

**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 3года 10 месяцев**

1. Русский язык (ОДБ.01)
2. Литература (ОДБ.02)
3. История (ОДБ.03)
4. Обществознание(ОДБ.04)
5. География (ОДБ.05)
6. Иностранный язык (ОДБ.06)
7. Физическая культура (ОДБ.07)
8. Основы безопасности и защиты Родины (ОДБ.08)
9. Физика (ОДБ.09)
10. Химия (ОДБ.10)
11. Биология (ОДБ.11)
12. Индивидуальный проект (ИП)
13. ОДП.01 Математика
14. ОДП.02 Информатика
15. История России (СГ.01)
16. Иностранный язык в профессиональной деятельности (СГ.02)
17. Безопасность жизнедеятельности (СГ.03)
18. Физическая культура (СГ. 04)
19. Основы бережливого производства(СГ.05)
20. Основы финансовой грамотности (СГ.06)
21. ОП.01 Информационное обеспечение профессиональной деятельности
22. ОП.02 Рисунок с основами перспективы
23. ОП.03 Живопись с основами цветоведения
24. ОП.04 Технология создания компьютерной анимации
25. ОП.05 Основы композиционного построения в анимации
26. ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве
27. ОП.07 Охрана труда
28. ОП.08 Экономика и управление
29. ОП.09 Пластическая анатомия
30. ОП.10 Рисунок с основами пластической анатомии
31. ОП.11 Основы актерского мастерства
32. ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий
33. ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал - технологий
34. ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно - анимационного проекта
35. ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном
36. ПМ.05 Выполнение работ по профессии 19027 Съемщик мультипликационных проб
37. УП.00 Учебная практика
38. ПП.00 Практика по профилю специальности

1. Аннотация на рабочую программу «Русский язык» (ОДБ.01)

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

1.2. Общеобразовательная дисциплина «Русский язык» является обязательной частью общеобразовательного цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с 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)

1.3. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.3.1. Цель общеобразовательной дисциплины

Цель дисциплины «Русский язык»: сформировать у обучающихся знания и умения в области языка, навыки их применения в практической профессиональной деятельности.

1.3.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК.

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.

ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.

ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **86 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций **32 часа**;

практических занятий **46 часов**;

2. Аннотация на рабочую программу «Литература» (ОДБ.02)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Общеобразовательная дисциплина «Литература» является обязательной частью общеобразовательного цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с 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)

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.1.1. Цель общеобразовательной дисциплины

Целью дисциплины «Литература» является формирование культуры читательского восприятия и понимания литературных текстов, читательской самостоятельности и речевых компетенций.

1.1.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.

ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.

ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **131 час**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **117 часов**,

из них:

лекций **47 часов**;

практических занятий **46 часов**;

самостоятельной работы 14 часов

3. Аннотация на рабочую программу «История» (ОДБ.03)

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «История» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.1. Цель общеобразовательной дисциплины

Главной целью общего исторического образования является формирование у обучающегося целостной картины российской и мировой истории, учитывающей взаимосвязь всех ее этапов, их значимость для понимания современного места и роли России в мире, важность вклада каждого народа, его культуры в общую историю страны и мировую историю, формирование личностной позиции по основным этапам развития российского государства и общества, а также современного образа России

1.2.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании ОК и ПК

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **131 час**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **117 часов**,

из них:

лекций **47 часов**;

практических занятий **70 часов**;

самостоятельной работы **14 часов**

13. Аннотация на рабочую программу «Обществознание» (ОДБ.04)

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «Обществознание» является частью предметной области «Общественные науки», изучается в общеобразовательном цикле учебного плана ООП СПО с учетом профессиональной направленности в соответствии с ФГОС СПО 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).

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

1.1.1. Цель общеобразовательной дисциплины

Основной целью изучения обществознания в организациях среднего профессионального образования является освоение обучающимися знаний о российском обществе и особенностях его развития в современных условиях, различных аспектах взаимодействия людей друг с другом и с основными социальными институтами, содействие формированию способности к рефлексии, оценке своих возможностей в повседневной и профессиональной деятельности.

Ключевыми задачами изучения обществознания преемственности с основной школой являются:

- воспитание общероссийской идентичности, ответственности, основанной на идеях патриотизма, гордости гражданской за достижения страны в различных областях жизни;

- приверженности демократическим ценностям, закрепленным в Конституции Российской Федерации;

- освоение системы знаний об обществе и человеке, формирование целостной картины общества;

- овладение умениями получать, анализировать, интерпретировать и систематизировать социальную информацию из различных источников, преобразовывать ее и использовать для самостоятельного решения учебно- познавательных, исследовательских и жизненных задач;

- совершенствование опыта применения полученных знаний и умений при анализе и оценке жизненных ситуаций, социальных фактов, поведения людей и собственных поступков в различных областях общественной жизни с учётом профессиональной направленности профессионального образования;

- становление духовно-нравственных позиций период ранней юности, выработка интереса и приоритетов личности в освоению социальных и гуманитарных дисциплин, развитие мотивации к предстоящему самоопределению.

1.2.2 Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС С00

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **86 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций **8 часов**;

практических занятий **70 часов**;

4. Аннотация на рабочую программу «География» (ОДБ.05)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «География» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранное искусство» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины

1.2.1 Цели дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины «География» направлено на достижение следующих целей: освоение системы географических знаний о целостном, многообразном и динамично изменяющемся мире, взаимосвязи природы, населения и хозяйства на всех территориальных уровнях; овладение умениями сочетать глобальный, региональный и локальный подходы для описания и анализа природных, социально-экономических, геоэкологических процессов и явлений; развитие познавательных интересов,

интеллектуальных и творческих способностей посредством ознакомления с важнейшими географическими особенностями и проблемами мира в целом, его отдельных регионов и ведущих стран; воспитание уважения к другим народам и культурам, бережного отношения к окружающей природной среде; использование в практической деятельности и повседневной жизни разнообразных географических методов, знаний и умений, а также географической информации; нахождение и применение географической информации, включая географические карты, статистические материалы, геоинформационные системы и интернет-ресурсы, для правильной оценки важнейших социально-экономических вопросов международной жизни; понимание географической специфики крупных регионов и стран мира в условиях стремительного развития международного туризма и отдыха, деловых и образовательных программ, телекоммуникаций и простого общения.

1.1.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК.
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **98 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций **8 часов**;

практических занятий **70 часов**;

5. Аннотация на рабочую программу «Иностранный язык» (ОДБ.06)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Общеобразовательная дисциплина «Иностранный язык» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности среднего профессионального образования (далее СПО), входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранное искусство» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.1.1. Цели дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины «Иностранный язык» направлено на достижение следующих целей:

- понимание иностранного языка как средства межличностного и профессионального общения, инструмента познания, самообразования, социализации и самореализации в полиязычном и поликультурном мире;
- формирование иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности ее составляющих: речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной и учебно-познавательной;
- развитие национального самосознания, общечеловеческих ценностей, стремления к лучшему пониманию культуры своего народа и народов стран изучаемого языка.

1.1.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **98 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций **8 часов**;

практических занятий **70 часов**;

самостоятельной работы 20 часов

7. Аннотация на рабочую программу «Физическая культура» (ОДБ.07)

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «Физическая культура» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности среднего профессионального образования (далее СПО), входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранное искусство» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.1.1. Цели дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины «Физическая культура» направлено на достижение следующих целей: развитие у обучающихся двигательных навыков, совершенствование всех видов физкультурной и спортивной деятельности, гармоничное физическое развитие, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни будущего квалифицированного специалиста, на основе национально - культурных ценностей и традиций, формирование мотивации и потребности к занятиям физической культурой у будущего квалифицированного специалиста.

1) понимание роли и значения физической культуры в формировании личностных качеств, в

активном включении в здоровый образ жизни, укреплении и сохранении индивидуального здоровья;

2) овладение системой знаний о физическом совершенствовании человека, создание основы для формирования интереса к расширению и углублению знаний по истории развития физической культуры, спорта и олимпийского движения, освоение умений отбирать физические упражнения и регулировать физические нагрузки для самостоятельных систематических занятий с различной функциональной направленностью (оздоровительной, тренировочной, коррекционной, рекреативной и лечебной) с учетом индивидуальных возможностей и особенностей организма, планировать содержание этих занятий, включать их в режим учебного дня и учебной недели;

3) приобретение опыта организации самостоятельных систематических занятий физической культурой с соблюдением правил техники безопасности и профилактики травматизма; освоение умения оказывать первую доврачебную помощь при легких травмах; обогащение опыта совместной деятельности в организации и проведении занятий физической культурой, форм активного отдыха и досуга;

4) расширение опыта организации и мониторинга физического развития и физической подготовленности; формирование умения вести наблюдение за динамикой развития своих основных физических качеств: оценивать текущее состояние организма и определять тренирующее воздействие на него занятий физической культурой посредством использования стандартных физических нагрузок и функциональных проб, определять индивидуальные режимы физической нагрузки, контролировать направленность ее воздействия на организм во время самостоятельных занятий физическими упражнениями с разной целевой ориентацией;

5) формирование умений выполнять комплексы общеразвивающих, оздоровительных и корригирующих упражнений, учитывающих индивидуальные способности и особенности, состояние здоровья и режим учебной деятельности; овладение основами технических действий, приемами и физическими упражнениями из базовых видов спорта, умением использовать их в разнообразных формах игровой и соревновательной деятельности; расширение двигательного опыта за счет упражнений, ориентированных на развитие основных физических качеств, повышение функциональных возможностей основных систем организма, в том числе в подготовке к выполнению нормативов Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса "Готов к труду и обороне" (ГТО);

6) для слепых и слабовидящих обучающихся:

формирование приемов осязательного и слухового самоконтроля в процессе формирования трудовых действий;

формирование представлений о современных бытовых тифлотехнических средствах, приборах и их применении в повседневной жизни;

7) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

владение современными технологиями укрепления и сохранения здоровья, поддержания работоспособности, профилактики предупреждения заболеваний, связанных с учебной и производственной деятельностью, с учетом двигательных, речедвигательных и сенсорных нарушений у обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата;

владение доступными способами самоконтроля индивидуальных показателей здоровья, умственной и физической работоспособности, физического развития и физических качеств;

владение доступными физическими упражнениями разной функциональной направленности, использование их в режиме учебной и производственной деятельности с целью профилактики переутомления и сохранения высокой работоспособности;

владение доступными техническими приемами и двигательными действиями базовых видов спорта, активное применение их в игровой и соревновательной деятельности;

умение ориентироваться с помощью сохранных анализаторов и безопасно передвигаться в пространстве с использованием при самостоятельном передвижении ортопедических приспособлений.";

1.1.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК.

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **78 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций **18 часов**;

практических занятий **60 часов**;

8. Аннотация на рабочую программу «Основы безопасности и защиты Родины» (ОДБ.08)

1.2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Общеобразовательная дисциплина «Основы безопасности и защиты Родины» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.1. Цели дисциплины

- физическое, эмоциональное, интеллектуальное и социальное развитие личности обучающихся с учетом исторической, общекультурной и ценностной составляющей предметной области;
- формирование и развитие установок экологически целесообразного и здорового образа жизни;
- понимание личной и общественной значимости современной культуры безопасности жизнедеятельности и защиты Родины;
- овладение основами современной культуры безопасности жизнедеятельности, понимание ценности экологического качества окружающей среды как естественной основы безопасности жизни;
- понимание роли государства и действующего законодательства в обеспечении национальной безопасности и защиты населения;
- установление связей между жизненным опытом обучающихся и знаниями из разных предметных областей.

1.2.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК

Предметные результаты изучения предметной области "Основы безопасности и защиты Родины" должны отражать:

1) формирование современной культуры безопасности жизнедеятельности на основе понимания необходимости защиты личности, общества и государства посредством осознания

значимости безопасного поведения в условиях чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера;

2) формирование убеждения в необходимости безопасного и здорового образа жизни;

3) понимание личной и общественной значимости современной культуры безопасности жизнедеятельности и защиты Родины;

4) понимание роли государства и действующего законодательства в обеспечении национальной безопасности и защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, в том числе от экстремизма и терроризма;

5) понимание необходимости подготовки граждан к защите Отечества;

6) формирование установки на здоровый образ жизни, исключающий употребление алкоголя, наркотиков, курение и нанесение иного вреда здоровью;

7) формирование антиэкстремистской и антитеррористической личностной позиции;

8) понимание необходимости сохранения природы и окружающей среды для полноценной жизни человека;

9) знание основных опасных и чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, включая экстремизм и терроризм, и их последствий для личности, общества и государства;

10) знание и умение применять меры безопасности и правила поведения в условиях опасных и чрезвычайных ситуаций;

11) умение оказать первую помощь пострадавшим;

12) умение предвидеть возникновение опасных ситуаций по характерным признакам их проявления, а также на основе информации, получаемой из различных источников, готовность проявлять предосторожность в ситуациях неопределенности;

13) умение принимать обоснованные решения в конкретной опасной ситуации с учетом реально складывающейся обстановки и индивидуальных возможностей;

14) овладение основами экологического проектирования безопасной жизнедеятельности с учетом природных, техногенных и социальных рисков на территории проживания.";

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **70 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **70 часов**,

из них:

лекций 32 часа;

практических занятий **38 часов**;

9. Аннотация на рабочую программу «Физика» (ОДБ.09)

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «Физика» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.3. Цель общеобразовательной дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины Физика направлено на достижение следующих **целей**:

- формирование у обучающихся уверенности в ценности образования, значимости физических знаний для современного квалифицированного специалиста при осуществлении его профессиональной деятельности;
- формирование естественно-научной грамотности;
- овладение специфической системой физических понятий, терминологией и символикой;
- освоение основных физических теорий, законов, закономерностей;
- овладение основными методами научного познания природы, используемыми в физике (наблюдение, описание, измерение, выдвижение гипотез, проведение эксперимента);
- овладение умениями обрабатывать данные эксперимента, объяснять полученные результаты, устанавливать зависимости между физическими величинами в наблюдаемом явлении, делать выводы;
- формирование умения решать физические задачи разных уровней сложности;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей в процессе приобретения знаний с использованием различных источников информации и современных информационных технологий; умений формулировать и обосновывать собственную позицию по отношению к физической информации, получаемой из разных источников;
- воспитание чувства гордости за российскую физическую науку.

Освоение курса ОДБ «Физика» предполагает решение следующих задач:

- приобретение знаний о фундаментальных физических законах, лежащих в основе современной физической картины мира, принципов действия технических устройств и производственных процессов, о наиболее важных открытиях в области физики, оказавших определяющее влияние на развитие техники и технологии;
- понимание физической сущности явлений, проявляющихся в рамках производственной деятельности;
- освоение способов использования физических знаний для решения практических и профессиональных задач, объяснения явлений природы, производственных и технологических процессов, принципов действия технических приборов и устройств, обеспечения безопасности производства и охраны природы;
- формирование умений решать учебно-практические задачи физического содержания с учётом профессиональной направленности;
- приобретение опыта познания и самопознания; умений ставить задачи и решать проблемы с учётом профессиональной направленности;
- формирование умений искать, анализировать и обрабатывать физическую информацию с учётом профессиональной направленности;

- подготовка обучающихся к успешному освоению дисциплин и модулей профессионального цикла: формирование у них умений и опыта деятельности, характерных для профессий / должностей служащих или специальностей, получаемых в профессиональных образовательных организациях;

- подготовка к формированию общих компетенций будущего специалиста: самообразования, коммуникации, проявления гражданско- патриотической позиции, сотрудничества, принятия решений в стандартной и нестандартной ситуациях, проектирования, проведения физических измерений, эффективного и безопасного использования различных технических устройств, соблюдения правил охраны труда при работе с физическими приборами и оборудованием.

Особенность формирования совокупности задач изучения физики для системы среднего профессионального образования заключается в необходимости реализации профессиональной направленности решаемых задач, учёта особенностей сферы деятельности будущих специалистов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- смысл понятий: физическое явление, гипотеза, закон, теория, вещество, взаимодействие, электромагнитное поле, волна, фотон, атом, атомное ядро, ионизирующие излучения;

- смысл физических величин: скорость, ускорение, масса, сила, импульс, работа, механическая энергия, внутренняя энергия, абсолютная температура, средняя кинетическая энергия частиц вещества, количество теплоты, элементарный электрический заряд;

- смысл физических законов классической механики, всемирного тяготения, сохранения энергии, импульса и электрического заряда, термодинамики, электромагнитной индукции, фотоэффекта;

- вклад российских и зарубежных ученых, оказавших наибольшее влияние на развитие физики;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- проводить наблюдения, планировать и выполнять эксперименты,

- выдвигать гипотезы и строить модели,

- применять полученные знания по физике для объяснения разнообразных физических явлений и свойств веществ;

- практически использовать физические знания;

- оценивать достоверность естественно-научной информации;

- использовать приобретенные знания и умения для решения практических задач повседневной жизни, обеспечения безопасности собственной жизни, рационального природопользования и охраны окружающей среды.

- описывать и объяснять физические явления и свойства тел: свойства газов, жидкостей и твердых тел; электромагнитную индукцию, распространение электромагнитных волн; волновые свойства света; излучение и поглощение света атомом; фотоэффект;

- отличать гипотезы от научных теорий;

- делать выводы на основе экспериментальных данных;

- приводить примеры, показывающие, что: наблюдения и эксперимент являются основой для выдвижения гипотез и теорий, позволяют проверить истинность теоретических выводов; физическая теория дает возможность объяснять известные явления природы и научные факты, предсказывать еще неизвестные явления;

- приводить примеры практического использования физических знаний: законов механики, термодинамики и электродинамики в энергетике; различных видов электромагнитных излучений для развития радио и телекоммуникаций, квантовой физики в создании ядерной энергетики, лазеров;

- воспринимать и на основе полученных знаний самостоятельно оценивать информацию, содержащуюся в сообщениях СМИ, Интернете, научно-популярных статьях.

- применять полученные знания для решения физических задач;

- определять характер физического процесса по графику, таблице, формуле*;

измерять ряд физических величин, представляя результаты измерений с учетом их погрешностей.

1.2.4. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании ОК и ПК

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **113 часов**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **113 часов**,

из них:

лекций 48 часов;

практических занятий **65 часов**;

10. Аннотация на рабочую программу «Химия» (ОДБ.10)

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО

Общеобразовательная дисциплина «Химия» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности среднего профессионального образования (далее СПО), входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранное искусство» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины

1.1.1. Цели и задачи дисциплины

Формирование у студентов химической составляющей естественно-научной картины мира как основы принятия решений в жизненных и производственных ситуациях, ответственного поведения в природной среде.

Задачи дисциплины:

1) сформировать понимание закономерностей протекания химических процессов и явлений в окружающей среде, целостной научной картины мира, взаимосвязи и взаимозависимости естественных наук;

2) развить умения проводить расчеты по химическим формулам и уравнениям химических реакций, планировать и интерпретировать результаты химических экспериментов,

3) сформировать навыки проведения химических экспериментальных исследований с соблюдением правил безопасного обращения с веществами и лабораторным оборудованием;

4) развить умения анализировать, оценивать, проверять на достоверность и обобщать информацию химического характера из различных источников;

5) сформировать умения прогнозировать последствия своей деятельности и химических природных, бытовых и производственных процессов;

6) сформировать понимание значимости достижений химической науки и технологий для развития социальной и производственной сфер.

Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **78 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций 32 часов;

практических занятий **46 часов**;

11. Аннотация на рабочую программу «Биология» (ОДБ.11)

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО.

Общеобразовательная дисциплина «Биология» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

Профессионально-ориентированное содержание реализуется в прикладном модуле (раздел 5 "Биология в жизни") для всех профессий/специальностей на материале кейсов, связанных с анализом информации о развитии и применении биотехнологий по отраслям будущей профессиональной деятельности обучающихся. Кроме того, профессионально-ориентированное содержание учитывается в разделе 4 "Экология" при выполнении лабораторных и практических работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью обучающихся.

Период обучения и распределение по семестрам определяет образовательная организация самостоятельно, с учетом логики формирования предметных результатов, общих и профессиональных компетенций, межпредметных связей с другими дисциплинами общеобразовательного и общепрофессионального циклов учебного плана.

1.1. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины

1.1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель: формирование у студентов представления о структурно-функциональной организации живых систем разного ранга как основы принятия решений в отношении объектов живой природы и в производственных ситуациях.

Задачи:

- 1) сформировать понимание строения, многообразия и особенностей живых систем разного уровня организации, закономерностей протекания биологических процессов и явлений в окружающей среде, целостной научной картины мира, взаимосвязи и взаимозависимости естественных наук;
- 2) развить умения определять живые объекты в природе; проводить наблюдения за экосистемами для выявления естественных и антропогенных изменений, интерпретировать результаты наблюдений,
- 3) сформировать навыки проведения простейших биологических экспериментальных исследований с соблюдением правил безопасного обращения с объектами и оборудованием;
- 4) развить умения использовать информацию биологического характера из различных источников;
- 5) сформировать умения прогнозировать последствия своей деятельности по отношению к окружающей среде, собственному здоровью; обосновывать и соблюдать меры профилактики заболеваний.
- 6) сформировать понимание значимости достижений биологической науки и технологий в практической деятельности человека, развитии современных медицинских технологий и агротехнологий.

Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **78 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций 32 часов;

практических занятий **46 часов**;

14. Аннотация на рабочую программу «Индивидуальный проект» (ИП)

1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Рабочая программа по предмету «Индивидуальный проект» разработана в соответствии с Федеральным Государственным образовательным стандартом среднего общего образования (ФГОС СОО), является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

1.1. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины

1.1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель настоящей программы - дальнейшее становление и формирование личности обучающегося, развитие интереса к познанию и творческих способностей, формирование навыков самостоятельной учебной деятельности на основе индивидуализации и профессиональной ориентации содержания учебного предмета «Индивидуальный проект»,

подготовку обучающегося к жизни в обществе, самостоятельному жизненному выбору, продолжению образования и началу профессиональной деятельности.

Общая характеристика учебного предмета: ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы общего образования и одним из эффективных факторов создания психологопедагогических условий, обеспечивающих развитие самостоятельной активности в обучении и, через творческий и исследовательский потенциал.

Особенностью проектов на старшей ступени образования (10 – 11 классы) является их исследовательский, прикладной характер, а так реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания.

Рабочая программа учебного предмета «Индивидуальный проект» обеспечивает преемственность обучения с подготовкой обучающихся по программам основного общего образования.

Индивидуальный проект представляет собой особую форму организации деятельности обучающихся (учебное исследование или учебный проект), направленную на формирование личностных, метапредметных и предметных результатов обучения.

Результат освоения программы дисциплины должен быть представлен в виде публичной защиты завершённого учебного исследования или разработанного проекта, а так же соответствующих документов проектной работы.

Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

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

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - часов,

из них:

лекций - часов;

практических занятий - **часов**;

самостоятельной работы **34 часа**

12. Аннотация на рабочую программу «Математика» (ОДП.01)

1. Общая характеристика примерной рабочей программы общеобразовательной дисциплины «Математика»

1.1. Место дисциплины в структуре профессиональной образовательной программы СПО:

Общеобразовательная дисциплина «Математика» является обязательной частью общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с 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).

Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.1.1. Цель дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины «Математика» направлено на достижение результатов ее изучения в соответствии с требованиями ФГОС с учетом профессиональной направленности ФГОС укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства» 55.02.02 «Анимация и анимационное кино»

Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **242 часа**, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **234 часа**,

из них:

лекций **161 час**;

практических занятий **73 часа**;

6. Аннотация на рабочую программу «Информатика» (ОДП.02)

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы СПО:

Общеобразовательная дисциплина «Информатика» является обязательной частью

общеобразовательного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 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. Цели и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.1. Цели дисциплины

Содержание программы общеобразовательной дисциплины «Информатика» направлено на достижение следующих целей: освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в современном обществе, биологических и технических системах; овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом цифровые технологии, в том числе при изучении других дисциплин; развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и цифровых технологий при изучении различных учебных предметов; воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности; приобретение опыта использования цифровых технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

1.1.1. Планируемые результаты освоения общеобразовательной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК и ПК
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

1.2. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **156 часов**, в том числе:

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

из них:

лекций 44 часа;

практических занятий **112 часов**;

15. 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. Экономические 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**

16. 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**.

17. 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**.

18. 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**;

19. 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**

20. 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 «Экранные искусства» 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**

21. 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**

22. 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**.

23. 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 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.

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**.

24. 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 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:

- 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 раскадровку, 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 компьютерн-анимационного проекта;
- технологическую последовательность изготовления фоновой части.
- программного обеспечение 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**.

25. 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;
- созданию трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.
- созданию 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**.

26. 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 дисциплин 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 оптического-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**.

27. 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**;

28. 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

29.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

30. 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

31. 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**;

32.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.

33. 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.

34. 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 компьютерно-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.

35. 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 цветовых 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.

36.Аннотация на рабочую программу «Выполнение работ по профессии 19027 Съёмщик 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 съёмочным аппаратом.
- Принцип работы мультипликационного станка
- технику перекладки законтурированных рисунков под съёмочным 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.

37.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

38.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 производстве 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 Съёмщик 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;
- 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 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 Съемщик мультипликационных проб – 144 часа