

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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**СГ.02 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ**  
**ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**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 2024 г.

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 креативных индустрий «ЛОКОН»

Методист: Бойчук Т.М.



## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	5
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	9
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	10

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## СГ.02 Иностраный язык в профессиональной деятельности

### 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 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

**Содержание учебной дисциплины способствует формированию следующих общих и профессиональных компетенций:**

Код ОК, ПК	Наименование и содержание 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 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 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

**1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 177 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 176 часов;  
самостоятельной работы обучающегося 1 часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b><i>Количество часов</i></b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>177</b>
в том числе:	
практические занятия	<b>150</b>
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>1</b>
в том числе: подготовка к выполнению практических работ, подготовка презентаций, составление кроссвордов, анализ текста, ответов на вопросы.	
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	<b>2</b>

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины СГ.02 «Иностранный язык в профессиональной деятельности»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Англоговорящие страны. Культура и искусство.</b>			
<b>Тема 1.1</b> <b>Краткая характеристика США.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1. ОК 2. ОК 4 ОК 5. ОК 9.
	Национальные символы, государственное и политическое устройство. Географическое положение, климат, флора и фауна, наиболее развитые отрасли экономики. Национальные парки. Национальный парк Йеллоустон. Национальный парк Секвойя. Англоговорящие страны. Национальные символы, политическое устройство. Географическое положение, климат, наиболее развитые отрасли экономики.	2	
	<b>Практическое занятие №1 Тренировка чтения и транскрибирования</b> Работа с аудиотекстом на восприятие речевого потока. Чтение, работа с текстом (предтекстовый, текстовый, послетекстовый этапы) Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Выполнение заданий по составлению письменного сообщения Написание письма с учётом заданной ситуации общения Подготовка плана-конспекта устного выступления по теме или проблеме, освещенной в тексте. Составление списка вопросов для обсуждения по теме, заданной ситуации. Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей, внесений адреса, планируемую работу в ежедневник и т.д. в процессе устного общения.	10	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Составление словаря. Работа по коррекции произношения. Тренировка чтения и транскрибирования.	2	
<b>Тема 1.2</b> <b>Неличные формы глагола – Infinitive.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1. ОК 2. ОК 4 ОК 5. ОК 9.
	Особенности неличных форм глагола. Формальный признак инфинитива. Функции инфинитива в предложении. Формы инфинитива с действительном и страдательном залоге. Особенности употребления и перевода инфинитива английского языка. Инфинитив и инфинитивные обороты и способы передачи их значений на родном языке. Признаки инфинитива и инфинитивных оборотов и способы передачи их значений.	2	
	<b>Практическое занятие №2 Тематическая лексика. Предтекстовые лексико-грамматические упражнения</b> Выполнение упражнений на артикуляторную гимнастику, на развитие речевого (фонематического и интонационного слуха), развитие произносительных навыков Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Составление списка вопросов для обсуждения по теме, заданной ситуации. Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей в процессе устного общения.	10	

	<b>Самостоятельная работа:</b> Анализировать дополнительные источники, разработать и выпустить газету о жизни и творчестве деятеля культуры США .	2	
<b>Тема 1.3</b> <b>Вашингтон – столица Соединённых Штатов Америки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14</b>	ОК 1. ОК 2. ОК 4 ОК 5. ОК 9.
	Вашингтон – политическая столица США. История города Вашингтон. Достопримечательности Вашингтона. Белый дом – официальная резиденция президента США. Мемориал Джорджа Вашингтона. Пентагон. Смитсоновский Институт – самый большой в мире комплекс, включающий 14 музеев. Столицы англоговорящих стран. Достопримечательности.	2	
	<b>Практическое занятие №3 Работа с аудиотекстом (предтекстовый, текстовый и послетекстовый этапы).</b> Чтение, работа с текстом (предтекстовый, текстовый, послетекстовый этапы) Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Написание письма с учётом заданной ситуации общения Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей, внесений адреса, планируемую работу в ежедневник и т.д. в процессе устного общения.	10	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Отработка лексики и грамматики темы. Тренировочные лексико-грамматические упражнения по теме модальные глаголы. Работа над техникой чтения. Описание своей квартиры. Написание эссе «Жилье моей мечты». Написание письма «Мы в ответе за тех, кого приручили». Подготовка сообщения по теме «Хобби».	2	
<b>Тема 1.4</b> <b>Нью-Йорк – экономическая столица США.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1. ОК 2. ОК 4 ОК 5. ОК 9.
	История города Нью-Йорка. География и климат орода. Нью-Йорк — экономический центр Соединённых Штатов Америки. Нью-Йорк – центр культуры и информации страны. Достопримечательности Нью-Йорка. Статуя свободы. Центральный парк. Музей Гуггенхейма. Музей Современного Искусства (МоМА). Музей современного искусства. Публичная библиотека Нью-Йорка. Театры Нью-Йорка. Города мира. Достопримечательности.	2	
	<b>Практическое занятие № 4 Работа с аудиотекстом (предтекстовый, текстовый и послетекстовый этапы).</b> Чтение, работа с текстом (предтекстовый, текстовый, послетекстовый этапы) Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Написание письма с учётом заданной ситуации общения Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей, внесений адреса, планируемую работу в ежедневник и т.д. в процессе устного общения. Написание эссе	10	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Анализировать дополнительные источники, разработать и выпустить газету о жизни и творчестве деятеля культуры США	2	
	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1.

Тема 1.5. Неличные формы глагола – Gerund.	Место и функции герундия в предложении. Формы герундия, особенности употребления и перевода. Признаки и значения слов и словосочетаний с формами на –ing без обязательного различия их функций.	2	OK 2. OK 4 OK 5. OK 9.
	<b>Практическое занятие №5 Работа с базовым текстом «Здоровый образ жизни»</b> Выполнение упражнений на артикуляторную гимнастику, на развитие речевого (фонематического и интонационного слуха), развитие произносительных навыков Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Составление списка вопросов для обсуждения по теме, заданной ситуации. Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей в процессе устного общения.	10	
	<b>Самостоятельная работа:</b>	2	
Тема 1.6. Выдающиеся деятели культуры и искусства США.	<b>Содержание учебного материала</b>		OK 1. OK 2. OK 4 OK 5. OK 9.
	Луи Армстронг – американский джазовый трубач, вокалист и руководитель ансамбля. Финеас Тейлор Барнум. Жизнь и творчество Финеаса Тейлора Барнума, американского шоумена, антрепренёра и одного из основателей цирка США. Художница Мэри Кассат. Биография, произведения и значение творчества художницы Мэри Кассат в культурном развитии страны. Выдающиеся деятели культуры и искусства США. Выдающиеся деятели культуры и искусства англоговорящих стран.	2	
	<b>Практическое занятие №6 Подготовка плана-конспекта устного выступления по теме</b> Работа с аудиотекстом (предтекстовый, текстовый и послетекстовый этапы). Чтение, работа с текстом (предтекстовый, текстовый, послетекстовый этапы) Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Написание письма с учётом заданной ситуации общения Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей, внесений адреса, планируемую работу в ежедневник и т.д. в процессе устного общения. Выполнение перевода (письменного или устного).	16	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Отработка лексики и грамматики темы. Тренировочные лексико-грамматические упражнения по теме основные формы глагола. Проект «маршрут экскурсии для зарубежных гостей».	4	
Тема 1.7. Неличные формы глагола – Participle.	<b>Содержание учебного материала</b>		OK 1. OK 2. OK 4 OK 5. OK 9.
	Функции причастия (Participle) в предложении. Образование форм причастия (Participle I, II). Употребление и перевод причастия. Неличные формы глагола.	2	
	<b>Практическое занятие № 7 Выполнение упражнений на артикуляторную гимнастику, на развитие речевого (фонематического интонационного слуха), развитие произносительных навыков</b> Выполнение лексико-грамматических упражнений Выполнение заданий на развитие монологической и диалогической речи (на базе заданной ситуации общения) Составление списка вопросов для обсуждения по теме, заданной ситуации. Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей в процессе устного общения.	18	

