

**Аннотации на рабочие программы междисциплинарных курсов,  
учебных дисциплин, практики обязательной части циклов  
ФГОС СПО по специальности  
55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
Срок обучения 2 года 10 месяцев**

1. История России (СГ.01)
2. Иностранный язык в профессиональной деятельности (СГ.02)
3. Безопасность жизнедеятельности (СГ.03)
4. Физическая культура (СГ. 04)
5. Основы бережливого производства(СГ.05)
6. Основы финансовой грамотности (СГ.06)
7. ОП.01 Информационное обеспечение профессиональной деятельности
8. ОП.02 Рисунок с основами перспективы
9. ОП.03 Живопись с основами цветоведения
10. ОП.04 Технология создания компьютерной анимации
11. ОП.05 Основы композиционного построения в анимации
12. ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве
13. ОП.07 Охрана труда
14. ОП.08 Экономика и управление
15. ОП.09 Пластическая анатомия
16. ОП.10 Рисунок с основами пластической анатомии
17. ОП.11 Основы актерского мастерства
18. ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий
19. ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал - технологий
20. ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно - анимационного проекта
21. ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном
22. ПМ.05 Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб
23. УП.00 Учебная практика
24. ПП.00 Практика по профилю специальности

# 1. Аннотация на рабочую программу «История России» (СГ. 01)

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО), входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в общий гуманитарный и социально-экономический цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

**Должен уметь:**

- отражать понимание России в мировых политических и социально-экономических процессах XX - начала XXI века, знание достижений страны и ее народа; умение характеризовать историческое значение Российской революции, Гражданской войны, Новой экономической политики, индустриализации и коллективизации в СССР, решающую роль СССР в победе над нацизмом, значение советских научно-технологических успехов, освоения космоса; понимание причин и следствий распада СССР, возрождения Российской Федерации как мировой державы, воссоединения Крыма с Россией, специальной военной операции на Украине и других важнейших событий XX – начала XXI века; особенности развития культуры народов СССР (России);
- составлять описание (реконструкцию) в устной и письменной форме исторических событий, явлений, процессов истории родного края, истории России и всемирной истории XX - начала XXI века и их участников,
- образа жизни людей и его изменения в Новейшую эпоху; формулировать и обосновывать собственную точку зрения (версию, оценку) с опорой на фактический материал, в том числе используя источники разных типов;
- выявлять существенные черты исторических событий, явлений, процессов; систематизировать историческую информацию в соответствии с заданными критериями; сравнивать изученные исторические события, явления, процессы;
- осуществлять с соблюдением правил информационной безопасности поиск исторической информации по истории России и зарубежных стран XX – начала XXI века в справочной литературе, сети Интернет, СМИ для решения познавательных задач; оценивать полноту и достоверность информации с точки зрения ее соответствия исторической действительности;
- анализировать текстовые, визуальные источники исторической информации, в том числе исторические карты/схемы, по истории России и зарубежных стран XX – начала XXI века; сопоставлять информацию, представленную в различных источниках; формализовать историческую информацию в виде таблиц, схем, графиков, диаграмм;
- защищать историческую правду, не допускать умаления подвига народа при защите Отечества, готовность давать отпор фальсификациям российской истории;
- демонстрировать патриотизм, гражданственность, уважение к своему Отечеству — многонациональному Российскому государству, в соответствии с идеями взаимопонимания, согласия и мира между людьми и народами, в духе демократических ценностей современного общества;
- анализировать, характеризовать и сравнивать исторические события, явления, процессы с древнейших времен до настоящего времени;
- причинно-следственные, пространственные связи исторических событий, явлений, процессов с древнейших времен до настоящего времени.

