7 Современное искусство

## **БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Цель дисциплины:** приобретение обучающимися знаний по идентификации опасностей в различных условиях жизни и деятельности человека и выработка практических навыков в принятии решений по защите человека и материальных ценностей от воздействия негативных факторов среды обитания и ликвидация их последствий.

**Задачи дисциплины:**

- определять вид и источник опасности, для принятия комплекса эффективных мер по защите себя и населения от их неблагоприятного воздействия;
- создавать комфортные условия трудовой деятельности и отдыха человека;
- разрабатывать мероприятия по повышению безопасности и экологичности производственной деятельности;
- планировать мероприятия по защите персонала и населения в чрезвычайных ситуациях и при необходимости принимать участие в проведении аварийно-спасательных и других неотложных работ при ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций;
- самостоятельно работать над усвоением содержания дисциплины и формированием необходимых компетенций.

**Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Современная структура Вселенной. Эволюция человечества и среды его обитания. Эволюция мира опасностей. Области распространения и масштабы негативного влияния техносферы.

Тема 2. Опасности и их показатели. Возникновение и основы реализации опасностей. Закон толерантности, опасные и чрезвычайно опасные воздействия. Поле опасностей. Качественная классификация (таксономия) опасностей.

Тема 3. Антропогенные и антропогенно-техногенные опасности. Виды взаимосвязей человека-оператора с технической системой. Восприятие внешних воздействий и ошибочные реакции человека.

Тема 4. Масштабы негативного влияния опасностей на человека и природу. Опасности производственной и бытовой среды. Региональные и глобальные опасности. Чрезвычайные опасности. Смертность населения от внешних причин.

Тема 5. Совершенствование источников техногенных опасностей. Понятие безопасности объекта защиты. Взаимодействие источников опасностей, опасных зон и объектов защиты. Общие тенденции достижения БЖД и ЗОС. Идентификация опасностей техногенных источников.

Тема 6. Защита человека от естественных опасностей. Защита от переменных климатических воздействий. Освещение. Водоподготовка и водопользование. Требования к пищевым продуктам.

Тема 7. Мониторинг и контроль опасностей. Мониторинг окружающей среды. Мониторинг источника опасностей. Мониторинг здоровья работающих и населения. Страхование опасных объектов и выплаты пострадавшим.

Тема 8. Государственное управление в БЖД и ЗОС. Структура управления. Безопасность труда. Охрана окружающей среды. Защита в чрезвычайных ситуациях.

## **ИСТОРИЯ РОССИИ**

**Цель дисциплины:** формирование умения анализировать основные этапы и понимать закономерности исторического развития общества, а также формирование активной гражданской позиции

**Задачи дисциплины:**

-формирование комплексного знания о культурно-историческом своеобразии России, её месте в мировой цивилизации

-формирование систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, с акцентом на изучение истории России

-воспитание нравственности, толерантности, гражданственности и патриотизма

**Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. История как наука

Тема 2. Народы и государства на территории современной России в Древности. Русь в IX – первой трети XIII в.

Тема 3. Русь в XIII –XV вв.

Тема 4. Россия в XVI-XVII вв.

Тема 5. Россия в XVIII вв.

Тема 6. Российская империя в XIX – начало XX вв.

Тема 7. Россия и СССР в Советскую эпоху (1917-1991 гг.)

Тема 8. Современная Российская Федерация (1991-2022 гг.)

## **ОСНОВЫ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ**

**Цель дисциплины:** формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.

**Задачи дисциплины:**

- представить историю России в её непрерывном цивилизационном измерении, отразить её наиболее значимые особенности, принципы и актуальные ориентиры;

- раскрыть ценностно-поведенческое содержание чувства гражданственности и патриотизма, неотделимого от развитого критического мышления, свободного развития личности и способности независимого суждения об актуальном политикокультурном контексте;

- рассмотреть фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представить их в актуальной и значимой перспективе, воспитывающей в гражданине гордость и сопричастность своей культуре и своему народу;

- представить ключевые смыслы, этические и мировоззренческие доктрины, сложившиеся внутри российской цивилизации и отражающие её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер;

- рассмотреть особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;

- исследовать наиболее вероятные внешние и внутренние вызовы, стоящие перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, обозначить ключевые сценарии её перспективного развития;

- обозначить фундаментальные ценностные принципы (константы) российской цивилизации (единство многообразия, суверенитет (сила и доверие), согласие и сотрудничество, любовь и ответственность, созидание и развитие), а также связанные между собой ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость).

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Что такое Россия

Тема 2. Российское государство-цивилизация

Тема 3. Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации

Тема 4. Политическое устройство России

Тема 5. Вызовы будущего и развитие страны

## **ВВЕДЕНИЕ В ПРОФЕССИЮ**

### **Цель дисциплины**

- понимание студентами основных этапов создания фильма. Понимание основ кинодраматургии и основ киномонтажа, как главного средства киноязыка;

- изучение основ и путей развития анимационного кино;

- изучение основных направлений в анимации и их эволюцию;

- формирование представления о процессе формирования художественного образа в произведениях аудиовизуального искусства, являющегося специфической формой отражения объективной действительности;
- знакомство обучающихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства;
- формирование представления о современных и инновационных формах и направлениях в аудиовизуальном искусстве, новых его арт-практиках;
- прививание умения применять те или иные методики анализа к любому аудиовизуальному продукту (произведению);
- всестороннее представление о различных аспектах игровой индустрии (профессиях): геймдизайне, концепт-арте и трехмерном моделировании;
- научить студентов пользоваться базовым инструментарием.

### **Задачи дисциплины**

- ознакомление студентов с основными этапами создания фильма
- ознакомление студентов с функциями основных членов съёмочной группы
- ознакомление студентов с основными этапами создания киносценария
- формирование у студентов базовых навыков сценарного питчинга
- формирование первичных навыков создания киносценария
- ознакомление студентов с основными приемами монтажа
- формирование у студентов монтажного мышления
- дать понимание основных этапов работы анимационного продакшена, особенностей пайплайна (последовательный план производства) анимационного кино
- сформировать у студентов умение и навык визуально различать технологию и тип программы, в которой сделана анимация
- дать глубокие теоретические знания и сформулировать научное мировоззрение и аналитическое мышление в области анимации
- дать понятие принципов формирования современной концепции анимационного кино
- выполнение базовых учебных задач с учетом специфики игрового направления (профессии)

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Основные этапы создания фильма. Основной (творческий) состав съёмочной группы, их функции и задачи

Тема 2. Сценарий, как основа фильма. Сценарный питчинг. Основные элементы сценария. Отличия сценария от прозы. Сценарный формат. Драматургический анализ фильма.

Тема 3. Монтаж. Технический монтаж. Монтаж, как средство киноязыка.

Тема 4. История анимации

Тема 5. Художественно-технические особенности анимации

Тема 6. Анимационный пайплайн

Тема 7. Введение в игровую индустрию

Тема 8. Профессия "Геймдизайнер"

Тема 9. Профессия "Концепт-художник"

## **ИНКЛЮЗИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛЬНОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Цель дисциплины:** подготовка специалистов, способных эффективно работать с людьми с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов и других уязвимых групп населения. Эта дисциплина помогает студентам развить навыки и знания, необходимые для создания инклюзивной среды в различных сферах жизни, таких как образование, здравоохранение, культура и спорт.

**Задачи дисциплины:**

- изучение основных принципов и подходов к созданию инклюзивной среды
- ознакомление с правовыми и этическими аспектами работы с людьми с ОВЗ
- развитие навыков коммуникации и взаимодействия с людьми с различными потребностями
- обучение методам и технологиям адаптации и интеграции людей с ОВЗ в общество
- формирование у студентов понимания значимости инклюзивного подхода в обществе и его влияния на качество жизни людей

**Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Правовые аспекты и этика работы с людьми с ОВЗ

Тема 2. Технологии адаптации и интеграции в общество людей с ОВЗ

Тема 3. Создание инклюзивной среды в сфере медиакоммуникаций

Тема 4. Взаимодействие с людьми с разными потребностями

Тема 5. Роль государства и общества в создании инклюзивной среды

Тема 6. Проблемы и перспективы развития инклюзивных технологий в России

## **ФИЛОСОФИЯ**

**Цель дисциплины:** помочь студентам развить критическое мышление, научиться анализировать и оценивать различные точки зрения, а также расширить их кругозор и понимание мира в целом. Философия помогает студентам научиться мыслить логически, рассуждать, анализировать и делать выводы из полученных знаний. Кроме того, она помогает развить умение критически оценивать информацию, что является важным навыком в современном мире, где информация может быть недостоверной или неполной

**Задачи дисциплины:**

- развитие критического мышления и способности анализировать и оценивать информацию
- расширение кругозора и понимание мира в его многообразии

-формирование умения рассуждать и делать выводы на основе полученных знаний

-развитие логического мышления и умения аргументировать свою точку зрения

-формирование мировоззрения и системы ценностей

-развитие умения общаться и вести дискуссии на философские темы

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Философия: смысл и предназначение

Тема 2. Основные этапы и направления развития философии

Тема 3. Отечественная философия

Тема 4. Философия бытия

Тема 5. Философия познания

Тема 6. Социальная философия

Тема 7. Человек как предмет философско-этического осмысления

Тема 8. Моральные дилеммы цифровой эпохи

## **ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является формирование профессиональной коммуникативной компетенции на иностранном языке. Формирование профессиональной коммуникативной компетенции подчинено цели подготовки бакалавра и обеспечивает способность и готовность осуществлять речевую деятельность на английском языке в профессиональных ситуациях общения.