	<b>Самостоятельная работа:</b> Отработка лексики и грамматики темы. Тренировочные лексико-грамматические упражнения по теме придаточные предложения времени и условия. Написание писем о своем любимом фильме и своей любимой книге. Подготовка сообщения по теме.	4	
<b>Раздел 2. Анимация.</b>			
<b>Тема 2.1. Из истории зарубежной мультипликации. Грамматика: Present Continuous, Past Continuous, Future Continuous.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1. ОК 2. ОК 4. ОК 5. ОК 9.
	Текст «Из истории зарубежной мультипликации.». Грамматика: Present Continuous Числительные.	4	
	<b>Практическое занятие № 8</b> Текст «Из истории зарубежной мультипликации.». Грамматика: Present Continuous Грамматика: Past Continuous Грамматика: Future Continuous Грамматика: Present Continuous, Past Continuous, Future Continuous. Составление аннотации текста. Выполнение перевода (письменного или устного).	20	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Решение грамматических упражнений	4	
<b>Тема 2.2. История мультипликации в России. Грамматика: Present Perfect, Past Perfect, Future Perfect.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 1. ОК 2. ОК 4. ОК 5. ОК 9.
	Текст «История мультипликации в России.». Грамматика: Present Perfect	2	
	<b>Практическое занятие №9</b> История мультипликации в России. Грамматика: Past Perfect История мультипликации в России Грамматика: Future Perfect. Грамматика: Present Perfect, Past Perfect, Future Perfect. Грамматика: Present Perfect, Past Perfect, Future Perfect.	24	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Отработка лексики и грамматики темы. Тренировочные лексико-грамматические упражнения по теме неопределенные местоимения. Тренировочные лексико-грамматические упражнения по теме степени сравнения прилагательных. Эссе	2	
<b>Тема 7.3. Грамматика: Косвенная речь. Моя профессия -аниматор.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Грамматика: Косвенная речь. Моя профессия -аниматор. Лексические единицы по теме. Повторение грамматики: пассивные конструкции. Словообразование: префиксация	8	ОК 1. ОК 2. ОК 4. ОК 5. ОК 9.
	<b>Практическое занятие № 10</b> Моя профессия- аниматор. Косвенная речь. Моя профессия- аниматор. Косвенная речь. Выполнение заданий на заполнение бланка, выполнение записей, внесении адреса, планируемую работу в ежедневник и т.д. в процессе устного общения.	22	
	<b>Самостоятельная работа:</b> Решение грамматических упражнений	4	
<b>Промежуточная аттестация в форме: дифференцированный зачет</b>		2	
<b>Всего</b>		<b>177</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Дисциплина проводится в кабинете иностранного языка.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- DVD фильмы, презентации;
- Словари
- Электронная библиотека

Технические средства обучения:

- компьютер с программным обеспечением

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### **Основные источники:**

1. Planet of English: учебник английского языка для учреждений СПО / Г.Т. Безкоровайная, Н.И. Соколова и др. - 4-е изд. - М. : Издательский центр "Академия", 2017

##### **Дополнительные источники:**

1. Global Beginner Coursebook. Кейт Пикеринг, Джеки Макэвой, - Оксфорд, Макмиллан, 2010
2. Global Elementary Coursebook. Линдсей Кленфилд, Ребекка Роб Бени, - Оксфорд, Макмиллан, 2010
3. Global Pre-intermediate Coursebook. Линдсей Кленфилд, - Оксфорд, Макмиллан, p. 199, 2010
4. Virginia Evans - Jenny Doole Upload 1 Student's/Publishing house: Express Publishing, 2011, p. 128
5. Virginia Evans - Jenny Doole Upload 2 Student's/Publishing house: Express Publishing, 2011, p.128
6. Virginia Evans - Jenny Doole Upload 3 Student's/Publishing house: Express Publishing, 2011, p. 136

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль и оценка** результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<b>Умения:</b>	
- 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;	Практическое занятие № 1 Практическое занятие № 2 Практическое занятие № 3 Практическое занятие № 4 Практическое занятие № 5
<b>Знания:</b>	
- лексический (1200-1400 лексических единиц) и грамматический минимум, необходимый для чтения и перевода (со словарем) иностранных текстов профессиональной направленности	Практическое занятие № 6 Практическое занятие № 7 Практическое занятие № 8 Практическое занятие № 9 Практическое занятие № 10

**и анимационное кино»**  
(Вид: Художник-мультипликатор)

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **ОП.09 «Пластическая анатомия»**

2023

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: Художник-мультипликатор)

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

**СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>3</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3.</b>	
<b>4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>7</b>
<b>5.</b>	
<b>6. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>10</b>
<b>7.</b>	

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### 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 по специальности **55.00.00 «Экранные искусства»**.

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»** (Вид: Художник-мультипликатор)

### 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

**уметь:**

- использовать основные изобразительные материалы и техники;
- применять теоретические знания в практической и профессиональной деятельности;
- осуществлять процесс изучения и профессионального изображения природы, ее художественной интерпретации средствами рисунка;

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

- основы изобразительной грамоты, методы и способы графического, живописного и пластического изображения человека;
- методы анатомических зарисовок; строение скелета и мышечное строение человека.