### Должен знать:

- основные периоды истории Российского государства, ключевые социально-экономические процессы, а также даты важнейших событий отечественной истории;
- имена героев Первой мировой, Гражданской, Великой Отечественной войн, исторических личностей, внесших значительный вклад в социально-экономическое, политическое и культурное развитие России в XX – начале XXI века;
- ключевые события, основные даты и этапы истории России и мира в XX – начале XXI века; выдающихся деятелей отечественной и всемирной истории; важнейших достижений культуры, ценностных ориентиров;
- основные этапы эволюции внешней политики России, роль и место России в общемировом пространстве;
- основные тенденции и явления в культуре; роль науки, культуры и религии в сохранении и укреплении национальных и государственных традиций;
- Россия накануне Первой мировой войны. Ход военных действий. Власть, общество, экономика, культура. Предпосылки революции;
- Февральская революция 1917 года. Двоевластие. Октябрьская революция. Первые преобразования большевиков. Гражданская война и интервенция. Политика «военного коммунизма». Общество, культура в годы революций и Гражданской войны;
- Нэп. Образование СССР. СССР в годы нэпа. «Великий перелом». Индустриализация, коллективизация, культурная революция. Первые Пятилетки. Политический строй и репрессии. Внешняя политика СССР. Укрепление Обороноспособности;
- Великая Отечественная война 1941-1945 годы: причины, силы сторон, основные операции. Государство и общество в годы войны, массовый героизм советского народа, единство фронта и тыла, человек на войне. Нацистский оккупационный режим, зверства захватчиков. Освободительная миссия Красной Армии. Победа над Японией. Решающий вклад СССР в Великую Победу. Защита памяти о Великой Победе;
- СССР в 1945-1991 годы. Экономическое развитие и реформы.
- Политическая система «развитого социализма». Развитие науки, образования, культуры. «Холодная война» и внешняя политика. СССР и мировая социалистическая система. Причины распада Советского Союза;
- Российская Федерация в 1992-2022 годы. Становление новой России. Возрождение Российской Федерации как великой державы в XXI веке. Экономическая и социальная модернизация. Культурное пространство и повседневная жизнь. Укрепление обороноспособности. Воссоединение с Крымом и Севастополем. Специальная военная операция. Место России в современном мире;
- роли России в мировых политических и социально-экономических процессах с древнейших времен до настоящего времени

### 1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **76 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **56 часов**,

из них:

лекций **40 часов**;

практических занятий **16 часов**;

самостоятельной работы **12 часов**

## 2. Аннотация на рабочую программу

### «Иностранный язык в профессиональной деятельности» (СГ. 02)

#### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей **55.00.00 «Экранные искусства»**.

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)**

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в общий гуманитарный и социально-экономический цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- общаться (устно и письменно) на иностранном языке на профессиональные и повседневные темы;
- переводить (со словарем) иностранные тексты профессиональной направленности;
- самостоятельно совершенствовать устную и письменную речь, пополнять словарный запас;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- лексический (1200-1400 лексических единиц) и грамматический минимум, необходимый для чтения и перевода (со словарем) иностранных текстов профессиональной направленности.

**1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **177 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **176 часов**,

из них:

лекций **26 часов**;

практических занятий **150 часов**;

самостоятельной работы **1 час**.

### **3. Аннотация на рабочую программу «Безопасность жизнедеятельности» (СГ. 03)**

#### **1.1 Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, **входящей в состав укрупненной группы специальностей** Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** профессиональный цикл.

**1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций;
- предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;
- использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения;
- применять первичные средства пожаротушения;
- ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные полученной специальности;

- применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной специальностью;
- владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности экстремальных условиях военной службы;
- оказывать первую помощь пострадавшим;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;
- основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации;
- основы военной службы и обороны государства;
- задачи и основные мероприятия гражданской обороны;
- способы защиты населения от оружия массового поражения;
- меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;
- организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;
- основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;
- область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы.
- порядок и правила оказания первой помощи пострадавшим.

#### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **68 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **68 часов**,

из них:

лекций 24 часа;

практических занятий **44 часа**;

самостоятельной работы **1 час**.

## **4. Аннотация на рабочую программу «Физическая культура» (СГ. 04)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино) .

**1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в общий гуманитарный и экономический цикл

### **1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

**уметь:**

- использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;

**знать:**

- о роли физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;

- основы здорового образа жизни

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **176 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **176 часов**,

из них:

лекций 26 часов;

практических занятий **150 часов**;

## **5. Аннотация на рабочую программу «Основы бережливого производства» (СГ. 05)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** социально-гуманитарный цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

### **1.2. Планируемые результаты освоения учебной дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- владение основными методами научного познания, используемыми в бережливом производстве: наблюдение, описание, измерение, эксперимент; умения обрабатывать результаты измерений;
- решать задачи в области бережливого производства;
- применять полученные знания для выявления потерь в производственном процессе, разработке планов автономного обслуживания.

### **Знать:**

- роль бережливого производства в современной научной картине мира; понимание роли бережливого производства в формировании кругозора и функциональной грамотности человека для решения практических задач;
- основополагающих понятий бережливого производства, закономерностей, законов и теорий; уверенное пользование терминологией.

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **52 часа**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **48 часов**,

из них:

лекций 38 часов;

практических занятий **10 часов**;

самостоятельной работы **4 часа**

## **6. Аннотация на рабочую программу**

## «Основы финансовой грамотности» (СГ. 06)

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.00.00 «Экранное искусство» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована (после соответствующей корректировки) в реализации программ профессионального обучения, дополнительного профессионального образования и дополнительного образования детей и взрослых.