### **Задачи дисциплины**

- сформировать знания, умения и практический опыт осуществления деловой коммуникации в устной и письменной форме;
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, используя иностранный язык в своей специальности: понимать оригинальную монологическую и диалогическую речь, вести беседу и демонстрировать коммуникативные умения при непосредственном общении в деловой среде; вести поиск иноязычной информации на заслуживающих доверия сайтах;
- сформировать представление о различиях между стандартами формальной и неформальной деловой коммуникации на ИЯ в устной и письменной формах в условиях профессиональной деятельности, формы и правила академического и профессионального письма, необходимые для составления и редактирования текстов профессиональной направленности;
- приобрести навык понимания, анализа и структурирования информации на иностранном языке, необходимой для профессиональной деятельности

## Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Cinema. Genres of films, Reviews. Vocabulary.  
Grammar: How to write reviews on films, Present Simple.  
Practical skills: Writing a review  
Кино. Жанры фильмов. Как написать рецензию на фильм  
Грамматика: грамматические структуры для описания действия в настоящем.  
Практические навыки: написание рецензии
- Тема 2. Game design. Video games industry.  
Grammar: Adjectives to describe the game, Perfect Perfect Tense vs Past Simple.  
Using Gerund and Infinitive.  
Practical skills: Team work making a short presentation about a video game you know  
Геймдизайн. Индустрия видеоигр.  
Грамматика: Прилагательные для описания видеоигр, Настоящее Совершенное и Прошедшее Простое (их отличия), использование герундия и инфинитива.  
Практические навыки: командная работа с презентацией видеоигры
- Тема 3. Film studies. Professional Vocabulary. Extreme adjectives and Linkers.  
Grammar: Modal Verbs and Related Phrases  
Practical Skills: explaining the words and phrases from new vocabulary  
Съемочный процесс, Профессиональная лексика. Экстремальные прилагательные и соединительные слова.  
Грамматика: модальные глаголы и связанные с ними фразы  
Практические навыки: разговорная практика, аргументация
- Тема 4. Jobs and stages in Filmmaking (pre-production, production and post-production), Writing a Professional Email. Changing arrangements  
Practical Skills: writing a professional email  
Стадии в видеопроизводстве. Профессиональная переписка.  
Практические навыки:  
написание профессионального (делового) письма
- Тема 5. Giving a talk. Taking notes, Abbreviations. Pitching an idea.  
Grammar: Phrases for Introduction Main body and Conclusion.  
Practical Skills: writing email about pitching your idea  
Выступление с речью. Использование сокращений. Питчинг идеи  
Практические навыки: написание заявки на участие в питчинге



- Тема 6. Emailing. Habits. Interviews.  
 Practical Skills: Learning how to write a professional email, speaking practice, learning how to make questions for the interview  
 Написание имейла. Обсуждение привычек (для разговорной практики и практики формулирования вопросов), формулирование вопросов для интервью.  
 Грамматика: составление вопросов (вспомогательные глаголы)  
 Практические навыки: профессиональное написание имейла, разговорная практика
- Тема 7. Good prospects. What it is to be an expert. Asking questions.  
 Grammar: Used to and Would  
 Перспективы для работы. Что значит быть экспертом в своем деле; умение задавать вопросы.  
 Грамматика: Привычки в прошлом  
 Практические навыки: коммуникативные навыки
- Тема 8. Email to a potential employer. An application letter, Writing a personal statement  
 Grammar: Using different tenses  
 Practical Skills: Writing an email to the employer in order to apply for a job. Writing a personal statement  
 Язык письма; Письмо потенциальному работодателю; Сопроводительное письмо, написание личного заявления  
 Грамматика: использование разных времен  
 Практические навыки:  
 Ведение переписки с иностранными клиентами

## **РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ**

**Цель дисциплины:** формирование у студентов навыков грамотного письма и правильной устной речи, а также развитие их коммуникативных способностей.

**Задачи дисциплины:**

- обучение студентов правилам русского языка, грамматике и пунктуации
- развитие навыков письменной и устной речи
- формирование умения правильно использовать языковые средства в соответствии с ситуацией общения и стилем речи
- обучение студентов культуре речи, этике и правилам этикета
- развитие коммуникативных навыков, умения ясно и четко выражать свои мысли

**Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Понятие культуры речи и её основные аспекты

Тема 2. Языковые нормы и их роль в речевой коммуникации

- Тема 3. Орфографические и пунктуационные нормы  
Тема 4. Лексические нормы и лексическая сочетаемость  
Тема 5. Грамматические нормы и грамматические ошибки  
Тема 6. Стили речи и их особенности  
Тема 7. Речевое общение и его основные формы  
Тема 8. Этика и этикет в речевой коммуникации

## **ОСНОВЫ АВТОРСКОГО ПРАВА**

**Цель дисциплины:** формирование у студентов знаний, умений, навыков в области авторского права и понимания основных принципов и норм авторского права, а также научить их правильно использовать эти знания в своей повседневной жизни.

**Задачи дисциплины:**

- изучить основные понятия и термины авторского права
- познакомить студентов с правами авторов на произведения и их использование
- изучить законы, регулирующие авторское право в Российской Федерации
- обучить распознаванию нарушений авторского права и способам их защиты
- развить навыки анализа и оценки интеллектуальной собственности
- развить критическое мышление и способности принимать обоснованные решения в области авторского права

**Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Понятие, источники и субъекты авторского права  
Тема 2. Объекты авторских прав  
Тема 3. Авторские права на произведения науки, литературы и искусства  
Тема 4. Права на программы для ЭВМ и базы данных  
Тема 5. Права исполнителей. Права на фонограммы  
Тема 6. Права на сообщение в эфир или по кабелю радио- и телепередач  
Тема 7. Права публикаторов  
Тема 8. Договорные отношения в сфере авторского права. Защита прав субъектов авторского права и ответственность за их нарушение

## **ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ**

**Цель дисциплины:** помочь студентам понять, как работают финансы, и научить их принимать разумные финансовые решения. Это включает в себя понимание основных финансовых понятий, таких как бюджетирование, инвестирование, страхование и налоги, а также умение управлять своими финансами и принимать решения на основе этих знаний.

**Задачи дисциплины:**

- дать студентам базовые знания о финансовых инструментах и их использовании
- научить студентов составлять бюджет и управлять своими финансами

- объяснить студентам, как инвестировать свои деньги и как выбрать подходящие инвестиции
- рассказать студентам о страховании и его роли в защите от финансовых рисков
- обучить студентов налоговым правилам и процедурам
- помочь студентам развить навыки принятия решений на основе финансовых данных

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Основы финансовой грамотности

Тема 2. Инвестиции

Тема 3. Страхование

Тема 4. Налогообложение.

Тема 5. Банковские услуги.

Тема 6. Пенсионные накопления.

Тема 7. Управление личными финансами.

Тема 8. Финансовая безопасность.

Тема 9. Финансовые продукты и услуги.

Тема 10. Финансовое планирование

## **ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПОСТАНОВКИ**

#### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины – структуризация знаний и умений в части осуществления процесса визуального решения анимационного фильма с соблюдением основ режиссуры, анимации, дизайна и художественной части.

#### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- сформировать навыки процесса разработки художественно-визуального решения фильма
- дать знания и умения по выполнению различных художественных решений в различных стилистиках и техниках для различных производственных технологий
- научить проводить исследования, развить способности к сбору и анализу референсов
- заложить основу композиционного мышления
- дать навыки рендера (визуализации)
- дать основы цветоведения и колористики

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. История художественной постановки

Тема 2. Производственная цепочка анимационного фильма.  
Препродакшн, продакшн, постпродакшн

Тема 3. Работа с экспликацией и сторибордом

Тема 4. Основы дизайн-мышления и композиции

Тема 5. Практическая часть

## УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ

### Цель дисциплины

Цель дисциплины – научить студентов создавать короткий метр рисованной анимации.

### Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- развить практические навыки и знания в области производства анимационного короткого метра (до 2х минут)
- сформировать у студентов лидерские и командные качества, необходимые в коллективной работе над общим проектом

### Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Разработка режиссерской версии

Тема 2. Питчинг проектов

Тема 3. Разработка художественного решения

Тема 4. Сториборд и монтажное решение

Тема 5. Лэйаут

## ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

**Цель дисциплины:** помочь студентам сформировать понимание того, как они могут развивать свои профессиональные навыки и компетенции в соответствии с их личными интересами, способностями и потребностями. Дисциплина помогает студентам определить свои цели в карьере, разработать план действий для их достижения и оценить результаты своего прогресса. Кроме того, она помогает студентам развивать навыки самоанализа, самооценки и саморегуляции, которые необходимы для успешного профессионального развития.

### Задачи дисциплины:

- научить студентов методам самоанализа, которые помогут им определить свои сильные и слабые стороны, а также изучить стратегии для их развития;
- научить студентов использовать различные методы и инструменты, такие как планирование карьеры, анализ рынка труда, оценка своих сильных и слабых сторон, выбор образовательных программ и т.д;
- создавать индивидуальные планы развития, которые учитывают их личные цели, интересы и возможности. Это может включать в себя выбор карьеры, определение образовательных программ, поиск работы и т.д;

- научить студентов эффективно общаться с другими людьми, работать в команде и находить компромиссы;
- понимать, как управлять своим временем и ресурсами, чтобы достичь своих целей и задач в профессиональной сфере;
- уметь развивать лидерские навыки, чтобы быть эффективными руководителями и лидерами в своей профессиональной деятельности;
- знать, как искать работу, составлять резюме, проходить собеседования и другие аспекты, связанные с поиском работы;
- научиться быть готовым к изменениям на рынке труда и уметь адаптироваться к новым условиям работы.