**Содержание учебной дисциплины способствует формированию следующих общих и профессиональных компетенций:**

Код ОК, ПК	Наименование и содержание 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 покадрового движения частей куклы-перекладки.
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 5.1.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	39
Самостоятельная работа	2
<b>Объем программы учебной дисциплины</b>	<b>41</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	12
практические занятия	27
Самостоятельная работа	2
<b>Промежуточная аттестация проводится в форме Дифф. зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.09 «Пластическая анатомия»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Возможность ЭО/ДОТ Да\нет
1	2	3	
<b>Введение</b>	<p><b>Содержание учебного материала:</b> История развития пластической анатомии. Терминология в пластической анатомии: центр тяжести, контрапост, статика, динамика, плоскости и оси симметрии, пластика. Простые эскизы движений.</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> Изучение строения скелета человека по зарисовкам и наброскам Леонардо да Винчи</p>	1  1	Да
<b>Раздел 1. Основы учения о костях</b>			
Тема 1.1 Строение скелета	<p><b>Содержание учебного материала:</b> Общая характеристика скелета человека. Форма костей, костная ткань, распределение ткани в кости. Функции скелета в организме человека, особенности формы скелета и образование формы тела человека.</p> <p><b>Практическое занятие №1</b> Рассмотрение и изучение скелета человека</p> <p><b>Практическое занятие №2</b> Гистологическое строение костной ткани</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> Изучение строения скелета человека по зарисовкам и наброскам Леонардо да Винчи</p>	2  1 1 1	Да
Тема 1.2. Состав скелета малых форм и соединение костей в них. Пластика скелета	<p><b>Содержание учебного материала:</b> Соединение костей. Движение костей в суставах. Скелет туловища: позвоночный столб, грудная клетка, кости плечевого и тазового пояса. Скелет верхних конечностей, скелет нижних конечностей. Пластика всех отделов (основные формообразующие элементы)</p> <p><b>Практическое занятие №3</b> Состав скелета малых форм</p> <p><b>Практическое занятие №4</b> Зарисовка костей таза, позвоночника и грудной клетки</p> <p><b>Практическое занятие №5</b> Зарисовки плечевого пояса совместно с грудной клеткой, одновременно прорисовывается и скелет</p>	2  1 1 1	Да

	<p><b>Практическое занятие</b> №6 Зарисовки руки вместе с лопаткой и прорисовка скелета руки в положении пронации</p> <p><b>Практическое занятие</b> №7 Зарисовки ноги в соединении с тазом с прорисовкой скелета нижних конечностей</p>	2	
		1	
Тема 1.3. Строение черепа и его пластика	<p><b>Содержание учебного материала:</b> Общая характеристика скелета головы, особенности соединения костей, форма черепа и формирование головы человека. Строение мозгового отдела черепа. Строение лицевого отдела черепа. Отверстия лицевого черепа. Пластика мозгового черепа, ее влияние на подход к выбору макияжа. Пластика лицевого черепа и отверстий, влияние на внешность человека.</p> <p><b>Практическое занятие:</b> №8 Построение головы с прорисовкой черепа в различных ракурсах (анфас, в три четверти, сзади, снизу)</p>	1	Да
		2	
<b>Раздел 2. Основы учения о мышцах</b>			
Тема 2.1. Мышечная система человека и ее пластика	<p><b>Содержание учебного материала:</b> Общее понятие о мышечной системе: формообразование, строение по пластам, ткань, составляющая мышцы, строение мышц, фасции, апоневрозы, мышцы антагонисты, синергисты, тонус мышц, суставное чувство, питание, иннервация, координация движений. Группы мышц по малым формам: Мышцы туловища (груди, живота, спины) Мышцы верхних конечностей (плечевого пояса, свободных верхних конечностей) Мышцы нижних конечностей (тазового пояса, свободных нижних конечностей)</p> <p><b>Практическое занятие</b> №9 Зарисовка мышц передней и задней поверхности туловища человека</p> <p><b>Практическое занятие</b> №10 Зарисовка мышц плечевого пояса</p> <p><b>Практическое занятие</b> №11 Зарисовки мышц руки</p> <p><b>Практическое занятие</b> №12 Зарисовки мышц таза и бедра</p> <p><b>Практическое занятие</b> №13 Зарисовка мышц голени и стопы</p>	2	Да
		1	
		2	
		2	
		2	
		2	



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение реализации программы**

Для реализации программы учебной дисциплины ОПД.07«Пластическая анатомия» предусмотрено специальное помещение - учебный кабинет Пластическая анатомия.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- Комплект электронных пособий
- Микроскоп (с осветителем).
- Гистологические препараты серии «Скелетные ткани», «Мышечные ткани»
- Скелет человека
- Анатомические модели (муляжи)

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением и мультимедиапроектор.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

**Печатные издания:**

##### **3.2.1. Основные источники:**

1. Гузь А.В. Пластическая анатомия: учебник. М.: Академия, 2018. Онлайн
2. Зорин Л.Н. Рисунок: учебник. - СПб.:Издательство "Лань"; Издательство " Планета музыки", 2017

##### **3.2.3. Дополнительные источники:**

1. Беспалова Т.И. Основы художественного проектирования причёски. Специальный рисунок: учебник / Т.И. Беспалова, А.В. Гузь. - 5-е изд. - М.: Академия, 2017
1. [www.best-medic.ru](http://www.best-medic.ru)
2. [www.pointart.ru](http://www.pointart.ru)
3. [www.graphic.org.ru](http://www.graphic.org.ru)
4. [www.demiart.ru](http://www.demiart.ru)
5. [www.artbodyanatomy.blogspot.com](http://www.artbodyanatomy.blogspot.com)

### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется в процессе проведения практических и лабораторных занятий, выполнения заданий самостоятельной работы, по результатам текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p><b>умения:</b> использовать основные изобразительные материалы и техники; применять теоретические знания в практической и профессиональной деятельности; осуществлять процесс изучения и профессионального изображения природы, ее художественной интерпретации средствами рисунка;</p>	<p>Полнота и правильность ответа; степень осознанности, понимания изученного; языковое оформление ответа; степень самостоятельности учащегося; объем работы; четкость, аккуратность</p>	<p>Тестовый контроль. Наблюдение и оценка выполнения практических действий Работа с информационными средствами обучения на бумажном и электронном носителях</p>
<p><b>знания:</b> основ изобразительной грамоты, методов и способов графического, живописного и пластического изображения человека; методов анатомических зарисовок; строение скелета и мышечное строение человека.</p>	<p>Полнота и правильность ответа; степень осознанности, понимания изученного; языковое оформление ответа; степень самостоятельности учащегося; объем работы; четкость, аккуратность</p>	<p>Тестовый контроль Наблюдение и оценка выполнения практических действий Работа с информационными средствами обучения на бумажном и электронном носителях</p>

**Приложение №3**  
**к ООП СПО по специальности**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП. 10 «Рисунок с основами пластической анатомии»**

2023

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: Художник-мультипликатор)

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>3</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>13</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>15</b>

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОПД 10 «Рисунок с основами пластической анатомии»

### 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 55.00.00 «Экранные искусства».

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»** (Вид: Художник-мультипликатор)

### 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.

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

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

- выполнять графические и декоративные эскизы и зарисовки портрета и фигуры человека с натуры и по воображению;

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

- основы пластической анатомии человека;
- основы рисунка и графического искусства;
- основные законы и художественные выразительные средства рисунка;
- технические приёмы рисунка.