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в общий гуманитарный и социально-экономический цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- ставить финансовые цели и планировать деятельность по достижению целей с учетом возможных альтернатив;
- решать практические финансовые задачи (в области распоряжения личными финансами), анализировать и интерпретировать их условия;
- оценивать способы решения личных практических финансовых задач и делать обоснованный оптимальный выбор их решения;
- находить, анализировать и интерпретировать финансовую информацию из различных источников;
- грамотно реализовывать личные финансовые роли (покупателя, заемщика, вкладчика, налогоплательщика, потребителя услуг страхования, участника фондового рынка и др.).

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- базовые понятия финансовой сферы;
- существующие в Российской Федерации финансовые институты и финансовые продукты;
- способы получения информации о деятельности финансовых институтов России и финансовых услугах для населения;
- правила грамотного и безопасного поведения при взаимодействии с финансовыми институтами.

**1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **45 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **41 час**,

из них:

лекций **13 часов**;

практических занятий **28 часов**;

самостоятельной работы **4 часа**

## 7. Аннотация на рабочую программу

**«Информационное обеспечение профессиональной деятельности» (ОП.01)**

## **1.1 Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** математический и общий естественнонаучный учебный цикл.

**1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

**Навыки:**

- выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.

**Умения:**

- применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
- разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;
- выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
- разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.

**Знания:**

- основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
- возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
- средства и методы осуществления движения анимации;
- технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;
- технологическую последовательность изготовления фоновой части.

**1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **58 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **56 часов**,

из них:

лекций **36 часов**;

практических занятий **20 часов**;

самостоятельной работы **2 часа**

## **8. Аннотация на рабочую программу «Рисунок с основами перспективы» (ОП.02)**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Рисунок с основами перспективы» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «Рисунок с основами перспективы» входит в состав общепрофессиональных дисциплин профессионального цикла.

Данная дисциплина предполагает изучение основных принципов конструктивно – линейного рисования геометральным методом. Содержание учебной программы



предусмотрено создание художественно – образного решения с использованием различных материалов и техник графического изображения.

### **1.2. Цели и задачи учебной дисциплины — требования к результатам освоения у дисциплины:**

**Цель** изучения дисциплины «Рисунок с основами перспективы»:

- рисунки предметов, объектов, головы человека и фигуры человека в рамках академической школы;
- приёмы стимулированной графики с включением изображений человека, архитектурных сооружений, пейзажа в композициях.
- Изучение теоретических положений перспективы и выполнение рисунков, закрепляющих теорию;
- овладение исполнительской техникой рисунка;
- освоение графической техники;
- освоение приёмов стилизации в графике;
- использование знаний и умений, по дисциплине в профессиональной практике

**Задачи изучения дисциплины «Рисунок с основами перспективы»:**

- рисование с натуры: геометрических тел, предметов быта, рисование фрагментов архитектуры, рисование фигур человека;
- определять форму объекта;
- соотносить пропорции;
- научиться изменять форму с учётом пространственных соотношений;
- строить объём с помощью светотеневых соотношений и фактурных предметов.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

**Иметь навыки:**

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
- детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
- заполнении экспозиционных листов;
- выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.
- настройке параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
- расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- дополнительной настройке параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- выполнении поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания

**Умения:**

- профессионально рисовать;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения

- точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;
- составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- использовать инструменты управления анимационным персонажем;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
- вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания.

#### **Знания:**

- основ рисунка;
- основ компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- технологий рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
- основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
- принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики;
- основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры;
- технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

#### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **203 часа**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **189 часов**,

из них:

лекций 17 часов;

практических занятий **172 часа**;

самостоятельной работы **6 часов**.

## **9. Аннотация на рабочую программу «Живопись с основами цветоведения» (ОП.03)**

### **1.1 Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Живопись с основами цветоведения» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

### **1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «Живопись с основами цветоведения» входит в состав общепрофессиональных дисциплины профессионального учебного цикла.

Рабочая учебная программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании при организации курсовой подготовки повышения квалификации кадров или их переподготовки, а также по всем направлениям профессиональной подготовки кадров.

### **Цели и задачи учебной дисциплины — требования к результатам освоения у дисциплины:**

**Цель** изучения дисциплины «Живопись с основами цветоведения»:

- формирование у студентов устойчивых умений;
- технически грамотно выполнять упражнения по теории цветоведения;
- составлять хроматические цветовые ряды;
- распознавать и составлять светлотные и хроматические контрасты;
- анализировать цветовое состояние природы или композиции;
- анализировать и передавать цветовое состояние природы в творческой работе;
- выполнять живописные этюды с использованием различных техник живописи.

**Задачи изучения дисциплины «Живопись с основами цветоведения»:**

- развивать способности цветового мироощущения;
- видеть сложность мира через простые понятия;
- изучить существующие художественные методы в живописи;
- рассмотреть с позиций системного подхода процессов взаимосвязи «рисунок-живопись-композиция».
- В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:
- создавать средствами живописи композиции различной сложности;
- изображать предметы и среду в различной живописной технике;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

### **Иметь навыки:**

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
- детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
- заполнении экспозиционных листов;
- выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.
- настройке параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;

- расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- дополнительной настройке параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- выполнении поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания

#### **Умения:**

- профессионально рисовать;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;
- составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- использовать инструменты управления анимационным персонажем;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
- вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания.

#### **Знания:**

- основ рисунка;
- основ компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- технологий рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
- основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
- принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики;
- основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры;
- технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **140 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **126 часов**,

из них:

лекций **10 часов**;

практических занятий **116 часа**;

самостоятельной работы **6 часов**.

## **10. Аннотация на рабочую программу «Технология создания компьютерной анимации» (ОП.04)**

### **1.1 Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Технология создания компьютерной анимации» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

### **1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «Технология создания компьютерной анимации» входит в состав общепрофессиональных дисциплины профессионального учебного цикла.

Рабочая учебная программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании при организации курсовой подготовки повышения квалификации кадров или их переподготовки, а также по всем направлениям профессиональной подготовки кадров.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

#### **Иметь навыки:**

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
- создании ключевых поз анимационного персонажа путем изменения относительного положения частей куклы, а также другими доступными методами;
- расстановке ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- детальной проработке движений анимационного персонажа;
- выполнении поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания.
- принятие решений по основным характеристикам образов анимационных

- персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;
- создании аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики;
  - создании ритмической структуры анимационного кино;
  - внесении правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино
  - выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика
  - создании виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;
  - предварительной расстановке камер в трехмерных сценах анимационного кино в соответствии с раскадровкой и требованиями творческой группы;
  - решении художественных и технических задач по постановке виртуальных камер для съемки анимационного кино;
  - мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;
  - постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру;
  - сборке анимационных сцен;
  - определении ключевых поз персонажей в соответствии с хронометражем раскадровки или аниматика;
  - решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;
  - взаимодействии с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен

**Умения:**

- реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации исходя из паспорта сцены;
- использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации. применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации;
- использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания.
- отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов;
- применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики;
- достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями
- применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
- разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части

- компьютерно-анимационного проекта;
- выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
- разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.
- использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики;
- читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино;
- применять в производстве анимационного кино основные принципы драматургии;
- сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;
- применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;
- применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей;
- производить предварительное тестирование персонажей и объектов, используемых при сборке анимационных сцен на предмет их соответствия основным техническим критериям производственного процесса;
- определять действия анимационного персонажа, его движение в динамике по заданному хронометражу

### **Знания:**

- основ рисунка;
- основ компьютерной графики;
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;
- основ биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;
- принципов работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;
- принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- принципов композиции, влияющих на восприятие совместного движения нескольких объектов;
- технологий объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
- технологий создания образа анимационного персонажа;
- основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки);
- ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации;
- основ компьютерной графики;
- основ анатомии человека и животных;
- основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино;
- основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино
- основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
- возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
- средства и методы осуществления движения анимации;
- технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;
- технологическую последовательность изготовления фоновой части.
- программного обеспечения для постановки виртуальных камер в трехмерных

- сценах;
- основных принципов видеомонтажа;
- основ анимации и мультипликации;
- основ построения композиции кадра;
- норм этики делового общения;
- основ компьютерной графики;
- особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;
- технических принципов работы кинокамеры;
- основных видов программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино;
- технологий создания образа анимационного персонажа;
- профессиональной терминологии в сфере компьютерной графики;
- основ компьютерной графики и графического рисунка;
- основных принципов производства анимационного кино;
- анатомии человека и животных

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **82 часа**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **78 часов**,

из них:

лекций 23 часа;

практических занятий **55 часов**;

самостоятельной работы **4 часа**.

## **11. Аннотация на рабочую программу «Основы композиционного построения в анимации» (ОП.05)**

### **1.1 Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы композиционного построения в анимации» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).»

### **1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «Основы композиционного построения в анимации» входит в состав общепрофессиональных дисциплин профессионального учебного цикла.

Рабочая учебная программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании при организации курсовой подготовки повышения квалификации кадров или их переподготовки, а также по всем направлениям профессиональной подготовки кадров.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

#### **Иметь навыки:**

- детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;
- создании трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.
- создании виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;
- мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;
- постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под



- камеру;
- сборке анимационных сцен;
- решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;
- взаимодействии с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;

**Умения:**

- использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;
- использовать приемы и методы цифровой лепки;
- использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;
- использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки.

**Знания:**

- основ компьютерной графики;
- программного обеспечения для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;
- методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;
- методов и приемов цифровой лепки;
- основ пластической анатомии человека и животных;
- методов и приемов нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;
- методов и приемов построения стилизованных анимационных персонажей
- использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики;
- сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;
- применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;
- применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей

**1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **160 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **156 часов**,

из них:

лекций 46 часов;

практических занятий **110 часов**;

самостоятельной работы **4 часа**.

## **12. Аннотация на рабочую программу**

### **«История технологий и стилей в визуальном искусстве» (ОП.06)**

#### **1.1 Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Технология создания компьютерной анимации» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

#### **1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «История технологий и стилей в визуальном искусстве» входит в состав общепрофессиональных дисциплины профессионального учебного цикла.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

Иметь навык:

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
- создании ключевых поз анимационного персонажа путем изменения относительного положения частей куклы, а также другими доступными методами;
- расстановке ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- детальной проработке движений анимационного персонажа;
- выполнении поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания.

Уметь:

- проводить анализ визуальных презентаций современных культурных ситуаций.
- работать с визуальными источниками
- пользоваться навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
- моделировать и реконструировать формирования определенного типа визуальной информации.;
- определять и раскрывать стилистику и семантический ряд в визуальном культурном продукте;
- владеть навыками организации и проведения теоретических и прикладных исследований визуальных культурных феноменов.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

- основы зарубежных и российских исследовательских методологий визуальной культуры;
- современные тенденции изучения визуальных культурных практик;
- историю становления оптически-экранных средств и структуру визуальных практик в современной культуре
- специфику появления основных форм и стилей визуального искусства

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **160 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **156 часов**,

из них:

лекций 46 часов;

практических занятий **110 часов**;

самостоятельной работы **4 часа**.

## **13. Аннотация на рабочую программу «Охрана труда» (ОП.07)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в профессиональный цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда;
- проводить анализ травмоопасных и вредных факторов в сфере профессиональной деятельности;
- использовать экобиозащитную технику;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации;

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **34 часа**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **34 часа**,

из них:

лекций **17 часов**;

практических занятий **17 часов**;

## **14. Аннотация на рабочую программу «Экономика и управление» (ОП.08)**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта (далее — ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

### **1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Дисциплина входит в состав общепрофессиональных дисциплин профессионального учебного цикла.

Данная дисциплина предполагает изучение основных сфер деятельности производственных предприятий и подготовки специалистов к пониманию и принятию решений в области организации и управления созданием, производством и сбытом продукции на основе экономических знаний применительно к конкретным рыночным условиям, что влияет на экономику государства в целом.

### **1.3. Цели и задачи учебной дисциплины — требования к результатам освоения учебной дисциплины:**

В результате изучения обязательной части учебного цикла обучающийся по общепрофессиональным дисциплинам должен:

#### **уметь:**

- находить и использовать современную информацию для технико-экономического обоснования деятельности организации;
- применять теоретические знания при организации производственного процесса;
- использовать современные технологии менеджмента;
- организовывать работу подчиненных;
- мотивировать исполнителей на повышение качества труда;
- обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей;

- рассчитывать затраты на постановку культурно-массового действия;
- знать:**
- государственные стандарты в области техники безопасности, общие требования к производственным помещениям и рабочим местам, технические средства
- пожаротушения;
- особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства;
- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики;
- основы макро- и микроэкономики;

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **51 час**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **50 часов**,

из них:

лекций 24 часа;

практических занятий **26 часов**;

самостоятельной работы 1 час

## **15.Аннотация на рабочую программу «Пластическая анатомия» (ОП. 09)**

### **1.1. Область применения**

Рабочая программа учебной дисциплины **ОП.09 «Пластическая анатомия»** является частью образовательной программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

### **1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина **ОП.08 «Пластическая анатомия»** относится к ОП.00 общепрофессиональные дисциплины

### **1.3. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

#### **Иметь навыки:**

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
- детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
- заполнении экспозиционных листов;
- выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.

#### **Умения:**

- профессионально рисовать;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного

- движения в технологии рисованной анимации;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;
- составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.

#### **Знания:**

- основ рисунка;
- основ компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- технологий рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
- основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
- принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

#### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **41 час**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **39 часов**,

из них:

лекций **12 часов**;

практических занятий **27 часов**;

самостоятельной работы **2 часа**

## **16. Аннотация на рабочую программу**

### **«Рисунок с основами пластической анатомии» (ОП. 10)**

#### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Рисунок с основами пластической анатомии» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

#### **1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Учебная дисциплина «Рисунок с основами пластической анатомии» входит в состав общепрофессиональных дисциплин профессионального цикла.

#### **1.3 Цели и задачи учебной дисциплины — требования к результатам освоения у дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

#### **Иметь навыки:**

- определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии

- с заданием режиссера по сцене;
- разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;
- настройке параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
- расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- дополнительной настройке параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- выполнении поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания

#### **Умения:**

- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- использовать инструменты управления анимационным персонажем;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
- вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания.