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Введение в индивидуальные траектории профессионального развития

Тема 2. Самоанализ и развитие навыков

Тема 3. Планирование и реализация индивидуальных траекторий

Тема 4. Создание индивидуального плана развития

Тема 5. Коммуникация и сотрудничество

Тема 6. Управление временем и ресурсами

Тема 7. Лидерские навыки

Тема 8. Стратегии поиска работы

## **Рисованная анимация. Механика**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины - является формирование у студентов профессиональных знаний, умений и навыков, необходимых для создания качественной анимации, полное изучение работы механики в движении, выполнение сцен с механическим действием и движением геометрических объектов. Каждая тема задания будет включать в себя теоретическую часть, где студенты будут изучать физические законы и принципы, связанные с данной темой, а также практическую часть, где они будут создавать сцены с использованием программного обеспечения. Все задания будут направлены на развитие навыков анимации механики и понимание физических принципов, лежащих в основе движения тел.

### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- выполнение учебных сцен с различными механическими движениями
- освоение понимания скорости и ускорения
- расчет углов в сложносоставных механизмах
- расчет отставаний и захлестов
- разбор вращения геометрических форм в движении

### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Введение в анимацию механики

Тема 2. Качение и прыжки мяча

Тема 3. Качение маятника с ведомым объектом

- Тема 4. Падение мяча в воду
- Тема 5. Поворот головы упрощенного персонажа
- Тема 6. Движение геометрических фигур в пространстве
- Тема 7. Стилизованный персонаж на поворотном круге

## **ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРАКТИКУМ I**

### **Цель дисциплины**

Цель данного модуля научить заключается в том, чтобы обучить студентов работать с актуальными производственными программами и инструментами. Кроме того, целью является выполнение стороннего студийного проекта, который познакомит студентов с особенностями студийного производственного процесса, позволит применить знания на практике и продемонстрировать свои навыки перед профессиональным сообществом.

### **Задачи дисциплины**

- Изучить основы работы с ПО 2D Toon Boom Studio
- Изучить основы работы с ПО 2D Animate
- Освоить основы перекладочной анимации и работы с ригами
- Выполнить брифы от студий в обоих софтах

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **2D Animate**

- Тема 1. Знакомство с интерфейсом и функционалом софта
- Тема 2. Основные элементы: таймлайн, сцена, библиотека и панели инструментов
- Тема 3. Инструментов рисования
- Тема 4. Работа с таймлайном, создание ключей
- Тема 5. Создание твинов, автоматическая фазовка
- Тема 6. Работа с библиотекой и ригом, перекладочная анимация
- Тема 7. Экспорт проекта
- Тема 8. Знакомство с интерфейсом и функционалом софта
- Тема 9. Основные элементы: таймлайн, сцена, библиотека и панели инструментов
- Тема 10. Инструментов рисования
- Тема 11. Работа с таймлайном, создание ключей
- Тема 12. Создание твинов, автоматическая фазовка
- Тема 13. Работа с библиотекой и ригом, перекладочная анимация

Тема 14. Экспорт проекта

## **2D ToonBoom**

- Тема 1. Знакомство с интерфейсом и функционалом софта
- Тема 2. Параметры создания новой сцены, структура проекта, настройка горячих клавиш.
- Тема 3. Работа с таймлайном, особенности создания ключей в Toon Boom
- Тема 4. Типы слоев и их взаимодействие.
- Тема 5. Кисти и специальные инструменты, настройка кистей.
- Тема 6. Импорт Toon Boom, работа с библиотекой
- Тема 7. Начало работы с ригом и перекладочной анимацией
- Тема 8. Анализ дизайна персонажа подготовка его к ригу
- Тема 9. Создание первичной структуры рига
- Тема 10. Работа с нодовой системой, обзор модулей для ригов (Cutter, Autopatch, Peg-элементы) и пр.
- Тема 11. Pivot- точка вращения.
- Тема 12. Кости, деформеры Констрейны (Constraint).
- Тема 13. Виды констрейнов
- Тема 14. Добавление констрейнов в риг.
- Тема 15. Экспорт сцены

## **Создание и продвижение личного бренда**

- Тема 1. Для чего нужен личный бренд. Компоненты личного бренда
- Тема 2. Поиск ниши для личного бренда
- Тема 3. Определение и описание целевой аудитории
- Тема 4. Развитие личного бренда

## **Производственная практика**

- Тема 1. Основы анимационной теории и истории
- Тема 2. Техники анимации: классическая, компьютерная, стоп-моушн
- Тема 3. Концепция и создание персонажей в анимации
- Тема 4. Сценарный аспект в режиссуре анимации
- Тема 5. Звуковое оформление и монтаж в анимационном процессе
- Тема 6. Анимация в рекламе и мультимедийных проектах
- Тема 7. Анимационные технологии и программное обеспечение
- Тема 8. Режиссура анимации в киноиндустрии: особенности и тенденции
- Зачет по модулю «Профессиональный практикум»**

Задание представляет собой практическую часть, включающую выполнение конкретной задачи от сторонней студии. Студенты имеют возможность применить полученные знания и навыки на практике, а также получить обратную связь от преподавателя для дальнейшего совершенствования своего мастерства в области анимации.

## **АНИМАТИК**

### **Цель дисциплины**

Цель данного модуля подготовка к успешной работе в индустрии анимации, посредством: освоения профессиональных знаний, умений и навыков в области пластики актерской игры, выражающейся в анимации, понимание импульсов действия, баланса, веса, статики и динамического равновесия в анимации понимания вариативности мышления в области действия, движения и эмоций персонажей формирование профессиональных навыков в разработке аниматика короткого метра, включая дизайн персонажей и окружения, освоение принципа создания ключевых гармоничных и динамичных сцен (Layout) и создания профессиональных show-reel.

### **Задачи дисциплины**

Задачи модуля:

- научить выстраивать равновесные, статичные и динамичные позы
- разбирать движение по принципу ведущего и ведомых элементов
- реализовывать отыгрыш сцены посредством собственного тела, записывать видео- референсы
- выражать различные эмоции через пластику
- помочь сформировать навыки визуального рассказа, понимания структуры и хронологии сюжета, правильное выстраивание поз для считывания движения и правильного ведения работы на производстве
- научить ведению работы над сценами с механикой, биомеханикой, и актерской игрой;
- научить ведению работы с репликами и музыкой;
- рассчитывать время, необходимое для естественного ощущения движения
- научить компоновать кадры в Layout с учетом специфики поз и расстановки персонажа, угла съемки и композиции кадра.
- научить создавать шоурил, репрезентуций практические навыки и авторский взгляд

**Краткое содержание дисциплины по разделам:  
Актерское мастерство в анимации**



- Тема 1. Принципы вариационности в пластической работе персонажа
- Тема 2. Дансатность
- Тема 3. Походки
- Тема 4. Реакции
- Тема 5. Понятие образа персонажа
- Тема 6. Работа с объектом внимания

### **Layout**

- Тема 1. Этапы производства. Разница между экспликацией, сторибордом и аниматиком.
- Тема 2. Предпосылки возникновения сториборда в искусстве.
- Тема 3. Родство сториборда с комиксом и книжной графикой.
- Тема 4. Условные обозначения и правила рисования сториборд
- Тема 5. Правила монтажа
- Тема 6. Изучение кинокадра на примерах разных фильмов.
- Тема 7. Изобразительные решения персонажа в сториборде.
- Тема 8. Работа с интерьером.
- Тема 9. Работа с экстерьером
- Тема 10. Декомпозиция
- Тема 11. Встраивание сути движения персонажа в сториборд
- Тема 12. Роспись режиссерского лэйаута во времени
- Тема 13. Детализация режиссерского лэйаута до аниматорского лэйаута

### **Зачет по модулю «Аниматик»**

- Тема 1. Определение этапов работы над аниматиком
- Тема 2. Работа со сценарием
- Тема 3. Создание сториборда
- Тема 4. Создание Layout
- Тема 5. Разработка аниматика

## **ШОУРИЛ**

### **Цель дисциплины**

Целью дисциплины «Шоурил» является изучение и практическое освоение принципов создания шоурилов (action scenes) в анимации, а также развитие навыков работы с динамикой, ритмом и драматургией в анимационном процессе

### **Задачи дисциплины**

- Изучение основных принципов создания шоурилов в анимации, включая динамику движения, использование веса и силы, эффекты ударов и взрывов.

