

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 креативных
индустрий ЛОКОН»
от «29» августа 2024 г. №213-УЧ

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ПРАКТИКА ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

**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.

Санкт-Петербург 2024

Утверждаю
заместитель директора по УМР

 Парфенова А.В.

«02» сентября 2024 г.

Рабочая программа учебной практики 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 креативных индустрий
«ЛОКОН»

Методист: Бойчук Т.М.



СОДЕРЖАНИЕ

	стр. 4
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	6
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	8
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	11
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

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

1.1. Область применения рабочей программы

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

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

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

- создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;
- подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий;
- организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта;
- создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино (по выбору);
- воплощение художественного замысла посредством визуализации движения кукольного анимационного персонажа.

Результатом освоения Производственной практики является формирование:

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.

Профессиональных компетенций:

ПК 1.1.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.
ПК 1.5.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.
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.
ПК 3.1	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта.
ПК 3.2	Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов.
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.
ПК 4.1	Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино.
ПК 4.2	Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике.
ПК 4.3	Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен.
ПК 4.4	Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.
ПК 4.5	Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер -сцен.
ПК 5.1	

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

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

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

иметь практический опыт:

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

- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;
- Определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене
- Разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу
- Разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа
- Расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
- Детальная проработка движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа
- Заполнение экспозиционных листов
- Выполнение поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
- Настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа
- Дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа

–

уметь:

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

катарсис, саспенс, мимесис;

- проводить проектный анализ анимационного проекта;
- разрабатывать концепцию анимационного проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажи;

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

знать:

- основы драматургии, сценического действия;
- следующие категории:
- конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;
- законы согласования сценического времени и пространства;

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;
- технологию изготовления анимационного проекта.
- компьютерные анимационные программы;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- комбинации разнородных средств:
- рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;
- технические характеристики современных графических станций;
- аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов)
- основные типы накопителей информации;
- характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;
- программы мультимедиа;
- системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.
- Основы рисунка
- Основы компьютерной графики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене
- Требования к заполнению экспозиционных листов
- Технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
- Принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации
- Необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации
- Этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики
- Основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики
- Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения
- Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры

- Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения
- Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики

1.3.Количество часов на освоение программы учебной практики:

всего – 684 часа, из них:

ПМ.01 – 180 часов;

ПМ.02 – 180 часов;

ПМ.03 - 108 часов.

ПМ.04 – 180 часов;

ПМ.05 – 36 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения программы практики является овладение обучающимися видом 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);
- воплощение художественного замысла посредством визуализации движения кукольного анимационного персонажа.

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 1.1.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.
ПК 1.5.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.
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.
ПК 3.1	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта.
ПК 3.2	Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов.
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.
ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.
ПК 4.1	Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино.
ПК 4.2	Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике.
ПК 4.3	Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен.
ПК 4.4	Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.
ПК 4.5	Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер -сцен.
ПК 5.1.	
ПК 5.2.	
ПК 5.3.	
ПК 5.4.	

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Тематический план программы производственной практики

Коды профессиональных компетенций	Наименования профессиональных модулей	Всего часов производственной практики	Распределение часов учебной практики по семестрам			
			III курс		IV курс	
			5с.	6 с.	7 с.	8 с.
ПК 1.1.-1.6.	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	180		108		72
ПК 2.1.-2.5.	ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	180		108		72
ПК 3.1 -3.4	ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта; подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино	108		72		36
ПК 4.1 -4.5	ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	180		108		72
ПК 5.1 -5.4	ПМ.05 Выполнение работ по профессии Съемщик мультипликационных проб	36				36
	Всего:	684		396		288

3.2. Содержание обучения по производственной практики

Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики	Содержание практических заданий		Объем часов(с указанием их распределения по семестрам)				
			3 курс				4 курс
			5с		6с		8 сем
			17 нед.	0 нед	5 нед	11 нед	8 нед
1	2	3	6	7	8	9	
ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий		180				108	72
Тема 1 ПП 01. Практическое построение в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте.	Виды работ 1. Подгонка персонажа по слоям 2. Разработка диагональной панорамы 3. Расчет движения панорамы					24	18
Тема 2 ПП 01. Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.	Виды работ Работа с масками и корректирующими слоями					12	18
Тема 3 ПП 01. Постановка анимационного проекта.	Виды работ 1. Освоение правил построения игровой сцены 2. Запись сцены в экспозиционные листы 3. Анализ отличий в анимировании живых и неживых объектов 4. Работа с анимационной рамкой / анимационным полем 5. Параллакс в анимационной панораме Чистовая прорисовка сцен					30	18
Тема 4 ПП 01 Визуализация движения живых и не живых объектов в мультипликации	Виды работ 1. Трасектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. 2. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены.					42	18
ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий		180				108	72
Тема 1 ПП 02. Изучение вопросов программного и	Виды работ 1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка					48	24