#### **Знания:**

- основ рисунка;
- основ компьютерной графики;
- необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
- этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики;
- основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;
- принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
- принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения;
- принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры;
- технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
- принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

#### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **48 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **39 часов**,

из них:

лекций 12 часов;

практических занятий **27 часов**;

самостоятельной работы 2 часа

## **17.Аннотация на рабочую программу «Основы актерского мастерства» (ОП. 11)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино».

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина входит в профессиональный цикл.

### **1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- использовать выразительные средства сценической пластики в постановочной работе;
- работать с разнородным и разножанровым материалом на основе монтажного метода;
- использовать образное мышление при создании художественного образа;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- цели, задачи, содержание формы, методы работы в своей будущей профессии;
- особенности различных школ актерского мастерства;
- жанровые и стилистические особенности драматургических произведений;
- специальные методики и техники работы над ролью;

### **1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **126 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **126 часов**,

из них:

лекций 10 часов;

практических занятий **116 часов**;

## **18.Аннотация на рабочую программу**

### **«Создание визуального движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий» (ПМ. 01)**

#### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: : Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино),

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Создание визуального движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК)

#### **1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности ВД.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

## **Владеть навыками**

- выполнения поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- выполнения поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;
- детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;
- детальной проработки движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
- дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- заполнения экспозиционных листов;
- настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
- определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
- перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;
- разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;
- расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
- создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.

## **Уметь:**

- вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания;
- вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания;
- использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
- использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;
- использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;
- использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;



- использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;
- использовать инструменты управления анимационным персонажем;
- использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;
- использовать приемы и методы цифровой лепки;
- использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;
- использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;
- профессионально рисовать;
- распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
- распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации.
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации;
- применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки, исходя из паспорта сцены;
- реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации.

#### Знать

- методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;
- методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;
- методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей;
- методы и приемы цифровой лепки;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;

- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
- основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;
- основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;
- основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
- основы компьютерной графики;
- основы пластической анатомии человека и животных;
- основы рисунка;
- принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;
- принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
- принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;
- принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
- принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
- принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;
- принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
- программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;
- технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
- технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
- технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- технологии перекладки;
- технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
- этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики.

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.**

всего – 562 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 548 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 332 часа;

самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;

учебной и производственной практики – 216 часов.

## **19. Аннотация на рабочую программу**

### **«Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий» (ПМ. 02)**

#### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: : Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино),

в части освоения основного вида профессиональной деятельности ВД 02: Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий и соответствующих профессиональных компетенций (ПК)

#### **1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт

- разработке технологической карты изготовления изделия; выполнении технических чертежей;
- выполнении экспериментальных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием);
- доведении опытных образцов промышленной продукции до соответствия технической документации;
- разработке эталона (макета в масштабе) изделия.

уметь

- разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта;
- применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия;
- выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов;
- реализовывать творческие идеи в макете;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии;
- выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);
- работать на производственном оборудовании.

знать

- технологический процесс изготовления модели;
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;
- ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;
- современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии;
- технологии сборки эталонного образца изделия.

**1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.**  
всего – 612 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 598 часов, включая:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 382 часа;  
самостоятельной работы обучающегося – 0 часов;  
учебной и производственной практики – 216 часов.

## **20. Аннотация на рабочую программу «Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного процесса» (ПМ. 03)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства», 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино),

в части освоения основного вида профессиональной деятельности ВД 03: Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного процесса и соответствующих профессиональных компетенций (ПК)

### **1.2. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения профессионального модуля студент должен

Иметь навыки:

- выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика;
- разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта;
- выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика

Умения:

- применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
- разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;
- выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
- разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.
- применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;
- применять изобразительные приемы.
- применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
- разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;
- выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
- разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.

Знания:

- основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
- возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
- средства и методы осуществления движения анимации;
- технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;
- технологическую последовательность изготовления фоновой части.
- виды и стили изобразительного искусства;
- виды живописно-графической техники;
- основы цветоведения;
- средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.
- основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
- возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
- средства и методы осуществления движения анимации;
- технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;
- технологическую последовательность изготовления фоновой части.

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.**

всего – 526 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 512 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 368 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;

учебной и производственной практики – 144 часов.