- Практическое освоение техник анимации шоурилов с использованием различных инструментов и программного обеспечения.
- Разработка навыков создания динамичных и эмоционально насыщенных сцен в анимации через работу с персонажами и объектами.
- Изучение принципов построения ритма и напряжения в шоурилах для создания эффектных и запоминающихся сцен.
- Проведение анализа и критики собственных и коллегальных работ с целью улучшения техники и выразительности анимации шоурилов.
- Применение полученных знаний и навыков при создании собственных проектов с шоурилами в качестве части анимационного портфолио.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Определение этапов работы над шоурилом
- Тема 2. Сборка ключевых кадров на таймлайне
- Тема 3. Создание имитации движения камеры
- Тема 4. Доработка движения для создания шоурила
- Тема 5. Наложение звукового сопровождения
- Тема 6. Экспорт проекта

## **3D АНИМАЦИЯ**

### **Цель дисциплины**

Заключается в первичном ознакомлении с основами 3D моделирования, 3D анимации, а также со спецификой 3D графики в играх и сформировать знания, умения и навыки, необходимые для создания модульных и уникальных игровых ассетов

### **Задачи дисциплины**

- Освоение ПО 3D Maya
- Формирование навыков по моделированию простейших трехмерных объектов
- Формирование навыков по созданию простейшей 3D анимации
- Формирование навыков по работе в игровых движках для создания 3D графики в играх
- Научить создавать и моделировать трехмерные игровые ассеты и интегрировать их в среду UE

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

## **Основы Maya**

- Тема 1. Введение в Maya
- Тема 2. Создание и редактирование объектов:
- Тема 3. Моделирование в Maya
- Тема 4. Текстурирование и материалы
- Тема 5. Освещение и рендеринг

## **Основы 3D анимации**

- Тема 1. Базовые инструменты для создания анимации в Maya
- Тема 2. Технология создания анимации на базе ключевых кадров
- Тема 3. Создание анимации в режиме автоматической установки ключевых кадров
- Тема 4. Создание анимации в режиме ручной установки ключевых кадров

## **3D-графика в играх**

- Тема 1. Подготовка рефборда.
- Тема 2. Создание High Poly модели в Zbrush на примере Foliage
- Тема 3. Создание карт (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop
- Тема 4. Финализация и сборка ассета в Maya
- Тема 5. Создание блокинга и лоуполи модели ассета в Maya на примере архитектурного модульного ассета
- Тема 6. Создание High Poly модели в Zbrush на примере архитектурного модульного ассета
- Тема 7. Создание карт (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop
- Тема 8. Финализация и сборка ассета в Maya
- Тема 9. Импорт ассетов Foliage и модульного архитектурного ассета в UE
- Тема 10. Финальное оформление ассетов

### **Зачет по модулю «3D анимация»**

Студент выполняет проект по ходу прохождения дисциплины: создает игровые ассеты и загружает их в среду UE

## **АКАДЕМИЧЕСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ**

### **Цель дисциплины**

Целью обучить студентов правилам оформления научных текстов, цитирования источников, этике научных исследований, а также развить у них навыки поиска, анализа и структурирования информации. В результате изучения дисциплины студенты должны быть способны самостоятельно

проводить исследования, писать научные тексты, правильно оформлять источники, а также соблюдать академическую этику. Кроме того, целью дисциплины является подготовка студентов к публикации научных статей, защите выпускной работ

#### **Задачи дисциплины**

- Ознакомление студентов с основными принципами и правилами академического письма.
- Обучение студентов правилам цитирования и оформления источников в научных работах.
- Развитие навыков планирования и структурирования научных исследований.
- Обучение методам поиска и анализа информации для научных исследований.
- Тренировка студентов в написании аннотаций, рефератов и научных текстов.
- Освоение правил оформления списка литературы и библиографии в соответствии с академическими стандартами.
- Обучение этике научных исследований, включая проблему плагиата и его предотвращение.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Введение в академическую грамотность

Тема 2. Основные принципы написания научных текстов

Тема 3. Цитирование и правила оформления источников

Тема 4. Планирование и структурирование научной работы

Тема 5. Поиск и анализ информации для исследований

Тема 6. Написание аннотаций и рефератов

Тема 7. Оформление списка литературы и библиографии

Тема 8. Этика и плагиат в научных исследованиях

Тема 9. Подготовка к написанию выпускной квалификационной работы

### **ЭЛЕКТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ (ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА)**

**Цель дисциплины:** формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

#### **Задачи дисциплины:**

-развитие и совершенствование базовых силовых, скоростных и координационных качеств, общей и специальной выносливости, гибкости;

- формирование основных и прикладных двигательных навыков;
- обеспечение оптимального уровня двигательной активности в образовательной и повседневной деятельности;
- укрепление здоровья, закаливание организма, повышение его устойчивости к неблагоприятным факторам внешней среды, профессиональной и образовательной деятельности;
- формирование здорового образа жизни.

**Краткое содержание дисциплины:**

Раздел 1. Практический раздел

Виды спортивной практической деятельности.

Тема 1. Методико-практические занятия

Тема 1.1. Образ жизни и его отражение в профессиональной деятельности

Тема 1.2. Методические основы самостоятельных занятий физическими упражнениями и самоконтроль в процессе занятий

Тема 2. Спортивные учебные отделения по видам спорта

Тема 2.1. Профессионально-прикладная физическая подготовка

## **ЭЛЕКТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ (НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС)**

**Цель дисциплины:** формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

**Задачи дисциплины:**

- развитие и совершенствование базовых силовых, скоростных и координационных качеств, общей и специальной выносливости, гибкости;
- формирование основных и прикладных двигательных навыков;
- обеспечение оптимального уровня двигательной активности в образовательной и повседневной деятельности;
- укрепление здоровья, закаливание организма, повышение его устойчивости к неблагоприятным факторам внешней среды, профессиональной и образовательной деятельности;
- формирование здорового образа жизни.

**Краткое содержание дисциплины:**

Раздел 1. Практический раздел

Виды спортивной практической деятельности.

Тема 1. Методико-практические занятия

Тема 1.1. Образ жизни и его отражение в профессиональной деятельности

Тема 1.2. Методические основы самостоятельных занятий физическими упражнениями и самоконтроль в процессе занятий по настольному теннису

Тема 2. Спортивные учебные отделения по видам спорта (настольный теннис)

## **ЧАСТЬ, ФОРМИРУЕМАЯ УЧАСТНИКАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ**

## ПЕРЕКЛАДОЧНАЯ АНИМАЦИЯ

### Цель дисциплины

Цель дисциплины - теоретическое и практическое изучение технологий программных средств для создания сцены в технике перекладка, приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки сцены.

### Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- ознакомление с практическими технологическими процессами при создании перекладки
- развитие творческих способностей студентов при решении комплекса задач работы над созданием перекладочной сцены

- **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Современные тенденции развития искусства компьютерной графики и анимации

Тема 2. Средства художественной выразительности в векторной графике

Тема 3. Основы работы в Adobe After Effects

Тема 4. Геометрическая анимация

Тема 5. Анимация персонажа. Биомеханика

Тема 6. Проект

## КОМПОЗИТИНГ

### Цель дисциплины

Целью дисциплины «Композитинг» является освоение студентами основных принципов создания целостного видео, обогащенного простыми эффектами, путем совмещения двух и более слоев видео материала, анимации, создания простых спецэффектов

### Задачи дисциплины

- Добавление в имеющиеся сцены (как в отдельные, для шоурила, так и сцены в дипломном проекте) эффектов композитинга- таких как свечение, природные эффекты, параллакс и тп.

- **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Вводная лекция о задачах и программах композитинга. интерфейс After Effects для задач композитинга

Тема 2. Базовая сборка сцены, параллакс, маски.

Тема 3. Слои, ключи и их свойства

Тема 4. Клип-ап

Тема 5. Взаимодействие персонажа с фоном, цветовая и тональная коррекция.

Тема 6. Солиды, падающая тень, смена времени суток

Тема 5. Анимация фона: отражения, свечения, туманы. Анимация лучей.

- Тема 7. Изучение выражений для автоматизации анимаций
- Тема 8. Базовые частицы. Летающие сферы, пылинки, снег, дождь
- Тема 9. Вводная лекция о задачах и программах композитинга. интерфейс After Effects для задач композитинга
- Тема 10. Аберрации, виньетки.
- Тема 11. Эффекты размытия.
- Тема 12. 3D слои. Подготовка материалов к композитингу.
- Тема 13. Импорт из TVPaint, Animate, Toon Boom.
- Тема 14. Плагин Element 3D. Интеграция 3D в 2D.
- Тема 15. Создание атмосферной сцены. Diffusion.
- Тема 16. Продвинутое частицы.
- Тема 17. Генерированные спецэффекты: дым, огонь, блики на воде, дым и движение воздуха от жары.
- Тема 18. Скрипты, плагины, организация файлов, оптимизация проекта.

## **РАЗРАБОТКА ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА**

### **Цель дисциплины**

Заключается в освоении теоретических принципов создания авторского проекта и применении их для практической реализации собственного авторского проекта-короткометражного фильма.

### **Задачи дисциплины**

- Развить практические навыки и знания в области производства анимационного короткого метра (до 5 -ти минут)
- Сформировать у студентов лидерские и командные качества, необходимые в коллективной работе над общим проектом

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Дипломный проект**

- Тема 1. Разработка режиссерской версии
- Тема 2. Разработка или адаптация сценария для анимационного короткого метра
- Тема 3. Особенности разработки характера персонажа
- Тема 4. Особенности разработки арок действий
- Тема 5. Питчинг проектов Оформление и презентация своей идеи
- Тема 6. Критерии выбора лучшего проекта
- Тема 5. Сториборд и монтажное решение
- Тема 7. Разработка сториборда
- Тема 8. Применение правил монтажа
- Тема 9. Лэйаут

- Тема 10. Разработка сцен под лэйаут
- Тема 11. Выполнение режиссерского лэйаута
- Тема 12. Выполнение аниматорского лэйаута

### **3D бриф**

- Тема 1. 3D моделирование и анимация
- Тема 2. Создание анимационного персонажа в 3D пространстве
- Тема 3. Техники освещения и текстурирования в 3D анимации
- Тема 4. Композиция и визуализация 3D сцен в анимации
- Тема 5. Рендеринг и постобработка в 3D анимации

### **Юридическое обеспечение управления проектами**

- Тема 1. Основы юридического регулирования в анимационной индустрии
- Тема 2. Юридические аспекты заключения договоров в анимационном производстве
- Тема 3. Авторские права и лицензирование в анимационной сфере
- Тема 4. Управление интеллектуальной собственностью в анимационной отрасли
- Тема 5. Разрешение конфликтов и правовая защита интересов в процессе управления проектами в анимации

### **2D бриф**

- Тема 1. Основы 2D анимации: принципы и техники
- Тема 2. Создание персонажей и сценариев для 2D анимации
- Тема 3. Работа с анимационным софтом для 2D проектов
- Тема 4. Дизайн и композиция в 2D анимации
- Тема 5. Постобработка и сборка кадров в 2D проектах

### **Художественная разработка проекта**

- Тема 1. Разработка художественного решения
- Тема 2. Разработка дизайна персонажей
- Тема 3. Разработка дизайна окружения
- Тема 4. Разработка цветового и стилистического решения

### **Анимация проекта**

- Тема 1. Создание аниматического storyboard
- Тема 2. Анимация персонажей
- Тема 3. Анимация объектов и окружения
- Тема 4. Монтаж и звуковое оформление

### **Зачет по модулю**



Выполнение задания: разработка и реализация в группе проекта анимационного короткометражного фильма, хронометраж до 5 минут.