В результате изучения дисциплины специалист должен овладеть следующими общими и профессиональными компетенциями:

Код ОК, ПК	Наименование и содержание 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 5.1.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков
ПК 5.2.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели
ПК 5.3.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
ПК 5.4.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов

**1.3. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:** максимальной учебной нагрузки обучающегося - 75 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 50 часов; самостоятельной работы обучающегося - 25 часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	48
Обязательная аудиторная нагрузка (всего)	48
В том числе	
Теоретические занятия	6
Практические занятия	42
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	
Промежуточная аттестация в форме	Дифференцированный зачет

## 2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины ОПД.08 «Рисунок с основами пластической анатомии»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Изображение головы человека</b>			1
<b>Тема 1.1. Основы пластической анатомии головы человека и приемы рисования головы человека. Рисунок гипсовой головы</b>	<p>Анатомическое обоснование формы головы человека, костно-мышечного строения головы. Классические пропорции лица</p> <p><b>Практическое занятие №1</b> Выполнение зарисовок черепа с применением пропорциональных схем.</p> <p><b>Практическое занятие №2</b> Освоение конструктивного метода построения формы головы способом «обрубков» и «засечек» с помощью «крестовины». Выполнение зарисовок голов в разных поворотах и наклонах конструктивным методом.</p> <p><b>Практическое занятие №3</b> Выполнение тонального рисунка гипсовой головы Дорифора</p>	2	2
<b>Тема 1.2. Рисунок портрета живой натуры</b>	<p><b>Практические занятия</b></p> <p><b>Практическое занятие №4</b> Выполнение рисунка портрета живой модели. Рисунок мужского портрета. Рисунок женского портрета.</p> <p><b>Практическое занятие №5</b> Выполнение набросков и зарисовок голов с плечевым поясом.</p> <p><b>Практическое занятие №6</b> Выполнение рисунка портрета головы человека в головном уборе с плечевым поясом.</p>	2	3
<b>Тема 3.3. Графическое решение портрета живой натуры</b>	<p><b>Практические занятия</b></p> <p><b>Практическое занятие №7</b> Выполнение графического решения портрета ограниченными средствами черно-белой графики.</p>	1	3
	<p><b>Практическое занятие №8</b> Выполнение графического решения портрета с элементами интерьера, пейзажа (черно-белая и</p>	2	

	цветная графика, коллаж, смешанная техника)		
<b>Раздел 2. Изображение фигуры человека</b>			
<b>Тема 2.1. Пластическая анатомия и изображение гипсовой фигуры человека (классические пропорции и законы пластики)</b>	Анатомическое обоснование фигуры человека. Общая характеристика скелета и мышц человека. Классические пропорции фигуры человека.	4	1
	<b>Практические занятия</b>	2	2
	<b>Практическое занятие №10</b> Выполнение схематических зарисовок фигуры человека в различных позах и положениях с выявлением конструктивных поясов, срединной линии фигуры, линии равновесия фигуры.		
	<b>Практическое занятие №11</b> Выполнение рисунка гипсовой фигуры Дорифора	2	
	<b>Практическое занятие №12</b> Завершение рисунка гипсовой фигуры Дорифора с прорисовкой конечностей. Решение объема.	2	
<b>Тема 2.2. Рисунок фигуры человека в одежде</b>	<b>Практические занятия</b>		
	<b>Практическое занятие №13</b> Выполнение набросков и зарисовок фигуры человека в одежде в различных позах и ракурсах, в том числе кратких зарисовок многофигурных композиций (из 2х– 3х и более фигур)	4	3
	<b>Практическое занятие №14</b> Выполнение рисунка фигуры человека в одежде на фоне интерьера в позиции «сидя» или «стоя»	4	3
	<b>Практическое занятие №15</b> Выполнение творческого графического решения рисунка фигуры человека в интерьере.	6	
	<b>Всего</b>	<b>75</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета рисунка и живописи.

Оборудование учебного кабинета рисунка и живописи:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий по дисциплине;
- объемные гипсовые модели геометрических тел;
- объемные гипсовые модели деталей головы человека;
- объемные гипсовые модели головы человека;
- приборы бытового назначения (самовары, чайники, вазы и т.д.);
- набор цветных тканей.

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением
- мультимедиа проектор.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

**Основные источники:**

1. Жеренкова Г. И. Рисунок и живопись: учебник. М.: Академия, 2018. Онлайн
2. Беляева С.Е., Розанов Е.А. Спецрисунок и художественная графика: Учебник для сред. проф. образования.- 8-е изд., стер.- М.: Академия, 2014.-240 с.
3. Макарова М.Н. Рисунок и перспектива. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов художественных специальностей/ Макарова М.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2014.— 384 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/27411>.— ЭБС «IPRbooks»

**Дополнительные источники:**

1. Зорин Л.Н. Рисунок: учебник. - СПб.:Издательство "Лань"; Издательство " Планета музыки", 2017
2. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 183 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-09373-5. — Режим доступа : [www.biblio-online.ru/book/osnovy-dizayna-i-kompozicii-sovremennye-koncepcii-427715](http://www.biblio-online.ru/book/osnovy-dizayna-i-kompozicii-sovremennye-koncepcii-427715)

**Интернет-ресурсы:**

1. Интернет-сайт «Как научиться рисовать». Форма доступа: [www.paintmaster.ru](http://www.paintmaster.ru)
2. Интернет-сайт «Мастер Club»: материалы для рисунка и живописи. Форма доступа: [www.masterclub.at.ua](http://www.masterclub.at.ua)
3. Интернет-сайт живописи: энциклопедия живописи, библиотека с книгами о живописи, ссылки на сайты о живописи. Форма доступа: [www.painting.artyx.ru](http://www.painting.artyx.ru)
4. Сайт, посвященный искусству графики: уроки рисунка, статьи об искусстве, галерея графики, история графики. Форма доступа: [www.grafik.org.ru](http://www.grafik.org.ru)
5. <http://www.tstu.ru> – рисование простых форм
6. <http://koshkina.net/knigi.html> -азбука рисунка (видео уроки).
7. <http://paintmaster.ru/osnovy-kompozitsiji.php> - Стилизация в графике

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<b>Уметь:</b>	
выполнять графические и декоративные эскизы и зарисовки портрета и фигуры человека с натуры и по воображению;	Оценка результатов выполнения контрольных и практических работ
применять изображение фигуры в композиции	Оценка результатов выполнения контрольных и практических работ
<b>Знать:</b>	
основы пластической анатомии человека;	Устный опрос; Тестирование; Оценка результатов выполнения контрольных и практических работ
основы рисунка и графического искусства;	Устный опрос; Тестирование; Оценка результатов выполнения практических и контрольных работ
основные законы и художественные выразительные средства рисунка; технические приёмы рисунка.	Устный опрос; Тестирование; Оценка результатов выполнения практических и контрольных работ
приемы графической стилизации	Устный опрос; Тестирование; Оценка результатов выполнения практических и контрольных работ
пропорционирование головы, деталей лица, фигуры и ее частей	Устный опрос; Тестирование. Оценка результатов выполнения практических и контрольных работ

**Приложение №3**  
**к ООП СПО по специальности**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.11 «Основы актерского мастерства»**

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: Художник-мультипликатор)

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	6
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	9
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	10

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОПД.09 Основы актерского мастерства

### 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 «Экранное искусство».

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»** (Вид: Художник-мультипликатор)

**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;

**Содержание учебной дисциплины способствует формированию следующих общих и профессиональных компетенций:**

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 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.