## **21.Аннотация на рабочую программу**

### **«Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино» (ПМ. 04)**

#### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства», 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино),

в части освоения основного вида профессиональной деятельности ВД 04: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино и соответствующих профессиональных компетенций (ПК)

#### **1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля:**

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающихся в ходе освоения профессионального модуля должен:

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

Иметь навыки:

- адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

- настройке параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной задачей
- внесении изменений и дополнений в визуально-техническое решение, необходимых для производства выполняемого визуального эффекта
- создании, размещении и настройке параметров источников света в трехмерной компьютерной сцене анимационного кино;
- разделении визуализируемого рабочего материала на рендер-слои;
- задании проходов визуализации для каждого рендер-слоя;
- настройке и корректировке шейдеров, определяющих оптические свойства объектов трехмерных сцен анимационного кино;
- настройке параметров визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса;
- визуализации, предварительной компоновке и цветокоррекции отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- отправке трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на поточную визуализацию на рендер-сервер
- разработке методов и реализации процесса непрерывной передачи данных из других производственных отделов в отдел визуализации в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;
- разработке методов и реализации процесса непрерывной передачи данных из отдела визуализации в отдел композитинга в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;
- написании, отладке и внедрении специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса поточной визуализации компьютерных сцен анимационного кино;
- технологическом контроле оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- решении нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- взаимодействии с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса;
- составлении рабочей документации, связанной с осуществлением процесса поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен и оптимизацией производства анимационного кино

#### Умения:

- владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов;
- владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта;
- применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта;
- понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде
- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;
- использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;

- использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;
- использовать фото- и кинематографические методы и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино
- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен;
- использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике;
- использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;

#### Знания:

- базовых знаний математики, физики и химии;
- основных методов и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен;
- основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- основ программирования;
- принципов написания алгоритмов для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- программных продуктов для моделирования визуальных эффектов;
- технологий создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, разбираться в математических моделях этих процессов и их аналогов в программной среде с техническим заданием
- основных методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен;
- основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- основ компьютерной графики;
- программного обеспечения для трехмерной визуализации;
- программного обеспечения для композитинга;
- программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;
- теории цвета;
- психологическое воздействие цвета;
- основных схем освещения;
- физики распространения света, оптика;
- методов и алгоритмов визуализации трехмерных сцен;
- профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
- методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий визуализации;
- практических способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации;
- принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;
- форматов графических файлов и их основные параметры
- видов цветových пространств и особенности работы в них;
- методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий наложения и смешивания графических файлов;
- норм этики делового общения;
- технического английского языка в области производства компьютерной графики;
- особенностей и взаимосвязи этапов производства анимационного кино

#### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.**

всего – 621 час, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 607 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 391 час;  
самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;  
учебной и производственной практики – 216 часов.

## **22.Аннотация на рабочую программу «Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб»» (ПМ. 05)**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной образовательной программы по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 «Анимация и анимационное кино». (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино) в части освоения основного вида деятельности в части освоения основного вида профессиональной деятельности ВД.05 Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб и соответствующих профессиональных компетенций, а также общих и профессиональных компетенций.

### **1.2. Объекты профессиональной деятельности выпускников при изучении профессионального модуля**

Объектами профессиональной деятельности выпускников базовой подготовки являются:

1. Характеристика работ.
2. Съёмка проб простых мультипликационных сцен, выполненных на бумаге или триацетатной основе, под руководством съёмщика мультипликационных проб более высокой квалификации.

### **1.3. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности «Выполнение работ по профессии " Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции.

В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь навыки:

- выполнение пробы однослойных проб в одну экспозицию.
- выполнение пробы сцен на простых панорамах.
- визуализация, предварительная компоновка и цветокоррекция
- отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
- применение технологий компьютерной анимации

уметь

- использовать однослойные пробы в одну экспозицию
- использовать пробы сцен на простых панорамах
- осуществлять съёмку проб простых мультипликационных сцен,
- применять компьютерное оборудование и программное обеспечение Adobe Flash, Toon Boon, Adobe After, Effects
- соблюдать нормы делового общения и профессиональной этики
- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
- Владеть базовыми навыками производства аудиовизуального произведения



знать:

- принцип работы мультипликационного станка; технику перекладки законтурированных рисунков под съемочным аппаратом.
- Принцип работы мультипликационного станка
- технику перекладки законтурированных рисунков под съемочным аппаратом

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.**

всего – 308 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 294 часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 150 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;

учебной и производственной практики – 144 часа.

## **23. Аннотация на рабочую программу «Учебная практика» (УП.00)**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Программа учебной практики является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

по программе базовой подготовки в части освоения основных видов профессиональной деятельности (ВПД):

создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;

подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий;

организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта;

создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино (по выбору);

Результатом освоения Учебной практики является формирование:

С целью овладения указанным видом деятельности обучающийся в ходе учебной практики должен:

Иметь навык

- разработки анимационных проектов;
- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;
- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;
- работы над сценами с механикой и биомеханикой;
- работы с репликами и музыкой;
- создания анимационного сюжета;
- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;
- Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с

заданием режиссера по сцене

- Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу
- Разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа
- Расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
- Детальная проработка движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа
- Заполнение экспозиционных листов
- Выполнение поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
- Настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа
- Дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа

**уметь:**

- создавать киносценарий;
- разрабатывать режиссерскую основу;
- отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений;
- выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;
- создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;
- строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис;
- проводить проектный анализ анимационного проекта;
- разрабатывать концепцию анимационного проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажи;
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;
- Профессионально рисовать
- Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации
- Использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации
- Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии

рисованной анимации

- Распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации
- Составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации
- Вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.
- Использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
- Использовать инструменты управления анимационным персонажем
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики
- Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике
- Распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики
- Перемещение частей куклы и изменение длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа
- Расстановка ключевых поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
- Детальная проработка движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- Рампределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации;
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки.
- Распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации
- Использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации
- Вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания

**знать:**

- основы драматургии, сценического действия;
- следующие категории:
- конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;
- законы согласования сценического времени и пространства;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;
- технологию изготовления анимационного проекта.
- компьютерные анимационные программы;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- комбинации разнородных средств:
- рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;

- технические характеристики современных графических станций;
- аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов)
- основные типы накопителей информации;
- характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;
- программы мультимедиа;
- системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.
- Основы рисунка
- Основы компьютерной графики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене
- Требования к заполнению экспозиционных листов
- Технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики
- Основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры
- Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы учебной практики.**

Всего: 252 часа, в том числе:

ПМ.01: Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий – 72 часа

ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал – технологий – 72 часа

ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно - анимационного проекта – 72 часа

ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино – 72 часа

## **24.Аннотация на рабочую программу**

### **«Практика по профилю специальности» (ПП.00)**

#### **1.1. Область применения рабочей программы**

Программа производственной практики является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

по программе базовой подготовки в части освоения основных видов профессиональной деятельности (ВПД):

- создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;
- подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий;
- организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта;
- создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино (по выбору);
- Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб.

## **1.2. Цели и задачи программы практики по профилю специальности – требования к результатам освоения программы учебной практики.**

Целью производственной практики (по профилю специальности) является закрепление и совершенствование приобретенных в процессе обучения профессиональных умений обучающихся по изучаемой специальности, развитие общих и профессиональных компетенций, освоение современных производственных процессов, адаптация обучающихся к конкретным условиям деятельности организаций различных организационно-правовых форм.

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения программы учебной практики должен:

### **иметь практический опыт:**

- разработки анимационных проектов;
- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;
- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;
- работы над сценами с механикой и биомеханикой;
- работы с репликами и музыкой;
- создания анимационного сюжета;
- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;
- Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
- Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу
- Разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа
- Расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
- Детальная проработка движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа
- Заполнение экспозиционных листов
- Выполнение поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного

задания

- Настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа
- Дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа

–

**уметь:**

- создавать киносценарий;
- разрабатывать режиссерскую основу;
- отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений;
- выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;
- создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;
- строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях:

катарсис, саспенс, мимесис;

- проводить проектный анализ анимационного проекта;
- разрабатывать концепцию анимационного проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажи;
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;
- Профессионально рисовать
- Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации
- Использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации
- Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации
- Составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации
- Вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.

- Использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости
- Использовать инструменты управления анимационным персонажем
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики
- Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике
- Распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики
- Перемещение частей куклы и изменение длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа
- Расстановка ключевых поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
- Детальная проработка движений и выразительных поз анимационного персонажа;
- Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации;
- Использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки.
- Распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации
- Использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации
- Вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания

**знать:**

- основы драматургии, сценического действия;
- следующие категории:
  - конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;
  - законы согласования сценического времени и пространства;
  - теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;
  - технологию изготовления анимационного проекта.
- компьютерные анимационные программы;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- комбинации разнородных средств:
  - рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
  - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
  - способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;
  - технические характеристики современных графических станций;
  - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов)
  - основные типы накопителей информации;
  - характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;
  - программы мультимедиа;

- системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.
- Основы рисунка
- Основы компьютерной графики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене
- Требования к заполнению экспозиционных листов
- Технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики
- Основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры
- Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы производственной практики.**

Всего: 684 часа, в том числе:

ПМ.01: Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий – 144 часа

ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал – технологий –144 часа

ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно - анимационного проекта – 108 часов

ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино – 144 часа

ПМ.05 Выполнение работ по профессии 19027 Съёмщик мультипликационных проб – 144 часа