## **3D АНИМАЦИЯ: ТЕХНОЛОГИИ**

### **Цель дисциплины**

Заключается в ознакомлении студентов с основными принципами работы с современными технологиями в области захвата движения и создания анимации для персонажей. Студенты будут изучать инновационные методы и инструменты, необходимые для создания реалистичной и выразительной анимации. Целью также является развитие навыков работы с программным обеспечением и оборудованием, используемым в индустрии анимации, чтобы студенты могли успешно применять их в своей практической деятельности.

### **1.2. Задачи дисциплины**

- Освоения навыков по созданию цифрового скелета (рига) для 3D-моделей
- Научить использовать деформаторы, управляющие элементы (например, инверсную кинематику и Driven Keys), коннекшены для контроля движений и поз модели
- Сформировать понимание назначения и функции джоинтов в скелете
- Научить применять знания о кинематике и скининге для создания реалистичных поверхностей и кожи на 3D-моделях.
- Дать представление о работе с видеозахватом

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Мокап**

- Тема 1. Типы захвата движения.
- Тема 2. Оптический и магнитный захват движения.
- Тема 3. Настройка оборудования
- Тема 4. Особенности работы с системой захвата движения.
- Тема 5. Постобработка полученных кадров для достижения реалистичности анимации

#### **Риггинг**

- Тема 1. Введение в риггинг
- Тема 2. Деформеры.
- Тема 3. Управляющие элементы.
- Тема 4. Коннекшены.
- Тема 5. Скелет. Джоинты и их назначение.
- Тема 6. Кинематика.
- Тема 7. Скининг. Понятие кожи.

## **Зачет по модулю «3D анимация: Технологии»**

Тема 1. Выполнение задания: Создание и настройки рига несложного персонажа)

Тема 2. Выполнение задания: выполненная мокап сцена с очищенными данными

## **АНИМАЦИЯ В ИГРАХ**

### **Цель дисциплины**

Заключается в обучении созданию игровых проектов с использованием игрового движка Unreal Engine. Студенты будут отрабатывать практические навыки на задачах, которые максимально приближены к реальным производственным условиям. А также обучение созданию кинематографических сцен, которые используются для повествования и развития сюжета игры (синематиков)

### **Задачи дисциплины**

- Освоение Unreal Engine
- Формирование навыков создания игровых уровней в Unreal Engine
- Формирования навыков по созданию игрового сценария
- Формирование навыков создания синематика для игр.
- Формирование умения оптимизировать процесс разработки
- Формирование аналитического мышление

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Unreal Engine**

- Тема 1. Знакомство с интерфейсом Unreal Engine
- Тема 2. Основы создания игровых объектов и персонажей
- Тема 3. Использование материалов и текстур в Unreal Engine
- Тема 4. Создание анимаций и риггинг персонажей
- Тема 5. Работа с освещением и эффектами в игровом движке
- Тема 6. Программирование игровой логики с помощью Blueprints.  
Создание игровых уровней и мира
- Тема 7. Взаимодействие с аудио в Unreal Engine
- Тема 8. Тестирование и отладка игрового проекта в Unreal Engine

#### **Синематик**

- Тема 1. Введение в создание синематика в играх
- Тема 2. Сценарий и концепция синематика:
- Тема 3. Предпродакшн для синематика
- Тема 4. Анимация и движения персонажей в синематике

- Тема 5. Визуальные эффекты и спецэффекты в синематиках
- Тема 6. Освещение и цветокоррекция
- Тема 7. Введение в создание синематика в играх
- Тема 8. Звуковое сопровождение и музыка в синематиках:
- Тема 9. Монтаж и постпродакшн синематика:
- Тема 10. Интеграция синематиков в игровой процесс
- Тема 11. Тестирование и оптимизация синематиков

### **Зачет по модулю «Анимация в играх»**

- Тема 1. Создание сценария для синематика
- Тема 2. Разработка концепта для синематика
- Тема 3. Разработка анимации для синематика

## **ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ И 3D АНИМАЦИИ**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины - овладение навыками и знаниями, необходимыми для создания трехмерных моделей, ретопологии, разверток и текстурирования с учетом актуальных требований современной игровой индустрии в профессиональном программном обеспечении и познакомить студентов с основами создания анимационного движения в Maya.

### **Задачи дисциплины**

- научить студентов основам создания высокополигональных моделей с использованием ZBrush
- научить основным принципам создания низкополигональных моделей в среде Maya/Blender посредством ретопологии
- научить создавать высокополигональные модели в среде Maya/Blender, используя полигональное моделирование - базовое понимание UV-развертки
- создание текстурных карт и материалов - базовое освещение в UE
- освоить командную работу, создать моушн -комикс
- дать представление о принципах создания покадровой рисованной и перекладочной анимации

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Введение в полигональное моделирование
- Тема 2. Создание низкополигональной модели
- Тема 3. Создание высокополигональной модели методом цифрового скульптинга
- Тема 4. Развертка простого объекта
- Тема 5. Создание текстур
- Тема 6. Материалы и рендеринг

Тема 7. Основы работы в профессиональном программном обеспечении по 3D анимации

Тема 8. Создание анимационных сцен

## **ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов профессиональных навыков при решении специфических режиссерских задач, в сочетании с развитием у них критического мышления и способности к анализу и синтезу получаемой информации.

### **1.2. Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- доведение до рабочего состояния сценария короткометражного фильма,
- режиссерская разработка проекта,
- создание полноценной режиссерской экспликации проекта,
- создание режиссерского сценария,
- создание рабочей раскадровки короткометражного фильма,
- определение актерского состава и подбор локаций для съемок,
- подготовка к созданию постановочного проекта фильма,
- практика съемок коротких этюдов с целью отработки профессиональных навыков подготовки съемок, самих съемок и монтажа отснятого материала, используя известные приемы.

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Профессия Режиссер.
- Тема 2. Режиссерская экспликация
- Тема 3. Режиссерский сценарий
- Тема 4. Рабочая раскадровка фильма
- Тема 5. Работа режиссера с актером. Мизансцена.
- Тема 6. Монтаж, как основное средство художественного выражения, отражающее идею фильма. Основные приемы монтажа.  
Их применение на практике.

## **ОСНОВЫ 2D-АНИМАЦИИ**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины - познакомить студентов с производственным пайплайном на примере практического проекта по созданию моушн-комикса, дать практические навыки по основам создания анимационного движения.

### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- освоить командную работу
- создать моушн-комикс
- дать представление о принципах создания покадровой рисованной и перекладочной анимации

## **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Анимационный рисунок
- Тема 2. Основы рисованной анимации
- Тема 3. Основы сториборда и аниматика
- Тема 4. Основы переключочной анимации
- Тема 5. Реализация проекта "моушн- комикс"

## **ОСНОВЫ ИГРОВОЙ РАЗРАБОТКИ**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины - сформировать понимание у студентов о том, что представляет из себя игра и процесс ее разработки на примере простой 2D-игры в жанре платформера.

### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- Сформировать понимание основных этапов самостоятельного создания игры
- Познакомить студентов с инструментом прототипирования Construct 3
- Научить генерировать идеи для сеттинга игры в заданном жанре
- Научить создавать визуальный стиль проекта, отражающий видение игры

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Декомпозиция игр, игровые жанры
- Тема 2. Введение в Construct, создание прототипа игры по Техническому заданию
- Тема 3. Генерация идей. Оформление идеи в вижн-документ
- Тема 4. Левел-дизайн. Разработка дизайна уровня
- Тема 5. Прототип уровня
- Тема 6. Разработка визуального стиля
- Тема 7. Финальная сборка игры. Плейтесты
- Тема 8. Доработка сборки на основе обратной связи от игроков
- Тема 9. Самостоятельная разработка проекта

## **ОСНОВЫ КИНОПРОИЗВОДСТВА**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является знакомство студентов с основными кинопрофессиями: режиссер, художник, оператор, продюсер, звукорежиссер, режиссер монтажа, а также получение базового понимания о функциях других членов съемочной группы, включая административный и технический персонал.

#### **Задачи дисциплины**

- ознакомление студентов с основным составом съемочной группы,
- ознакомление студентов с функциями актеров, режиссера, художника, оператора, звукорежиссера, режиссера монтажа, исполнительного продюсера,
- ознакомление студентов с функциями линейного продюсера, второго режиссера, художника по костюму, художника по гриму, локейшн-менеджера, кастинг-директора, композитора, супервайзера по CG

#### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Профессия Режиссер
- Тема 2. Профессия Оператор
- Тема 3. Профессии Художник, Художник по гриму, художник по костюму, художник по реквизиту
- Тема 4. Актерское мастерство
- Тема 5. Профессия Звукорежиссер
- Тема 6. Профессия Режиссер монтажа
- Тема 7. Профессии Исполнительный и Линейный продюсеры, локейшн-менеджер и кастинг-директор
- Тема 8. Профессия Второй режиссер
- Тема 9. Компьютерная графика в кино
- Тема 10. Композитор в кино

## **РЕЖИССУРА**

#### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины – закрепление и углубление теоретических знаний, формирование умения анализировать современные кинопроцессы и экранные интерпретации, знакомство с профессиональной деятельностью в области режиссуры анимационного фильма, выполнение режиссерской разработки короткого метра.

#### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- формирование представлений о создании анимационных фильмов разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием современных цифровых технологий
- изучение приемов динамической экранной композиции с применением художественно- технических средств анимации

#### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Введение в режиссуру анимации

- Тема 2. Сценарии фильма
- Тема 3. Производственный план
- Тема 4. Разработка характеров персонажей
- Тема 5. Разработка концепции художественно- визуального решения
- Тема 6. Выполнение художественного решения
- Тема 7. Монтаж
- Тема 8. Аниматик
- Тема 9. Работа с аниматорами
- Тема 10. Звуковое оформление

## **РИСОВАННАЯ АНИМАЦИЯ. БИОМЕХАНИКА**

### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины - является формирование у студентов профессиональных знаний, умений и навыков, необходимых для освоения основных принципов создания анимации живого механического действия, с использованием биомеханических принципов и элементов. Студенты изучают различные аспекты биомеханики, такие как движение, анатомия и физиология человеческого тела и анималистики а также применение этих знаний в создании анимации. Цель состоит в том, чтобы студенты научились создавать реалистичные и эффективные биомеханические движения, которые будут соответствовать биологическим принципам движения и функционирования человеческого тела и тела животных и птиц.

### **Задачи дисциплины**

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов рисованной анимации
- Освоение принципов выстраивание движения и применение перспективы для объемно- пространственного рисования
- Изучение основных принципов биомеханики, таких как анатомия и движение человеческого тела

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Походка человека в профиль, фас и 3/4
- Тема 2. Бег человека и быстрый бег человека
- Тема 3. Прыжок человека на месте и с продвижением
- Тема 4. Характерная походка (грустная, бодрая, крадущаяся)
- Тема 5. Походка птицы (птица, тираннозавр) и животного (профиль, фас, 3/4)
- Тема 6. Полет птицы в цикле

Тема 7. Переход из статики в шаг, рысь и бег для человека и животного

## КОНЦЕПТ АРТ

### Цель дисциплины

Цель дисциплины – научить разрабатывать сложный, высокохудожественный, цельный визуальный контент игровых и анимационных дизайн-проектов, включающих в себя сложную структуру и стилистическую согласованность многочисленных элементов, а также дать высокопрофессиональный уровень владения технологическим инструментарием 2D (растровая и векторная графика) и 3D программного обеспечения.

### Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- сформировать навыки процесса дизайн-разработки
- дать знания и умения по выполнению различных художественных решений в различных стилистиках и техниках для различных производственных технологий
- научить проводить исследования, развить способности к сбору и анализу референсов
- освоить умение дизайн-проектирования - дать навыки рендера (визуализации)

- **Краткое содержание дисциплины:**

Тема 1. Обзор пайплайна

Тема 2. Дизайн персонажей

Тема 3. Дизайн локаций

Тема 4. Рендер дизайна персонажей

Тема 5. Построение локаций

Тема 6. Работа с цветом и светом

Тема 7. Дизайн пропсов

Тема 8. Концепт-дизайн интерьера

Тема 9. Рендер дизайна окружения

## ПРОДВИНУТАЯ РИСОВАННАЯ АНИМАЦИЯ

### Цель дисциплины

Цель данного модуля - овладение навыками и знаниями, необходимыми для создания качественной анимации, полное изучение актерской игры в анимации, работа с актерским отыгрышем. Каждая тема задания включает в себя теоретическую часть, где студенты будут изучать физические законы и



принципы, связанные с данной темой, а также практическую часть, где они будут создавать сцены с использованием программного обеспечения. Все задания будут направлены на развитие навыков продвинутой анимации.

## **Задачи дисциплины**

Задачи модуля:

- реализовывать отыгрыш сцены посредством собственного тела, записывать видео- референсы
- выражать различные эмоции через мимику
- сформировать комплекс знаний о принципах анимационного движения
- совершенствование техники анимационного рисунка
- совершенствование навыков работы с программным обеспечением для анимации
  
- помочь сформировать навыки визуального рассказа, понимания структуры и хронологии сюжета, правильное выстраивание поз для считывания движения и правильного ведения работы на производстве
- научить ведению работы над сценами с актерской игрой;
- рассчитывать время, необходимое для естественного ощущения движения

## **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

### **Рисованная анимация**

- |          |   |
|----------|---|
| Тема 1.  | Принципы анимации   |
| Тема 2.  | Антиципация   |
| Тема 3.  | Следование.   |
| Тема 4.  | Удержание   |
| Тема 5.  | Арка движения   |
| Тема 6.  | Захлестывание.  |
| Тема 7.  | Доводка   |
| Тема 8.  | Спейсинг  |
| Тема 9.  | Работа с жестикуляцией. Изучение психологии жеста. Поиск выразительности  |
| Тема 10. | Разбор фаз движения четвероногих животных. Определение разницы и общих черт. Гиперболизация движения для анимации |
| Тема 11. | Разбор фаз движения птиц. Определение разницы и общих черт. Гиперболизация движения для анимации                  |

Тема 12. Работа с жестикуляцией. Изучение психологии жеста. Поиск выразительности

### **Анимационный рисунок**

Тема 1. Разбор и выполнение сцены с двумя персонажами.

Тема 2. Выбор реплики, выполнение фазовки и отрисовка сцены

Тема 3. Отрисовка ключевых кадров и фазовка выразительного жеста

Тема 4. Отрисовка ключевых кадров и фазовка сцены с животным (по выбору)

Тема 5. Отрисовка ключевых кадров и фазовка сцены с птицей (по выбору)

### **Экзамен по модулю «Продвинутая рисованная анимация»**

Выполнение в ПО на выбор (Adobe Animate/ TV Paint/ ToonBoom):

- Игровой сцены с двумя персонажами;
- Репличной сцена под готовую фразу.

Выполнение в ПО на выбор (Adobe Animate/ TV Paint/ ToonBoom в 6 семестре:

- Сцены с жестом, работа с руками,
- Игровой сцены с четвероногим,
- Игровой сцены с птицей

## **3D АНИМАЦИЯ. МЕХАНИКА И БИОМЕХАНИКА**

### **Цель дисциплины**

Цель данного модуля - освоении основных принципов создания анимации живого механического действия, с использованием биомеханических принципов и элементов. Студенты изучают различные аспекты биомеханики, такие как движение, анатомия и физиология человеческого тела и анималистики а также применение этих знаний в создании 3D анимации. Цель состоит в том, чтобы студенты научились создавать реалистичные и эффективные био- механические движения (походки, бег, прыжки), которые будут соответствовать биологическим принципам движения и функционирования человеческого тела и тела животных и птиц

### **Задачи дисциплины**

- Изучение основных принципов 3D анимации
- Освоение принципов выстраивание движения
- Изучение основных принципов биомеханики

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **3D анимация**

- Тема 1. Сборка локации, выставление ключевых поз
- Тема 2. Разные способы создания анимации. Режимы step by step, walkthrough, анимационные слои
- Тема 3. Выставление инбитвинов, первая проба к сплайновой анимации
- Тема 4. Дополнительные ключи
- Тема 5. Изучение физики и механики и воздействия их на предметы
- Тема 6. Изучение инструмента моушн трейл
- Тема 7. Полезные приемы в программировании
- Тема 8. Изучение инструмента inbetween
- Тема 9. Работа с референсами для анимации
- Тема 10. Изучения центра масс
- Тема 11. Изучение инструмента motion path
- Тема 12. Изучение анатомических поз

### **Сложная персонажная 3D анимация**

- Тема 1. Прыжок на месте
- Тема 2. Прыжок с продвижением
- Тема 3. Биомеханика. Походка человека.
- Тема 4. Бег человека
- Тема 5. Характерные походки (радостная, грустная, крадущаяся) работа с внутренним и внешним весами
- Тема 6. Поднятие тяжести
- Тема 7. Доставка тяжести сверху
- Тема 8. Игровая сцена: персонаж с предметом

### **Экзамен по модулю «3D анимация. Механика и биомеханика»**

- Тема 1. Создать трехмерную локацию с использованием программы для создания анимации. Расположить нескольких персонажей в заданной локации и выставить им ключевые позы, отражающие их характер и настроение. Сделайте скриншоты каждой ключевой позы и объясните выбор поз и их соответствие сценарию.
- Тема 2. Создать короткую анимацию движения персонажа, используя каждый из режимов анимации: Step by Step (кадр за кадром), walkthrough (проход) и анимационные слои. Представить результаты анимации в виде видеоролика (mov, avi)
- Тема 3. Создать анимацию движения объекта с использованием инбитвинов и сплайновой анимации. Определить интервалы между ключевыми кадрами (инбитвины) и примените сплайновую анимацию для

создания плавных и естественных движений. Представить результаты анимации в виде видеоролика (mov, avi)

Тема 4. Улучшить анимацию существующего персонажа, добавив дополнительные ключевые кадры для подчеркивания динамики и выразительности движений. Показать фрагменты до и после и объяснить, как добавление дополнительных ключей влияет на качество анимации.

Тема 5. Создать анимацию падения объекта с разной массой и формой, учитывая физические законы и механику движения. Представить результаты анимации в виде видеоролика (mov, avi)

Тема 6. Применить инструмент Motion Trail для создания эффекта движения следа за объектом. Создайте анимацию движения объекта с использованием Motion Trail, подчеркивающего его траекторию. Представить результаты анимации в виде видеоролика (mov, avi)

Тема 7. Написать скрипт или программу, автоматизирующую процессы создания анимации или оптимизирующую рабочий процесс. Представить скрипт или программу, объясните его функционал и продемонстрируйте его воздействие на процесс создания анимации.

Тема 8. Создать анимацию с использованием инструмента Inbetween для добавления дополнительных кадров между ключевыми кадрами. Показать как Inbetween может улучшить плавность и реалистичность анимации, показать фрагменты до и после.

Тема 9. Использовать референсы для создания анимации персонажа, воспроизводя различные позы из реальной жизни в статике и динамике.

Тема 10. Создать анимацию, демонстрирующую влияние массы на равновесие объекта или персонажа. Изучите, как изменение массы влияет на движение и стабильность объекта в пространстве.

Тема 11. Применить инструмент Motion Path для создания путей движения объектов в анимации. Создайте анимацию с использованием Motion Path, отражающую плавное и точное движение объекта по заданному пути. Представить результаты анимации в виде видеоролика (mov, avi)

## **КОНЦЕПТ – АРТ**

### **Цель дисциплины**

Заключается в обучении студентов интегрировать концепт-арт существ и окружения в пайплайн создания игровых проектов с использованием игрового движка Unreal Engine. Студенты будут отрабатывать практические навыки на задачах, которые максимально приближены к реальным производственным условиям. Они узнают, как создавать качественные концепции существ и окружения, которые будут успешно внедряться в

игровой движок, и научатся эффективно работать в производственной среде, где важны точность, сроки и качество выполнения задач. Успешно освоив дисциплину, студенты смогут применить полученные знания и навыки в индустрии разработки игр и анимации, где требуется профессиональный подход к созданию визуального контента

### **Задачи дисциплины**

- Формирование понимания принципов работы с дизайном существ
- Формирование понимания принципов работы с растительностью в дизайне окружения
- Формирование понимания работы со светом
- Формирование навыков создания концепта окружения, используя инструменты 3D моделирования
- Формирование навыков разрабатывать концепт окружения по заданному ТЗ
- Формирование умения оптимизировать процесс разработки
- Формирование аналитического мышление

#### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

##### **Дизайн существ**

- Тема 1. Введение в концепт-арт и дизайн существ
- Тема 2. Основы художественного проектирования существ
- Тема 3. Развитие характера и идентичности существ
- Тема 4. Адаптация концептов для различных жанров и платформ
- Тема 5. Интеграция концепций существ в игровые движки
- Тема 6. Практические задания по адаптации дизайна существ для внедрения в игровые проекты

##### **Дизайн окружения**

- Тема 1. Теория света и цвета.
- Тема 2. Работа с формой и материалами.
- Тема 3. Дизайн архитектуры для концептов окружения.
- Тема 4. Дизайн растительности и биомов.
- Тема 5. Разработка природных элементов для биомов.
- Тема 6. Перспективное построение и детализация окружения в Unreal Engine
- Тема 7. Работа с цветом и освещением.
- Тема 8. Рендеринг и полишинг окружения.

##### **Advanced tone**

- Тема 1. Фиксация идеи и поиск композиции окружения, графические прочтения
- Тема 2. Язык форм, комбинирование графических прочтений для создания композиции
- Тема 3. Дизайн архитектуры для концептов окружения
- Тема 4. Детализация тамбнейлов с использованием разработанных дизайнов окружения и растительности. Построение в перспективе.
- Тема 5. Работа с цветом и светом
- Тема 6. Рендеринг и полишинг окружения

### **Экзамен по модулю «Концепт – арт»**

Выбрать тему для работы по дисциплине «Advance tone». Составить 4 простые композиции из готовых тональных форм. Сделать 5 стадигов с композиций в чб, Сделать 2 тамбнейла окружения. Сделать 5 стадигов с композиций в чб. Сделать 2 тамбнейла окружения на свою тему, используя язык форм из сделанных стадигов. Выбрать основную направленность по форме и сделать 5-10 простых набросков пропсов/архитектуры. Сделать наброски крупных архитектурных форм по своей тематике. Используя ранее разработанные архитектуру и растительность, уточнить выбранный тамбнейл. Выполнить перспективное построение по тамбнейлу (в 2д или в 3д). Сделать 5 стадигов с цветных композиций, подходящих по настроению к выбранной тематике. Используя эти цветовые схемы, сделать 5 вариантов покраски окружения. Используя режимы наложения (если работа идет в 2д) или светильники (если в 3д), настроить освещение. Выполнить полишинг окружения. Оформление и презентация. Оформить все концепты и наработки по дисциплине в общую презентацию

## **ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПОСТАНОВКА В АНИМАЦИИ**

### **Цель дисциплины**

Изучить основные принципы и методы создания художественной постановки в анимационном фильме, а также роль художника-постановщика на каждом этапе производства, ознакомить с основами дизайна персонажей и окружения, особенностями работы с интерьером и экстерьером, а также разбором выразительных средств художественной постановки.

Особое внимание уделено анализу влияния стиля на восприятие анимационного фильма и особенностям технических требований к различным этапам работы художника-постановщика.

В практической части студенты выполняют художественное оформление для короткого метра

## **1.2. Задачи дисциплины**

- помочь сформировать навыки визуального рассказа, понимания структуры и хронологии сюжета,
- научить ведению работы над сценами с механикой, биомеханикой, и актерской игрой;
- научить ведению работы с репликами и музыкой;
- рассчитывать время, необходимое для естественного ощущения движения

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Экспликация и колорскрипт**

- Тема 1. Производственная цепочка анимационного фильма и участие в ней художественной постановки
- Тема 2. Основы дизайна персонажа
- Тема 3. Основы дизайна окружения и пространства
- Тема 4. Особенности подготовки персонажей и фонов для различных технологий анимации.
- Тема 5. Решения режиссёрских задач с помощью художественных выразительных средств

#### **Художественная постановка. Практика**

- Тема 1. Художественное оформление
- Тема 2. Выполнение художественного оформления для одного анимационного проекта (коллективная работа).

### **Экзамен по модулю «Художественная постановка в анимации»**

#### **3D ДЛЯ КОНЦЕПТ – ХУДОЖНИКА**

#### **Цель дисциплины**

Цель дисциплины –обеспечение студентов навыками в области создания стилизованного персонажа в 3D, а также сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для создания дизайна игровых уровней в среде UE.

#### **Задачи дисциплины**

- Освоить базовый скульптинг, создавать анатомически правильные болванки будущих героев.
- Готовить топологию и UV
- Создавать упрощённые модели персонажей для экспорта.
- Научить создавать и моделировать трехмерные игровые уровни в UE, согласно принципам, левел дизайна

#### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Создание стилизованного персонажа в 3D**

- Тема 1. Подготовка к созданию модели
- Тема 2. Разработка основных форм 3D-модели в ZBrush
- Тема 3. Финализация высокополигональной модели в ZBrush
- Тема 4. Создание ретопологии 3D-модели
- Тема 5. Создание UV-развертки низкополигональной модели
- Тема 6. Текстурирование и финальное изображение 3D-модели

### **Основы левел-арта**

- Тема 1. Знакомство с интерфейсом UE и подготовка референсов для игрового уровня (мудборд)
- Тема 2. Создание схемы (карты) игрового уровня.
- Тема 3. Основы работы с блокингом уровня — грейбоксом.
- Тема 4. Импорт грейбокса из сторонних программ. На примере Maya
- Тема 5. Продолжение работы с блокингом уровня — грейбоксом
- Тема 6. Тесты разных видов геймплея

### **Экзамен по модулю «3D для концепт – художника»**

- Тема 1. Студент выполняет проект по ходу прохождения дисциплины: создает трехмерный игровой уровень в среде UE
- Тема 2. Создание стилизованного 3D персонажа для использования в анимационном или игровом проекте.

## **ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РАЗРАБОТКА**

### **Цель дисциплины**

Структуризация знаний и умений в части осуществления процесса визуального решения анимационного фильма с соблюдением основ режиссуры, анимации, дизайна и художественной части. Так же в процесс обучения входит выполнение производственного брифа, цель которого - получить навыки работы над реальным проектом

### **Задачи дисциплины**

- Сформировать навыки процесса разработки художественно-визуального решения фильма
- Дать знания и умения по выполнению различных художественных решений в различных стилистиках и техниках для различных производственных технологий
- Научить работать над реальным проектом

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**



## **Художественная разработка дипломного проекта**

- Тема 1. Монтажные планы.
- Тема 2. Работа с режиссером
- Тема 3. Тесты персонажей
- Тема 4. Производственный бриф
- Тема 5. Работа над проектом. Сценарий
- Тема 6. Работа над проектом. Создание строибордов
- Тема 7. Работа над проектом. Монтаж:
- Тема 8. Работа над проектом. Составление экспликации

### **Колорскрипт**

- Тема 1. Создание общая концепция колорскрипта
- Тема 2. Создание эскизы и образцы цветов
- Тема 3. Определение основных и дополнительных цветов, которые будут использоваться в сценах
- Тема 4. Работа с освещением
- Тема 5. Тестирование и корректировка
- Тема 6. Финальная реализация

### **Экзамен по модулю «Художественная разработка»**

- Поиск и утверждение сценария будущего проекта
- Определение жанра и технологий для будущего проекта
- Разработка визуальной концепции анимационного проекта, включающая:
  - сториборд,
  - экспликацию,
  - колорскрипт
  - разработку фонов

### **АРТ – ДИРЕКШН**

#### **Цель дисциплины**

Познакомить студентов с основными принципами психологического восприятия и воздействия визуального искусства на зрителя, Изучение основ психологии зрительного восприятия, чувствительности зрительной системы, формирования образов восприятия и восприятия цвета. Донести до студента, какие задачи решает арт-директор и чем его функциональность отличается от дизайнера и креативного директора. Как обрабатывать бриф, контролировать сбор данных для проекта и выстраивать дизайн-процессы.

## **Задачи дисциплины**

Знакомство студентов с трендами рынка и  
Формирования умения учитывать тренды рынка при разработке визуальных материалов,  
Формирования у студента арсенала инструментов, необходимых для будущей работы в индустрии.  
Формирование представлений о закономерностях психической подсознательной реакции человека на различную визуальную информацию.  
Формирование умений и навыков формирования визуальной информации с учётом психологических особенностей восприятия

### **Краткое содержание дисциплины по разделам:**

#### **Управление визуальным восприятием**

- Тема 1. Базовая модель психики и особенности восприятия.
- Тема 2. Неосознаваемые воздействия и оценка.
- Тема 3. Психология зрительного восприятия
- Тема 4. Психология цвета, знаков и формы
- Тема 5. Психология визуального воздействия
- Тема 6. Гендерная психология
- Тема 7. Разработка визуальной композиции
- Тема 8. Финальное занятие. Подведение итогов

#### **Art-Directing**

- Тема 1. Арт-дирекшн и подготовительный этап работы
- Тема 2. Работа с командой
- Тема 3. Разработка дизайн-решения
- Тема 4. Генерация идей и разработка креатива

#### **Экзамен по модулю «Арт – дирекшн»**

Самостоятельная разработка комплексной креативной концепции, определение ресурсов для её реализации (в виде презентации в PDF)  
- Представление и обсуждение выполненного проекта (питчинг)

## **ПРАКТИКИ**

### **(У)ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА**

**Целью** профессионально-ознакомительной практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является ознакомление обучающихся с организацией работы в сфере

кинопроизводства, игр и анимации; формирование первичных профессиональных навыков.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально-ознакомительной практики:

**проектная деятельность:**

- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессиональных дисциплин в течение первого года обучения;
- Ознакомление с типами и структурой медиа организаций, обязанностями сотрудников различного должностного статуса;
- Знакомство с практиками игровой деятельности: процессами планирования, формирования медиаконтента, многообразием обязанностей творческих сотрудников, этическими нормами и корпоративными правилами;

**технологическая деятельность:**

- Ознакомление на практике с современными технологиями медиапроизводства;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Подготовка собственных материалов информационного характера в соответствии с направлением подготовки «Медиакоммуникации».

Цели и задачи профессионально-ознакомительной практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин.

## **(II) ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ТВОРЧЕСКАЯ ПРАКТИКА**

**Целью** профессионально-творческой практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является овладение необходимым набором профессиональных компетенций, а также приобретение первоначального практического опыта. Профессионально-творческая практика, как важнейшая часть учебного процесса, ориентирована на профессионально–практическую подготовку студентов.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально- творческой практики:

**проектная деятельность:**

- Получение базового опыта ознакомления с местом прохождения практики, ее целями, задачами и особенностями функционирования, а также историей и репутацией, согласно публикациям в СМИ, сетевых изданиях и т.п.;
- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессиональных дисциплин;
- Ознакомление студентов с реальными условиями производства анимационных фильмов, анимационными студиями, а также со всеми этапами производственного цикла;
- Приобретение практического опыта работы в команде;
- Формирование навыков профессиональной коммуникации в группе;

**технологическая деятельность:**

- Углубление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной производственной деятельности и подготовка их к самостоятельной профессиональной работе
- Ознакомление на практике с современными технологиями медиапроизводства;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Получение необходимого опыта для написания аналитического отчета, составленного по результатам практики, т.е. по результатам проведенной профессионально-творческой работы

Цели и задачи профессионально- творческой практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин.

## **ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА**

**Целью** преддипломной практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является овладение необходимым набором профессиональных компетенций, а также приобретение первоначального практического опыта. Преддипломная практика, как важнейшая часть учебного процесса, ориентирована на профессионально–практическую подготовку студентов.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально-ознакомительной практики:

**проектная деятельность:**

- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе

изучения профессиональных дисциплин;

- Ознакомление студентов со всеми этапами производственного цикла и спецификой смежных профессий при выполнении собственного проекта;
- Приобретение практического опыта работы в команде при работе на собственном проекте;
- Формирование навыков профессиональной коммуникации в профессиональной группе при работе над собственным проектом;

#### **технологическая деятельность:**

- Углубление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной производственной деятельности и подготовка их к самостоятельной профессиональной работе
- Применение на практике знаний о современных технологиях в медиапроизводстве;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Получение необходимого опыта для написания аналитического отчета, составленного по результатам практики, т.е. по результатам проведенной работы

Цели и задачи преддипломной практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин

## **ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **ФТД Основы монтажа**

#### **Цель дисциплины**

Целью дисциплины является обучение студентов теоретическим и практическим навыкам в области видеомонтажа, развитие их профессиональных компетенций для создания гармоничных и качественных видеопродуктов. Студенты изучают основные принципы и методы монтажа, учатся работать с различным оборудованием и программным обеспечением, осваивают техники редактирования видео, звука и изображений. Также целью дисциплины является развитие творческого мышления и формирование понимания важности каждого этапа в процессе создания видеопроектов.

#### **Задачи дисциплины**

- Ознакомление студентов с основными принципами и методами монтажа видео.
- Обучение работе с различным оборудованием для видеосъемки и монтажа.
- Изучение программного обеспечения для редактирования видео.

- Развитие навыков редактирования видеоматериалов, включая удаление лишних кадров, добавление переходов между сценами и изменение скорости воспроизведения.
- Обучение студентов работе со звуком, включая синхронизацию звука с видеорядом и наложение звуковых эффектов.
- Формирование навыков создания видеопроектов от идеи до готового продукта.
- Развитие творческого мышления и креативности студентов.

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Введение в видеомонтаж.
- Тема 2. Оборудование для видеомонтажа.
- Тема 3. Программное обеспечение для видеомонтажа.
- Тема 4. Основы теории монтажа.
- Тема 5. Практикум по монтажу видео.
- Тема 6. Работа со звуком в видеомонтаже.
- Тема 7. Творческий монтаж и создание видеопроектов.

## **ФТД История кино и современный этап кинематографа**

### **Цель дисциплины**

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов фундаментальных знаний из области истории кино — как сформировались основные средства киноязыка и кинодраматургии, как развивались драматургия кино, как она приобрела свой современный вид и что его ждет в ближайшей перспективе, что такое авангардное кино, интеллектуально-философское кино, реалистичное кино, авторское кино, каковы актуальные направления современного кино, какие инновации в киноязыке и кинодраматургии имели место в истории кино и происходят в наше время.

### **Задачи дисциплины**

- Изучить основные периоды развития кинематографа, основные направления мирового кино, особенности главных национальных кинематографий.
- Освоить основные понятия киноязыка и общее представление о его эволюции.
- Получить навыки драматургического мышления.
- Получить навыки профессионального просмотра фильма.
- Получить понимание практического применения основных принципов кинодраматургии: трехактное повествование, конфликт героя и антагониста, управляющая идея, фигура героя, структура сцены.
- Получить понимание актуальных тенденций кинодраматургии: нелинейная драматургическая композиция, гибкое использование и

расширение рамок правил классической кинодраматургии, подходы важнейших персон мирового кино.

### **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Введение в киноязык. Появление кино
- Тема 2. Кино как независимое искусство
- Тема 3. Кино Российской империи
- Тема 4. Голливуд 1920-х гг.
- Тема 5. Советское кино 1920-х гг.
- Тема 6. Немецкий экспрессионизм и каммершпиле
- Тема 7. Конец 1920-х гг. Авангард
- Тема 8. Звуковое кино — звук как аттракцион и как костыль
- Тема 9. Советский кинематограф 1930-х гг.
- Тема 10. Поэтический реализм
- Тема 11. Орсон Уэллс
- Тема 12. Американский нуар
- Тема 13. Семестровый зачет. Классическое кино
- Тема 14. Итальянский неореализм
- Тема 15. Притчевое кино
- Тема 16. Кино военного времени. Малокартинье. Оттепель
- Тема 17. Жанровое кино. Саспенс
- Тема 18. Французская новая волна
- Тема 19. Японское кино. Авторское кино
- Тема 20. Авторское кино, продолжение
- Тема 21. Новое кино Европы и США
- Тема 22. Новое кино СССР
- Тема 23. Андрей Тарковский
- Тема 24. Постмодернизм и метамодернизм
- Тема 25. Клиповая эстетика. Догма'95. Национальное кино
- Тема 26. Финальный зачет. Современное кино

## **ФТД Анимация в играх**

### **Цель дисциплины**

Заключается в обучении созданию игровых проектов с использованием игрового движка Unity. Студенты получают первичные навыки работы с различными инструментами и программным обеспечением, а также осваивают техники создания персонажей и объектов, оживления игрового мира.

### **Задачи дисциплины**

- Освоение инструментов Unity
- Формирование навыков создания синематика для игр.
- Формирование умения оптимизировать процесс разработки
- Формирование аналитического мышления

## **Краткое содержание дисциплины:**

- Тема 1. Основы анимации в играх
- Тема 2. Использование анимации в Unity
- Тема 3. Создание анимации персонажей
- Тема 4. Работа с анимационными кривыми
- Тема 5. Интеграция анимации с механикой игры
- Тема 6. Создание анимированных интерфейсов
- Тема 7. Анимация камеры и эффектов
- Тема 8. Работа с анимацией реквизитов и объектов окружения
- Тема 9. Оптимизация анимации для повышения производительности
- Тема 10. Использование Mecanim для управления анимацией
- Тема 11. Создание переходов между движениями
- Тема 12. Продвинутое техники анимации в Unity