#### **1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 126 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 126 часов.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b><i>Количество часов</i></b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>126</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>126</b>
в том числе:	
практические занятия	<b>116</b>
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	
в том числе: подготовка к выполнению практических работ, подготовка презентаций, составление опорных конспектов, ответов на вопросы	
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.11 «Основы актерского мастерства»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Возможность ЭО/ДОТ <i>Да/нет</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<b>Тема 1.1 Введение в предмет «Основы актерского мастерства».</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Предмет и задачи курса, его место в системе подготовки режиссера театрализованных представлений. Система К.С. Станиславского как основа воспитания актера и режиссера. Актерская этика.	1	1
	<b>Практическое занятие №1</b>		
	Освобождение мышц. Действие «если бы», предлагаемые обстоятельства. Воображение и фантазия. Сценическое внимание. Чувство правды, логика, последовательность. Этюды на наблюдения. Этюды на музыкальный материал. Этюды на воображение и фантазию. Этюды на внимание.	16	
<b>Тема 1.2. Упражнения на освоение элементов внутреннего самочувствия.</b>	<b>Практическое занятие №2</b>		
	Сценическая наивность. Эмоциональная память. Общение. Характерность. Темпо-ритм. Мизансцена. Атмосфера. Событие. Постановка этюда. Этюды на сценическую наивность. Этюды на общение. Работа над поиском характерности. Постановка этюда.	16	
<b>Тема 1.3 Элемент психотехники «общение» (взаимодействие).</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Законы общения, взаимодействие, их конфликтная сущность. Внешние приемы общения. Внутренние приемы общения.	4	
	<b>Практическое занятие №3</b>		
	Ориентировка, пристройка, атака (упражнения). Приспособления и пристройки в предлагаемых обстоятельствах. Органический процесс общения. Общение и словесное действие. Воздействие на партнера с помощью слова. Воздействие на зрителя с помощью слова.	16	

	Работа над элементом «общение» в упражнениях и этюдах. Этюды на общение и словесное действие. Взаимосвязь приспособлений как процесс живого общения с партнером.		
<b>Тема 1.4. Создание внутренней и внешней характеристики. Работа над образом.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Характерность. Профессиональная внешняя характеристика. Национальная внешняя характеристика. Внешняя характеристика прошлого. Актерские приспособления к воспроизведению внешней и внутренней характеристики. Работа над созданием героя в режиссуре анимационного проекта Работа над созданием образа литературного героя. Работа над созданием образа сказочного героя.	2	
	<b>Практическое занятие №3</b>		
	Работа над поиском внешней характеристики. Работа над созданием героя в режиссуре анимационного проекта Работа над созданием образа литературного героя.	8	
<b>Тема 1.5. Специфика работы актера в театрализованных представлениях</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Творческая атмосфера. Замысел. Толкование. Эпизоды, факты и творческие задачи. Сверхзадача, сквозное действие. Выявление внешней и внутренней характеристики. Словесное действие и взаимодействие. Мизансцена – как пластическое решение действия в пространстве.	2	
	<b>Практическое занятие №4</b>		
	Развитие мизансцены во времени и пространстве. Специфика общения со зрителем в театрализованном представлении. Работа над созданием интересного актерского образа в театрализованном представлении.	8	
<b>Тема 1.6. Специфика работы актера в анимационном кино, проекте.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Синтетичность актерского мастерства в анимационном кино. Актер в массовой сцене. Работа над образом в анимационном кино.	2	
	<b>Практическое занятие №5</b>		
	Актер в массовой сцене. Набор качеств необходимый для актерской работы в анимационном кино. Манера актерской игры как составная часть режиссерского замысла. Импровизация в анимационном кино, проекте. Работа над образом в анимационном кино, мультипликации.	24	

	Особенности актерской оценки в в анимационном кино. Работа с речевой фонограммой.		
<b>Тема 1.7. Современные тенденции в актерском искусстве.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>		
	Специфика существования актера в перформансе. Работа с предметом.	1	
	<b>Практическое занятие №6</b>		
	Специфика существования актера в анимационном кино Работа с предметом.	12	
<b>Тема 1.8. Поиск новых форм существования актера.</b>	<b>Практическое занятие №7</b>		
	Поиск новых форм существования актера. Работа актера в условиях творческого эксперимента. Импровизационное состояние. Сценический экспромт. Актерский практикум. Творческий эксперимент. Поиск новых форм существования актера. Импровизационное состояние	16	
<b>Всего</b>		<b>126</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Дисциплина проводится в кабинете

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- DVD фильмы, презентации;
- Электронная библиотека
- Комплект электронных пособий «охрана труда».

Технические средства обучения:

- компьютер с программным обеспечением

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

**Основные источники:**

1. Александрова М.Е. Актерское мастерство. Первые уроки: учебное пособие.- СПб: Издательство "Лань"; Издательство " Планета музыки", 2017

**Дополнительные источники:**

1. Кох И.Э. Основы сценического движения: учебник / И. Э. Кох. - 4-е изд., испр. - Санкт-Петербург; Москва; Краснодар: Издательство "Лань"; Издательство " Планета музыки", 2017
2. Черная Е.И. Основы сценической речи: фонационное дыхание и голос: учебное пособие / Е.И. Черная. – СПб: Издательство "Лань"; Издательство " Планета музыки", 2017
3. Непейвода С.И. Грим: учебное пособие. - СПб.: Издательство "Лань"; Издательство "Планета музыки", 2017

### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Контроль и оценка** результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ,

тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
1	2
<p><b>Умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать выразительные средства сценической пластики в постановочной работе;</li> <li>– работать с разнородным и разножанровым материалом на основе монтажного метода;</li> <li>– использовать образное мышление при создании художественного образа;</li> </ul> <p>;</p>	<p>Практические занятия, внеаудиторная самостоятельная работа</p>
<p><b>Знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– цели, задачи, содержание формы, методы работы в своей будущей профессии;</li> <li>– особенности различных школ актерского мастерства;</li> <li>– жанровые и стилистические особенности драматургических произведений;</li> <li>– специальные методики и техники работы над ролью;</li> </ul>	<p>Практические занятия</p>

**Приложение №3  
к ООП СПО по специальности  
55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.01 «Создание визуального движения персонажа в анимационном  
произведении с использованием традиционных и современных  
технологий»**

Программа профессионального модуля 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: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	5
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	13
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	14

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## ПМ.01 Создание визуального движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных 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: Художник-мультипликатор)**

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Создание визуального движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных 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 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.

## 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:**

- навыками эскизного рисования;
- техникой и технологией создания анимационных персонажей, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой.;
- способностью разрабатывать проекты художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.
- широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций;
- приемами компьютерного мышления и умениями создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.

### **уметь:**

- находить художественнотехнические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- создавать 2D-раскадровку в анимационном кино;
- моделировать пространство;
- расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.

### **знать:**

- технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;
- творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации;
- компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации; новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.

## 1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля. всего – 592 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 584 часа, включая:  
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 332 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) **Создание визуального движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
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.
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.01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ И СОВРЕМЕННЫХ 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 1.1- 1.6.	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	598	332	240			8	72	180	
	Раздел 1. Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном произведении	346	332	240						
	Учебная практика	72						72		
	Производственная практика, (исполнительская), часов	180								180
	<b>Всего:</b>	<b>598</b>	<b>584</b>	<b>240</b>			<b>8</b>	<b>72</b>	<b>180</b>	

## 2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

### ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных 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
<b>МДК 01.01 Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном производстве</b>		<b>346</b>	
<b>Тема 1. Графические средства анимации</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации. Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;	18	2
	<b>Практическое занятие №1</b> Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.	20	
	<b>Тема 2 Короткометражная анимация</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Инструменты управления анимационным персонажем. Принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике. Детализация действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, <b>Практическое занятие №2</b> Разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	18
<b>Тема 3. Рекламная анимация</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Технологии рисованной анимации, выполнение расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу. Визуализация проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения;	18	2
	<b>Практическое занятие №3</b> Сборка и реализация элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением.	24	2
	<b>Практическое занятие №4</b> Анимация и мультимедиа в системах	20	1
<b>Тема 4. Механика в анимации</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре. Принцип работы воды. Сборка всех заданий в один ролик. Послойная анимация. Нелинейная панорама. Принцип движения птиц, копытных животных, пальцеходящих животных, животных иноходцев. Движение млекопитающих в цикле. Криволинейная панорама.	20	2

	Движения человека: походка, бег и прыжок, характерные походки, бытовые движения. Артикуляция. Музыкальные сцены (танец).		
	<b>Практическое занятие №5</b> Разработать анимационный сюжет. «Игра в мяч». Компонировка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном.	24	2
	<b>Практическое занятие №6</b> Разработать анимационный сюжет. «Часы с маятником». Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effects. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение.	24	2
	<b>Практическое занятие №7</b> Разработать анимационный сюжет. «Осенняя листва». Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены.	24	2
<b>Тема 5. Технические и программные средства для компьютерной обработки аудио-, видео</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Применение методов создания титров и наложения видеоэффектов. Настройка рабочего пространства и кэша программы. Создание нового проекта. Основы работы с импортированными файлами.	18	2
	<b>Практическое занятие №8</b> Вывод фильма. Работа с масками и корректирующими слоями. Способы управления громкостью звука, наложение звуковых эффектов, запись звука с микрофона. Добавление видеоэффектов и их анимация. Стабилизация изображения.	24	3
	<b>Практическое занятие №9</b> Способы создания и сохранения видео из звука в ProShow Producer. Эффект движения фото в презентации. Анимация с помощью модификаторов. Маски и эффекты с масками. Включение фото в видеоклип. Управление переходами и стилями. Создание презентаций в формате вывода для устройств различного типа. Эффекты Film Burn и Light Leaks в ProShow Producer. Прозрачные титры в ProShow Producer. Работа с ключевыми кадрами. Применение виньеток, рамок и фона в видео.	30	3
	<b>Практическое занятие №10</b> Настройка рабочего пространства и кэша программы. Создание нового проекта. Основы работы с импортированными файлами. Практические упражнения. Различные варианты представления времени в проекте. Основные видеостандарты. Применение альфа-канала для сложного компоузинга. Импортирование в AE файлов с альфа-каналом. Практические упражнения Управление просмотром видеоматериала: маркеры текущего времени. Управление масштабом просмотра. Просмотр цветочных каналов изображения. Палитра INFO. Способы создания новых композиций. Работы со слоями. Применение к слою готовых шаблонов эффектов. Создание простого слайдшоу. Практические упражнения. Понятия времени и пространства в AE. Редактирование параметров слоев. Выравнивание и распределение слоев. Базовые трансформации слоев. Создание простой анимации. Базовые специальные эффекты и стили оформления слоя. Практические упражнения. Свойства	32	3

	композиции. Основные операции над ключевыми кадрами. Работа с ассистентами ключевых кадров. Создание и управление базовыми свойствами текстового слоя. Текстовая анимация. Аниматоры и их использование в управление параметрами текстового слоя.		
<b>Учебная практика</b> <b>Виды работ</b>	1. Выполнение компоновки. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном. 2. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение 3. Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены 5. Строение птиц. Типаж. Особенности походки. Выполнение компоновок, фазовка сцены, съемка. Биомеханика крыла. Схема полета. Цикл полета. Взлет и посадка. Выполнение компоновок, съемка. Создание фона, соединение со сценой "Походка" в одну сцену 6. Криволинейная панорама. Разработка игровой сцены. Приближение и удаление персонажа. Разработка сцены (несколько прыжков) и рисованного фона. Выполнение компоновок, съемка. Остаточное движение хвоста. Финальная сборка сцены с рисованным фоном 7. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой. Выполнение компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка 8. Принцип замаха (захлеста). Вес топора. Мимика персонажа. Принцип движения по дугам тела персонажа. Замедление и ускорение. Создание типажа дровосека. Композиция в кадре с расчетом движения 9. Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Принцип записи в экспозиционные листы. Скорость звука и скорость движения. Пластика танца. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой	72	
<b>Производственная практика</b> <b>Виды работ</b>	1. Подгонка персонажа по слоям 2. Разработка диагональной панорамы 3. Расчет движения панорамы 4. Освоение правил построения игровой сцены 5. Запись сцены в экспозиционные листы 6. Анализ отличий в анимировании живых и неживых объектов 7. Работа с анимационной рамкой / анимационным полем 8. Параллакс в анимационной панораме 9. Чистовая прорисовка сцен	180	
	<b>Самостоятельная работа</b> Взаимодействие персонажа с окружающей средой. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)	8	
	<b>Экзамен</b>	6	
<b>Всего</b>		346	

### 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/>

Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.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 ППССЗ 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
<p>ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.</p>	<p>Правильность определения этапов проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объект</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  <i>накопительная оценка</i></p>
<p>ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.</p>	<p>Грамотно прорабатывает образ персонажа в динамике покадровой съемки</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></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка</p>
<p>ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы перекладки</p>	<p>Выполняет разработку персонажей; Отрабатывает характер изданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.</p>	<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 Промежуточная аттестация Методы оценки результатов обучения: формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка.</p>
<p>ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p>	<p>Использует и осуществляет необходимость выразительности поз и покадровой съемки объемных изображений предметов</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения</p>

		<p>образовательной программы на</p> <p>практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></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</p> <p>накопительная оценка.</p>
<p>ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью изменения частей компьютерной трехмерной модели.</p>	<p>Правильно использует инструменты и спецэффекты графических редакторов; Создает и проводит компьютерную обработку изображений в графических редакторах.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i></p> <p><u>Текущий контроль:</u></p> <p>Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <p>- формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <p>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</p> <p>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</p> <p>-оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</p> <p>- проверка и оценка отчета и дневника практик</p>

		накопительная оценка
ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.	<p><i>Формы контроля обучения:</i></p> <p><u>Текущий контроль:</u></p> <p>Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p>Методы оценки _____ _____ результатов</p> <p><u>обучения:</u></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</p> <p>накопительная оценка.</p>

**Приложение №3  
к ООП СПО по специальности  
55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
(Вид: Художник-мультипликатор)**

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

2023

Программа профессионального модуля 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: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	3
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	5
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	10
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	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: Художник-мультипликатор)**

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):

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
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 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.

### 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
	<b>Всего:</b>	<b>698</b>	<b>432</b>	<b>270</b>	<b>30</b>	<b>8</b>		<b>72</b>	<b>180</b>

**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
<b>ПМ.02 «Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий»</b>		<b>698</b>	
<b>МДК.02.01 Компьютерная анимация, компьютерная графика</b>		446	2
<b>Тема 1. Основы компьютерной графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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
	<b>Практическое занятие №1</b> Использование компьютерных технологий при создании анимационных проектов. Основы работы в анимации.	8	1
<b>Тема2. Представление графических данных</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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
	<b>Практическое занятие №2</b> Использование компьютерной анимации при создании изображений.	12	1
<b>Тема 3 Растровая и векторная графика.Свет и цвет в компьютерной графике</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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
	<b>Практическое занятие №3</b> 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.		
<b>Тема 4 Технические программные средства для создания анимационного продукта</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Печатающие устройства. Сканеры. Ризографы. Плотеры. Фотонаборные аппараты. Цифровые камеры. Программные средства создания растровых изображений. Программные средства создания векторных изображений. Программы- трассировщики (векторизаторы). Пакеты программ КГ компаний Adobe и Corel.	18	3
	<b>Практическое занятие №4</b> Использование профессиональных пакетов программного обеспечения для обработки графики. Компьютерная верстка газеты. Создание рекламного буклета. Создание рекламного проспекта специальности.	16	3
<b>Тема 5. Технические программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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
	<b>Практическое занятие №5</b> 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
<b>Тема 6. Общее представление о компьютерной анимации</b>	<b>Практическое занятие №6</b> Создание анимации взрыва за счет пустого видеослоя. Создание анимации движения световых пятен, запись анимации в формате gif.	16	2
<b>Тема 7. Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе Adobe Photoshop</b>	<b>Практическое занятие №7</b> Анимация объемных букв. Создание контрольного анимационного трейлера с использованием основных эффектов в Adobe Photoshop (текст, фотографии, видео, 3D объекты)	16	3
<b>Тема 8. Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max</b>	<b>Практическое занятие №8</b> Создание анимации движения дельфина в 3D Max. Настройка камеры, создание анимации облета камеры вокруг объекта, создание сцены. Анимация объемной надписи, использование объемных объектов – кубов. Анимация модели кубика рубика.	16	2
<b>Тема 9. Работа в программе Adobe Photoshop.</b>	<b>Практическое занятие №9</b> Техника рекламной фотографии: работа с цветом. Ретушь в рекламной фотографии. Инструменты ретуши.	16	2

<b>Тема 10 Обеспечение 3D-графики и виртуального моделирования</b>	<b>Практическое занятие №10:</b> Смоделировать сказочный персонаж. Добавить движение. Визуализировать в формате avi.	16	2
<b>Тема 11. Редактирование векторных объектов</b>	Редакторы трехмерной графики. Виртуальное моделирование.	8	2
	<b>Практическое занятие №11</b> Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки.	16	2
<b>Тема 12. Использование цвета в графике</b>	<b>Практическое занятие №12</b> Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Создание рекламного блока.	16	3
<b>Тема 13. Создание фильма. Рисование. Слои, кадры и сцены</b>	<b>Практическое занятие №13</b> Начальные установки фильма. Сохранение и публикация проекта Возможности рисования во FLASH Назначение слоев и их свойства. Использование кадров и сцен.	16	3
<b>Тема 14. Программное управление кадрами. Адресация объектов в фильме</b>	<b>Практическое занятие №14</b> Метки и комментарии кадров. Управление кадрами фильма. Идентификация клипа в фильме. Пути к объектам.	16	3
<b>Тема 15. Расстановка и анимация источников света</b>	<b>Практическое занятие №15</b> Создание сцены 3D анимации «Источник света»	16	3
<b>Тема 16. Создание анимации трехмерной сцены</b>	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
	<b>Практическое занятие №16</b> 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	
<b>Тема 17. Технология компьютерного графического исполнения анимационных проектов</b>	Настройка и ретуширование растровых изображений; Рисование с помощью графического планшета; Трассировка растровых изображений;	32	3

	<p><b>Практическое занятие №17</b>  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><b>Самостоятельная работа</b>  Настройка и ретуширование растровых изображений;  Рисование с помощью графического планшета;  Трассировка растровых изображений</p>	8	
Учебная практика УП 02.01	<p><b>Виды работ:</b>  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	
<b>Всего по ПМ.02</b>		<b>698</b>	

### 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:*

5. 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/>
6. 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/>
7. 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/>
8. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

*Дополнительная литература:*

3. 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/>

4. 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](http://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
<p>ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки</p>	<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</p>

		<p>занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>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></p> <p>Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка.</p>
<p>ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.</p>	<p>Использует и осуществляет необходимость синхронизации изображения и фонограммы.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i></p> <p><u>Текущий контроль:</u></p> <p>Оценка</p>

		<p>деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><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 2.5. Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.</p>	<p>Использует и осуществляет разработанные модели в этапах работы над проектом</p>	<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></p> <p><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</p>

		деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка.
--	--	---

**Приложение №3  
к ООП СПО по специальности  
55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.03 «Организация процесса изготовления компьютерно-  
анимационного проекта»**