технологического оснащения	2. Знакомство с профессиональным программным обеспечением предприятия/организации 3. Знакомство с технологическим оснащением предприятия/организации 4. Выполнение компоновки. 5. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect. 6. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой. Выполнение 7. компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка 8. Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой						
Тема 2 ПП 02. Диджитал обработка мультипликата	Виды работ: 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;					36	36
Тема 3 ПП 02 Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе	Виды работ: 1. Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика; 2. Анимирование графических объектов и персонажей; 3. Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов					24	12
ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта; подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино		108				72	36
Тема 1 ПП 03 Этапы подготовительных процессов изготовления компьютерно-анимационного проекта	Виды работ 1. Изучение организации работы предприятия/ организации 2. Взаимодействие с коллегами по работе 3. Разработка персонажей, скетчинг. Функции концепт артиста 4. Отрисовка основных сцен мультфильма в статике.					36	12

Тема 2 ПП 03 Технологические приемы монтажа сцен	1. Разработка прямого переход между сценами. 2. Разработка постепенного проявление изображения новой сцены. 3. Разработка постепенного исчезновения изображения сцены. 4. Разработка постепенного исчезновение и проявление изображения. 5. Разработка вытеснения старого изображения новым. 6. Разработка перехода между сценами через перебивку.					36	24
ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино		180				108	72
Тема 1 ПП 04 Подготовительные работы в создании визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка 2. Изучение организации работы предприятия/ организации 3. Изучение вопросов программного и технологического оснащения проекта.					36	24
Тема 2 ПП 04 Внешний композитинг	1. Выполнение компоновки. скрипты, плагины, организация файлов, работа в монтаже; 2. Выполнение технологии сборки шоу-рил; 3. Выполнение поиска tutorиалов. 4. Завершение работы над композитингом тестовой сцены					36	24
Тема 3 ПП 04 Графическое изображение и его анимационное движение.	1. Отработка задач по алгоритму. 2. Разработка технического задания согласно требованиям заказчика. 3. Участие в создании и съемках профессионального мультипликационного фильма					36	24
ПМ.05 Выполнение работ по профессии Съемщик мультипликационных проб		36					36
Тема 1 ПП 05 Подготовительные работы в создании кукольного анимационного кино	Виды работ 1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка 2. Изучение организации работы предприятия/ организации 3. Изучение вопросов программного и технологического оснащения проекта.						12
Тема 2 ПП 05 Создание кукольного анимационного кино.	Виды работ 1. Создание мультфильмов с помощью киностудии Windows Live. 2. Работа над индивидуальным или коллективным кукольным мультфильмом. 3. Выполнение этапов работы и техники создания кукольного фильма: Выбор темы и сюжета, написание сценария, съёмка в студии, монтаж. 4. Участие в создании и съемках профессионального кукольного мультипликационного фильма						24

	Итого	684				396	288
--	--------------	------------	--	--	--	------------	------------

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

1.1. Требования к документации, необходимой для реализации учебной практики:

Реализация учебной практики предполагает наличие следующих документов:

- положение об учебной и производственной практике студентов, осваивающих ППССЗ СПО;
- рабочая программа учебной практики;
- договор с организациями на проведение на ее базе практики;
- приказ о назначении руководителя практики от образовательного учреждения, о распределении студентов по местам практики.

1.2. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

На базах практики должны наличествовать:

- учебная, методическая и справочная литература;
- учебно-наглядные пособия;
- лицензионное программное обеспечение;
- операционная система;
- антивирусная программа;
- информационно-справочные системы «Консультант+» и «Гарант»;
- программа архиватор;
- текстовые редакторы
- мультимедиа проигрыватель;
- персональные компьютеры с доступом к сети Интернет;
- сканер;
- принтер.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература:

1. 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. 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. 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. 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. 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/>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса практики

Обучающиеся, совмещающие обучение с трудовой деятельностью, вправе проходить учебную практику в организации по месту работы, в случаях, если осуществляемая ими профессиональная деятельность соответствует целям практики.

Руководство учебной практикой от образовательного учреждения осуществляют преподаватели, имеющие высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля) и опыт деятельности в профильных организациях, проходящие стажировку не реже 1 раза в три года.

Руководство учебной практикой от организации социально-культурной сферы осуществляют работники со средне-специальным или высшим образованием по профилю специальности, обладающие практическим опытом по профилю не менее 3 трех, умеющие оказывать квалифицированную помощь

учащимся. Руководители от организации социально-культурной сферы обязаны обеспечивать безопасные условия труда, соблюдать санитарно-эпидемиологические требования к содержанию организации.

Обучающиеся в период прохождения учебной практики обязаны: выполнять задания, предусмотренные программой практики; соблюдать действующие в организациях правила внутреннего трудового распорядка; строго соблюдать требования охраны труда и пожарной безопасности.

4.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация основной профессиональной образовательной программы по специальности среднего профессионального образования должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля). Опыт деятельности в организациях

соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла, эти преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 5 лет.

Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 95% в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной основной образовательной программе.

Преподаватели профессионального цикла должны иметь базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины.

До 10% от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими среднее профессиональное образование и государственные почетные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими среднее профессиональное образование и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРАКТИКИ ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Результаты обучения (освоенные умения в рамках ВД)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
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	Текущий контроль в форме индивидуального и фронтального устного или письменного опросов, тестовых заданий, технических диктантов. Наблюдение и анализ выполнения практических работ. Контроль освоенности умений в форме защиты практических работ. Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета