

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «АКАДЕМИЯ
КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ «ЛОКОН»
(СПБ ГБПОУ «АКАДЕМИЯ «ЛОКОН»)

Утверждена
приказом директора СПб ГБПОУ
«Академия «ЛОКОН»
от «29» августа 2024 г. №213-УЧ

Рассмотрена и принята
на заседании педагогического совета
СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»
Протокол № 1 от «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**ПМ.02 ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ
ПРОЕКТОВ И ИХ ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ДИДЖИТАЛ - ТЕХНОЛОГИЙ**


**По специальности среднего профессионального образования
55.02.02 Анимация и анимационное кино**

Квалификация специалиста – Специалист по анимации и анимационному
кино

на базе основного общего образования

Срок обучения – 3 г. 10 мес.

Утверждаю
заместитель директора по УМР

 Парфенова А.В.


«02» сентября 2024г.

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

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

Составитель: Парфенова Александра Владимировна, преподаватель СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН» 

Методист: Бойчук Т.М. 

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	15

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий

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): **Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3	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 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6	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 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 2.1.	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.
ПК 2.2.	Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру.
ПК 2.3.	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.
ПК 2.4.	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов..
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.

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 практический опыт:

- 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;

уметь:

- 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;

знать:

- 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 аудиогрabbеров)
- 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.

1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.

всего – 698 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 684 часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 432 часа;

самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;

учебной и производственной практики – 252 часа.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) **Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1.	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.
ПК 2.2.	Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру.
ПК 2.3.	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.
ПК 2.4.	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов..
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3	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 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6	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 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

3.1. Тематический план профессионального модуля

Код профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности),** часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ПК 2.1- 2.4.	ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал - технологий	698	684	522	30	8	-	72	180
	МДК.02.01 Компьютерная анимация, компьютерная графика	446	432	270	-	8			
	Учебная практика	72						72	
	Производственная практика, (исполнительская), часов	180							180
	Всего:	698	432	270	30	8		72	180

2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ) ПМ.02 « Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий»

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, практические и индивидуальные занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа.	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
ПМ.02 «Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий»		698	
МДК.02.01 Компьютерная анимация, компьютерная графика		446	2
Тема 1. Основы компьютерной графики	Содержание учебного материала Предмет и задачи курса. История компьютерной графики. Направления и области приложения компьютерной графики. Знакомство с различными сферами применения методов и средств компьютерной графики в современном обществе. Основные виды компьютерной графики.	12	1
	Практическое занятие №1 Использование компьютерных технологий при создании анимационных проектов. Основы работы в анимации.	8	1
Тема2. Представление графических данных	Содержание учебного материала Форматы файлов для хранения изображений. Файлы растровых изображений. Файлы векторных изображений. Использование универсальных форматов для хранения изображений. Необходимая конфигурация компьютера. Популярные графические программы	18	2
	Практическое занятие №2 Использование компьютерной анимации при создании изображений.	12	1
Тема 3 Растровая и векторная графика.Свет и цвет в компьютерной графике	Содержание учебного материала Понятие разрешения. Линиатура. Методы растривования. Оценка качества растровых изображений. Интенсивность тона. Динамический диапазон. Линия как элементарный объект векторной графики. Свойства линий и узлов. Способы представления векторных объектов.Кривые Безье.	18	2
	Практическое занятие №3 Использование компьютерных технологий при создании анимационных изображений. Использование компьютерных технологий при создании анимационных изображений. Физические принципы формирования оттенков. Цветовая палитра. Системы управления цветом. Цветовое пространство. Колориметрическая система. Цветовые модели CIE Lab, RGB, HSB, CMYK. Техника браковки изображений и ретуширования. Обтекание графики текстом, размещение	18	2

	изображения.		
Тема 4 Технические программные средства для создания анимационного продукта	Содержание учебного материала Печатающие устройства. Сканеры. Ризографы. Плотеры. Фотоаппараты. Цифровые камеры. Программные средства создания растровых изображений. Программные средства создания векторных изображений. Программы- трассировщики (векторизаторы). Пакеты программ КГ компаний Adobe и Corel.	18	3
	Практическое занятие №4 Использование профессиональных пакетов программного обеспечения для обработки графики. Компьютерная верстка газеты. Создание рекламного буклета. Создание рекламного проспекта специальности.	16	3
Тема 5. Технические программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации.	Содержание учебного материала Цифровые фото и видеокамеры. Декодеры. Микшерские пульта. Звукозаписывающая аппаратура. Программные средства создания и обработки трехмерной графики на ПК. Профессиональные программные средства для создания и обработки компьютерной анимации и видео. Форматы файлов компьютерной анимации. Форматы устройства регистрации.	18	3
	Практическое занятие №5 Использование профессиональных пакетов программного обеспечения для обработки анимации. Анимация в программе Adobe Photoshop. Сложный монтаж в программе Adobe Photoshop Использование мультимедийных технологий для разработки и внедрения рекламного продукта. История и основные возможности мультимедиа технологий.	18	1
Тема 6. Общее представление о компьютерной анимации	Практическое занятие №6 Создание анимации взрыва за счет пустого видеослоя. Создание анимации движения световых пятен, запись анимации в формате gif.	16	2
Тема 7. Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе Adobe Photoshop	Практическое занятие №7 Анимация объемных букв. Создание контрольного анимационного трейлера с использованием основных эффектов в Adobe Photoshop (текст, фотографии, видео, 3D объекты)	16	3
Тема 8. Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max	Практическое занятие №8 Создание анимации движения дельфина в 3DMax. Настройка камеры, создание анимации облета камеры вокруг объекта, создание сцены. Анимация объемной надписи, использование объемных объектов –кубов. Анимация модели кубика рубика.	16	2
Тема 9. Работа в программе Adobe Photoshop.	Практическое занятие №9 Техника рекламной фотографии: работа с цветом. Ретушь в рекламной фотографии. Инструменты ретуши.	16	2

Тема 10 Обеспечение 3D-графики и виртуального моделирования	Практическое занятие №10: Смоделировать сказочный персонаж. Добавить движение. Визуализировать в формате avi.	16	2
Тема 11. Редактирование векторных объектов	Редакторы трехмерной графики. Виртуальное моделирование.	8	2
	Практическое занятие №11 Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки.	16	2
Тема 12. Использование цвета в графике	Практическое занятие №12 Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Создание рекламного блока.	16	3
Тема 13. Создание фильма. Рисование. Слои, кадры и сцены	Практическое занятие №13 Начальные установки фильма. Сохранение и публикация проекта Возможности рисования во FLASH Назначение слоев и их свойства. Использование кадров и сцен.	16	3
Тема 14. Программное управление кадрами. Адресация объектов в фильме	Практическое занятие №14 Метки и комментарии кадров. Управление кадрами фильма. Идентификация клипа в фильме. Пути к объектам.	16	3
Тема 15. Расстановка и анимация источников света	Практическое занятие №15 Создание сцены 3D анимации «Источник света»	16	3
Тема 16. Создание анимации трехмерной сцены	Создание трехмерной визуализации. Построение модели города. Назначение материалов. Создание библиотек материалов и цвета. Анимация сцены, состоящее из нескольких динамичных и статичных объектов. Динамика: динамика твердых и мягких тел	10	3
	Практическое занятие №16 Динамика и анимация частиц. Анимация по траектории. Анимация при помощи деформаторов. GrathEditor (редактор анимационных кривых). Создание своих скриптов. Моделирование и анимация на основе скелета и кинематики. Анимация движения живых объектов. Создание цикла ходьбы по методу обратной кинематики.	18	
Тема 17. Технология компьютерного графического исполнения анимационных проектов	Настройка и ретуширование растровых изображений; Рисование с помощью графического планшета; Трассировка растровых изображений;	32	3

	<p>Практическое занятие №17 Создание GIF анимации; Создание анимации с помощью программы. ADOBE FLASH; Создание анимации с помощью программы Anime Studio Pro; Создание трехмерных изображений на основе объектов примитивов; Моделирование трёхмерных объектов; Создание трехмерной анимации с помощью программы. 3DS MAX; Создание трехмерной анимации с помощью программы. Autodesk Maya.</p>	18	
	<p>Самостоятельная работа Настройка и ретуширование растровых изображений; Рисование с помощью графического планшета; Трассировка растровых изображений</p>	8	
Учебная практика УП 02.01	<p>Виды работ: 1. Ознакомительная лекция. 2. Подготовка рабочего места 3. Работа с изображением в растровом графическом редакторе. 4. Работа с текстом в растровом графическом редакторе 5. Работа с цветом. Эффекты изображения 6. Создание и редактирование векторных изображений 7. Работа с цветом в редакторе векторных изображений 8. Работа с текстом в редакторе векторных изображений 9. Создание эффектов векторных изображений 10.Отработка трудовых приемов</p>	72	2
Производственная практика ПП.02.01	<p>1. Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики; 2. Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм; 3. Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах; 4. Разработка элементов графического анимационного сюжета; 5. Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика; 6. Анимирование графических объектов и персонажей; 7. Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов</p>	180	3
Примерные темы курсовых работ	<p>1. Анимационные основы решения художественного образа в современном мультипликационном фильме 2. От замысла к картине: этапы реализации творческого замысла в современном мультипликационном фильме 3. Анимационные средства передачи движения при создании мультипликационного фильма 5. Анимационные средства создания художественного образа в мультипликационном фильме 6. Анимационный анализ как способ постижения художественного образа в мультипликационном фильме</p>	30	

	<p>7. Пространство в мультипликационном фильме. Анимационный проект.</p> <p>8. Передача покоя, нерушимости в сюжетных композициях мультфильма.</p> <p>9. Конструктивная схема как средство обеспечения целостности композиции.</p> <p>10. Гармония формы и содержания в мультипликационном фильме.</p> <p>11. Анимационные средства передачи замысла художественного образа при создании мультипликационного фильма.</p> <p>12. Анимация как система выявления тематической направленности сюжета.</p> <p>13. Использование ритма в передачи движения.</p> <p>14. Анимационные средства создания художественного образа.</p> <p>15. Цвет, фактура и декор как активные средства художественной выразительности при разработке анимационного проекта.</p> <p>16. Серия графических композиций по заданному сюжету с разными персонажами.</p> <p>17. Проектный анализ анимационного проекта.</p> <p>18. Схема разработки анимационного проекта.</p> <p>19. Разработка концепции анимационного проекта.</p> <p>20. Использование преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм.</p> <p>21. Выполнение эскизов к мультфильму, раскадровка, разработка персонажей.</p> <p>22. Работа над мультфильмом по конкретному сюжету, с использованием заданной стилистики.</p> <p>23. Основные этапы создания киносценария.</p> <p>Законы согласования сценического времени и пространства</p>		
	Экзамен	6	
Всего по ПМ.02		698	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы модуля имеются:

кабинеты:

-для занятий междисциплинарных курсов профессионального модуля

- компьютерной графики и анимации;
- рисунка с основами перспективы;
- живописи с основами цветоведения;
- истории изобразительного искусства;
- безопасности жизнедеятельности;
- методический;
- Учебные мастерские:
- фазовки;
- прорисовки;
- анимации;
- основы художественной постановки;
- Студии:
- учебная видеомонтажная;
- -библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

Оборудование и технологическое оснащение для реализации программы производственной практики должно обеспечивать организацию проведения всех видов работ предусмотренных профессиональным модулем.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература:

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования: вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

Дополнительная литература:

1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

Справочно-библиографические и периодические издания:

Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>

История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика
<http://iskusstvu.ru/>

Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

Интернет-ресурсы:

<http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/index.htm>

<http://leo-life.ru/>

<http://www.artprojekt.ru/>

<http://www.compress.ru/lesson.aspx>

<http://www.photoshop-master.ru/>

www.render.ru

3.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоению данного модуля предшествует изучение общепрофессиональных дисциплин, профессиональных модулей. Теоретические занятия и учебная практика проводятся в образовательном учреждении. Учебная практика проводится концентрированно. Производственная практика проводится в организациях, осуществляющих виды деятельности по профилю модуля. Производственная практика проводится концентрированно. В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии. Консультации обучающихся проводятся в соответствии с графиком консультаций, составленным учебным заведением. Программой предусмотрено проведение практических работ. В договорах о проведении производственной практики целесообразно предусмотреть возможность проведения консультаций работниками организации. Промежуточная аттестация проводится в виде практических работ. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета. Итоговая аттестация по модулю осуществляется в форме экзамена (квалификационного).

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация ППСЗ должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля). Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 95 процентов в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной программе. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла. Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в

форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года. До 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почетные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет

4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	<p>знание свойств различных художественно-изобразительных материалов; знание способов работы различными художественными приспособлениями и инструментами; умение различать различные техники и технологии в художественных произведениях, выполненных графическими и живописными материалами.</p> <p>- разыгрывать персонаж, учитывая физические законы, влияющие на характер движения персонажа;</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий. <i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка</p>

<p>ПК 2.2. Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру.</p>	<p>умение использовать различные художественные приемы для передачи разных фактур;</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий. <i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка</p>
<p>ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.</p>	<p>Разрабатывать конструкцию технологическую последовательность изготовления и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p>	<p><u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике <i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях,</p>

		психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка.
ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.	Использует и осуществляет необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> Методы оценки _____ _____ результатов обучения:</p> <p>формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; оценка самостоятельности и творческого подхода; оценка выполнения индивидуальных заданий; -оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка.</p>
ПК 2.5. Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.	Использует и осуществляет разработанные модели в этапах работы над проектом	<p>Текущий контроль: Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> Методы оценки результатов обучения:</p>

		<p>формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик <p>накопительная оценка.</p>
--	--	---