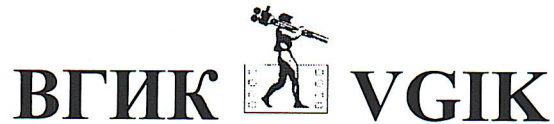


Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



Колледж кино, телевидения и мультимедиа



УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебно – методической
работе**

И.В. Коротков

« 31 » августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.01.06. Художественно-техническое исполнение

анимационных проектов:

Мультимедийная обработка анимационного фильма

для специальности СПО

54.02.05 Живопись (по видам)

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – очная

Москва

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.06. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

Разработчик: преподаватель высшей категории Р.В.Свечникова

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 30 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

_____ И.А.Ленникова - доцент, заведующая отделением «Живопись»

СОГЛАСОВАНО:

Директор колледжа

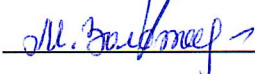
 _____ М.Н.Краковская

Заместитель руководителя учебного управления,

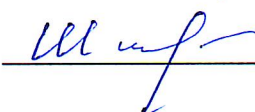
начальник отдела по методической работе

 _____ В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа

 _____ М.И. Золотова

Заведующая библиотекой

 _____ В.М.Шипулина

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2023 г.

ПРИНЯТО

Протокол заседания цикловой методической комиссии

№ _____ от _____

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)

дисциплины _____
(название дисциплины)

по специальности _____
(название специальности)

на 20__/20__ учебный год

1. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

- 1.1.;
- 1.2.;
- ...
- 1.9.

2. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

- 2.1.;
- 2.2.;
- ...
- 2.9.

3. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

- 3.1.;
- 3.2.;
- ...
- 3.9.

Заведующий отделением _____
(Ф.И.О. подпись)

« ____ » _____ 20__ г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	7
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	8
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	8
2.2.	Объем учебной междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание учебной междисциплинарного курса	9
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	13
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	14
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	14 15
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	15
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	15

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.06. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО **54.05.02 Живопись** (по виду: станковая), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.01.06. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность, входит в междисциплинарный курс Художественно-техническое исполнение творческих проектов. Междисциплинарный курс МДК.01.06. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА является базой для изучения таких дисциплин, как «Компьютерная анимация и графика», «Основы анимационного движения».

1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Основными целями МДК.01.06. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ОБРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА является освоение обучающимся основных методик и способов персонажной анимации и обработки анимационного фильма в Adobe After Effects.

Задача курса – обучающийся должен освоить интерфейс, инструменты приложения и ориентироваться в приемах и способах создания перекладочной анимации и обработки анимационного фильма.

Освоение дисциплины предполагает практическое изучение ее разделов и тем также и на практических занятиях, в процессе которых обучающийся должен закрепить теоретические знания, приобрести необходимые умения и навыки.

При изучении дисциплины необходимо постоянно обращать внимание обучающихся на ее прикладной характер, показывать, где и каким образом полученные знания могут быть использованы в будущей практической деятельности.

Для проведения занятий целесообразно использовать лекционно-семинарские занятия, применять технические средства обучения.

Для развития творческой активности обучающихся рекомендуется выполнение ими самостоятельных работ по пройденному материалу.

Преподавание дисциплины «Мультимедийная обработка анимационного фильма» осуществляется в едином комплексе дисциплин учебного плана и ведется в тесной взаимосвязи с дисциплинами «Компьютерная анимация и графика», «Основы анимационного движения».

Курс направлен на освоение персонажной анимации и включает в себя работу с марионеткой, использование инверсной кинематики в приложении Adobe After Effects, создание сложной структуры у марионетки. Его целью является обучение основным способам анимирования. В этом разделе уделяется особое внимание работе с физическими характеристиками предметов (создания иллюзии веса, различных материалов и типов движения). Уделяется внимание работе с камерой и псевдо-трехмерной средой в приложении Adobe After Effects. На примере создания горизонтальной панорамы изучаются возможности трехмерных слоев. Имитируется эффект параллакса. Освещаются вопросы имитации явлений природы. Рассматривается физика явлений природы. Различные типы ветра, дождя, снега и молний. Создания упомянутых явлений как стандартными эффектами приложения, так и использование декоративных художественных приемов для их имитации. Осваиваются способы анимирования масок, шейпов как классическим методом, так и с использованием программных выражений и скриптов. В качестве финальной курсовой работы студенты создают ритмическую анимированную композицию на музыкальный фрагмент с использованием масок и шейпов.

Прослушав курс «Мультимедийная обработка анимационного фильма» обучающийся должен уметь самостоятельно пользоваться программными средствами, уметь организовать процесс работы над проектом в среде Adobe After Effects, качественно выполнить персонажную и шейповую анимацию, работать с камерой и трехмерными слоями.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- творческого использования средств живописи, их изобразительно-выразительные возможности;
- проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала, выбора художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей;
- последовательного ведения работы над композицией;

знать:

- основные этапы создания анимации, существующие типы и категории объектов для создания трехмерных сцен, способы отображения трехмерного пространства в программе моделирования;

- принципы создания и модификации объектов, способы перехода к редактированию объектов на различных уровнях, методы редактирования объектов разного типа;
- способы назначения материалов объектам, использование материалов, имитируемых картами текстур, создание пользовательских материалов;
- способы анимации связанных объектов по методам прямой и обратной кинематики, методы реализации персонажей с помощью морфинга;
- средства управления анимацией и визуализацией трехмерных сцен, методы создания сложных композиций с использованием видеомонтажа.

уметь:

- уверенно владеть изученными программными пакетами (Autodesk 3ds max, Adobe after effects) для решения анимационных задач
- быть способным самостоятельно определять техническую реализацию будущего анимационного проекта, согласуясь с заданной анимационной техникой и изобразительным решением.

освоить:

- работу с виртуальной камерой и 3D слоями;
- персонажную перекладку с использованием инверсной кинематики;
- анимирование масок и шейпов;
- трекинг и ротоскопирование;
- выражения;
- обработку видеоматериалов, эффекты и плагины;
- основы кеинга и цветокоррекции.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППССЗ на базе приобретенных знаний и навыков должен обладать следующими компетенциями:

Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1);

Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество (ОК 2);

Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях (ОК 3);

Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4);

Использовать информационно-коммуникационные технологии для

совершенствования профессиональной деятельности (ОК 5);

Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством (ОК 6);

Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий (ОК 7);

Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации (ОК 8);

Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9);

Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи (ПК 1.1);

Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия (ПК 1.2);

Проводить работу по целевому сбору, анализу, обобщению и применению подготовительного материала (ПК 1.3);

Последовательно вести работу над композицией (ПК 1.4);

Владеть различными приемами выполнения живописных работ (ПК 1.5);

Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла (ПК 1.6);

Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи (ПК 1.7).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **69** часов,
аудиторной нагрузки – **46** часов, внеаудиторной нагрузки – **23** часов;
консультаций – **6** часов.

2.2. Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	69
Аудиторная учебная нагрузка	46
в том числе	
лекционные занятия	6
практические работы	40
зачетные занятия	6
Самостоятельная работа обучающихся	23
в том числе	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	6
Консультация	6
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	6

2.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Тематический план

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Аудиторные	Внеаудиторная работа	
VI семестр		48	32	16	
Раздел 1. Персонажная анимация (перекладка)					
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		24	16	8	
1.1 Структура анимационной сцены. Деление и номенклатура марионетки. Виды связи марионетки.	Оптимизация интерфейса программы для персонажной анимации. Горячие клавиши. Организация работы над сценой. Подготовка сцены в Adobe Photoshop. Номенклатура частей марионетки и виды связи. Способ связи для марионетки с подменной частей (артикуляция, смена ракурсов частей тела, развороты).	6	4	2	**
1.2. Инверсная (обратная) кинематика.	Инверсная (обратная) кинематика. Отличия Инверсной кинематики от прямой. Преимущества и недостатки инверсной кинематики. Панель DuIK. Автоматическая связь марионетки. Ручная связь.	6	4	2	**
1.3. Анимация персонажа. Походка с переходом в бег. Подъем по лестнице.	Создание походки с переходом в бег двуного персонажа в профиль с использованием инверсной кинематики. Физика движения.	6	4	2	***
1.5. Тайминг	Ускорение и замедление движения. Способ создания анимации компановками с фазовкой и покадрово.	6	4	2	
<i>Самостоятельная работа. Анимация походки, переходящей в бег. Подъем по лестнице.</i>				2	***
Текущий контроль	Устный опрос. Просмотр практических заданий.	3	2	1	**

Раздел II. Камера. Трехмерные слои. Создания панорам							
	24	16	8		8		
2.1 Камера и трехмерные слои.	6	4	2	Работа с камерой в Adobe After Effects. Типы камер. Настройки и возможности. Псевдо-Трехмерная среда в Adobe After Effects. Конвертация стандартного слоя в трехмерные. Взаимодействие камеры и трехмерных слоев.			*
2.2. Создание горизонтальной панорамы с камерой и трехмерных слоев.	6	4	2	Позиционирование деталей панорамы в псевдо-трехмерной среде Adobe After Effects. Анимирование камеры. Регулировки параллакса.			**
<i>Самостоятельная работа. Работа над панорамой.</i>							
2.3. Помещение персонажа в панораму.	6	4	2	Разбивка панорамы по планам. Adobe Photoshop	6	4	4 ***
2.4	6	4	2	Помещение ранее сделанной походки переходящей в бег в панораму. Синхронизация движения персонажа с панорамой.			
<i>Самостоятельная работа. Помещение персонажа в панораму.</i>							
Консультация							
Промежуточный контроль по разделам I и II	3	2	1	Контрольные вопросы.			*** ***
VII семестр							
Раздел III. Природные явления							
(ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	21	14	7	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			
3.1 Имитация явлений природы. Дождь, снег, молния, ветер, вода.	6	4	2	Физика природных явлений. Классические приемы имитации природных явлений в анимации. Способы имитаций природных явлений в среде Adobe After Effects. Обзор эффектов «Дождь», «Снег».			**

3.2. Имитация ветра в приложении Adobe After Effects. Сцена «Листопад».	Структура ветра как движения. Разбор движения «планирующее падение». Создание сцены «Листопад». Компоновки и порядок их экспозиции для имитации вспышки молнии. Создание дождя и снега стандартными инструментами Adobe After Effects. Дождь и снег анимированные классическим методом. Внедрение молнии, дождя и снега в сцену «Листопад».	6	4	2	***
<i>Самостоятельная работа. Сцена «Листопад».</i>					
3.3 Маски. Операторы, настройки и анимирование.	Маски. Назначение, настройки и возможности. Операторы. Анимирование масок. Шейпы. Операторы, настройки, анимирование. Импорт шейпов из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Создание в среде приложение Adobe After Effects.	3	2	1	***
<i>Самостоятельная работа. Изучения комбинаций настроек и свойств шейпов и масок.</i>					
3.4 Создание ритмической анимационной композиции на короткий музыкальный фрагмент с использованием масок и шейпов.	Выбор короткого (7-10 сек.) музыкального фрагмента. Работа над идеей. Написания сценария. Режиссерский сценарий. Раскадровка. Поиск цветовой гаммы. Работа над ритмической анимационной композицией.	6	4	2	**
<i>Самостоятельная работа над ритмической анимационной композицией.</i>					
Консультация					
Дифференцированный зачет	Работа над тестовой анимационной сценой (1-1,5 сек)	3	2	1	***
ИТОГО					
Уровень освоения учебного материала обозначается следующим образом:		69	46	23	

* – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

** – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

*** – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

2.4. Занятия с применением инновационных форм обучения

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
Раздел I. Персонажная анимация (перекладка)		6	-	3	
Тема 1.1	Структура анимационной сцены. Деление и номенклатура марионетки. Виды связки марионетки.	2	-	1	Выполнение проекта
Тема 1.2	Инверсная (обратная) кинематика.	2	-	1	Выполнение проекта
Тема 1.3	Анимация персонажа. Походка с переходом в бег. Подъем по лестнице.	2	-	1	Выполнение проекта
Раздел II. Камера. Трехмерные слои. Создания панорам		6	-	3	
Тема 2.1	Камера и трехмерные слои.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 2.2	Создание горизонтальной панорамы с использованием камеры и трехмерных слоев.	2	-	1	Выполнение проекта
Тема 2.3	Помещение персонажа в панораму.	2	-	1	Выполнение проекта
Раздел III. Природные явления		6	-	2	
Тема 3.1	Имитация явлений природы. Дождь, снег, молния, ветер, вода.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 3.2	Имитация ветра в приложении Adobe After Effects. Сцена «Листопад».	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 3.3	Имитация молнии и дождя. Лужи. Снег.	2	-	1	Выполнение презентации
Раздел IV Анимация масок и шейпов		8	-	4	
Тема 4.1	Маски. Операторы, настройки и анимирование.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 4.2	Шейпы. Операторы, настройки и анимирование.	4	-	2	Выполнение презентации

Тема 4.3	Создание ритмической анимационной композиции на короткий музыкальный фрагмент с использованием масок и шейпов.	4	-	2	Выполнение презентации
Итого:		28	-	16	33% занятий в интерактивной форме

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета компьютерной графики.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- демонстрационный экран.

Технические средства обучения:

- компьютер с установленным программным обеспечением (Autodesk 3ds Max, Adobe After Effects);
- графические планшеты.

3.2. Информационное обеспечение обучения

ОСНОВНАЯ:

1. Компьютерная графика 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для СПО. Селезнев В.А., Дмитроченко С.А. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)
2. Инженерная и компьютерная графика. Учебник и практикум для СПО. Под общ. Ред. Анамовой Р.Р., Леонов С.А., Пшеничных Н.В. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

Асенин С.В. Мир мультфильма. – М., Искусство, 1986.

Дворко Н.И. Профессия – режиссер мультимедиа. – Спб., СПбГУП, 2004

Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. – М., ВГИК, 1999

Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: вопросы эстетического и нравственного воспитания. Учебное пособие – М., ВГИК, 1988

Поличко Г.А. Киноязык, объясненный студенту (художественно-педагогические

диалоги) – М. – Рязань, Русское слово, 2006.

Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. - М., 2003, Т. 1-3.

Интернет ресурсы.

Комплект учебно-наглядных пособий (видео уроков), созданный на факультете анимации и мультимедиа ВГИК, и ежегодно пополняемый.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При подготовке к практическим занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения междисциплинарного курса рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке, посещать показы анимационных фильмов, профессиональные фестивали.

На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Обучающемуся рекомендуется следующая схема подготовки к практическому занятию:

1. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
2. Проработать вопросы практического занятия;
3. Выполнить домашнее задание.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических занятий, на дифференцированном зачете.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Знание <ul style="list-style-type: none">• физики движения;• способов сборки марионетки;• отличий между покадровой анимацией и анимацией компоновок с фазовкой в среде приложения Adobe After Effects;	Оценка технического качества сцены. Промежуточный контроль - дифференцированный зачет.

<ul style="list-style-type: none">• настроек и возможностей камеры и трехмерных слоев.	
<p>Умения</p> <ul style="list-style-type: none">• собрать марионетку под конкретные задачи;• уверенно использовать инверсную кинематику и ее комбинацию с прямой кинематикой в среде приложения Adobe After Effects;• работать с камерой и трехмерными слоями;• применять стандартные эффекты приложения Adobe After Effects;• имитировать явления природы в анимации, используя как стандартные средства Adobe After Effects так и оригинальные решения;• создавать и настраивать маски и шейпы;• работать с музыкальным отрывком;• ориентироваться в своей сцене.	