2023

Программа профессионального модуля 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: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>5. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	3
<b>6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	5
<b>7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	10
<b>8. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ</b>	15

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта

## 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: Художник-мультипликатор)

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** 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 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

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:**

- Разработки конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта
- Разработки сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями
- Разработки анимационного персонажа - его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса

**уметь:**

- Разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата
- Разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам)
- Реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки

**знать:**

- Законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения
- Законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения
- Физические законы, свойств материалов, умение точно передать их в анимации
- Законы анимационного движения
- Устройства анимационного производства
- Основы драматургии, режиссуры и сторителлинга
- Этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки)
- Законы композиции

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

всего – 526 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 368 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 368 часов;

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) **Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
-----	----------------------------------

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
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.03 «Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта»

#### 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 3.1- 3.4.	ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	562	382	260		8	-	72	108
	МДК.03.01 Анимационное проектирование	255	368	260	-				
	Учебная практика	72						72	
	Производственная практика, (исполнительская), часов	108							108
	<b>Всего:</b>	<b>562</b>	<b>382</b>	<b>260</b>		<b>8</b>		<b>72</b>	<b>108</b>

**2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ) ПМ.03 «Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта»**

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	
<b>ПМ.03 «Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта»</b>		<b>382</b>	
<b>МДК.03.01</b> <b>Анимационное проектирование</b>			
<b>Тема 3.1.</b> <b>Производственная цепочка анимационного фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн</b>	Препродакшн, продакшн, постпродакшн	8	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	2	
	<b>Практическое занятие 1 «Упражнения по постпродакшну».</b>	6	
<b>Тема 3.2. Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	8	
	Монтажные планы. Виды монтажа		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	2	
	<b>Практическое занятие 2 «Подбор примеров монтажа, референсов».</b>	16	
<b>Тема 3.3. Монтажная фраза. Типы монтажной фразы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Монтажная фраза. Типы монтажной фразы	12	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	2	
	<b>Практическое занятие 3 «Создание раскадровки по тексту».</b>	12	
<b>Тема 3.4. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи	8	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	4	
	<b>Практическое занятие 4 «Создание по раскадровке в режиме реального времени».</b>	12	

	<b>Практическое занятие 5</b> «Рассмотреть художественный текст и рассмотреть, как он переходит в режиссерский текст».	14	
<b>Тема 3.5. Декомпозиция анимационных фильмов</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	
	Декомпозиция анимационных фильмов		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b> <b>Практическое занятие 6</b> «Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения».	<b>8</b>	
<b>Тема 3.6. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	*	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 7</b> «Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены».	12	
<b>Тема 3.7. Раскадровка по сценарию</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	*	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 8</b> «Питчинг идей анимационных проектов. Ситуационная играпитчинг. Раскадровка по сценарию».	12	
<b>Тема 3.8. Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	
	Тайминг раскадровки Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere Производственный план		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 9</b> «Тайминг раскадровки».	12	
	<b>Практическое занятие 10</b> «Создание сториматика в Adobe Premiere.».	12	
	<b>Практическое занятие 11</b> «Создание аниматика».	12	
	<b>Практическое занятие 12</b> «Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere».	12	
<b>Тема 3.9. Создание производственного плана</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 13</b> «Создание производственного плана».	12	
<b>Тема 3.10. Виды, примеры и задачи эксплейнеров</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	
	Работа художника постановщика	12	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	4	

	<b>Практическое занятие 14</b> «Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений».	12	
<b>Тема 3.11 Технические требования к изображению.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	
	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены		
<b>Тема 3.12. Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	*	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 15</b> «Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов. Поиск визуальных референсов».	16	
<b>Тема 3.13. Понятие кадрфон. Изготовление концепт-фона.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	
	Понятие кадрфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей.		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 16</b> «Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве».	16	
<b>Тема 3.14. Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одногруппника.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	<b>Практическое занятие 17</b> «Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одногруппника. Создание крутки/модели анимационного персонажа в цвете».	16	
<b>Тема 3.15. Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	4	
	<b>Практическое занятие 18</b> «Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест».	20	
<b>Тема 3.16. Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	
	Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	2	
	<b>Практическое занятие 19</b> «Создание крайних компоновок анимации. Создание фонов для общих планов и выкадровка фонов для крупных планов в соответствии с компоновками».	16	
<b>Тема 3.17. Динамическая композиция</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		

	<b>Практическое занятие 20</b> «Динамическая композиция. Создание мультипликата в Adobe Premiere. Просмотр и обсуждение мультипликата».	20	
	<b>Самостоятельная работа</b>	8	
<b>Учебная практика УП 03.01</b>	<p><b>Виды работ:</b>  Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером).  Осуществление процесса анимационного проектирования с применением специализированных компьютерных программ.  Проведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.  Разработка конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта. Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.  Разработка анимационного персонажа – его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.  Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.  Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного(дизайн) проекта.</p>	72	2
<b>Производственная практика ПП.03.01</b>	<p>Изучение организации работы предприятия/ организации  Взаимодействие с коллегами по работе  Взаимодействие с заказчиками  Виды работ по созданию анимационного проекта</p>	108	3
	<b>Экзамен</b>	6	
<b>Всего по ПМ.03</b>		<b>526</b>	

### 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:*

9. 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/>
10. 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/>
11. 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/>
12. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

*Дополнительная литература:*

5. 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/>

- б. 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](http://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 3.1. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта.	Осуществлять разработку конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий. Методы оценки результатов обучения: 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;
ПК 3.2. Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов.	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалов. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением	<i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль: Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

		<p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка</p>
<p>ПК 3.3. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.</p>	<p>Осуществлять разработку конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта</p>	<p><u>Текущий контроль:</u></p> <p>Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p><u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка.</p>
<p>ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.</p>	<p>Осуществлять организацию коллектива исполнителей анимационного проекта в соответствии с поставленными целями</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i></p> <p><u>Текущий контроль:</u></p> <p>Оценка деятельности обучающегося</p> <p>В</p>

		<p>процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i></p> <p>Методы оценки _____</p> <p>_____ результатов обучения:</p> <p>формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <p>оценка самостоятельности и творческого подхода;</p> <p>оценка выполнения индивидуальных заданий;</p> <p>-оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</p> <p>проверка и оценка отчета и дневника практик</p> <p>накопительная оценка.</p>
--	--	--

**Приложение №3**  
**к ООП СПО по специальности**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**  
**ПМ.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в**  
**анимационном кино»**

Программа профессионального модуля 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: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

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

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»

## 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: Художник-мультипликатор)

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

Код	Наименование общих компетенций
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.
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.
-------	--

## 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:**

- Определение перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
- Сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
- Разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

### **уметь:**

- Подготовка художественно-технического решения для повторного использования при работе над аналогичными визуальными эффектами в анимационном кино и компьютерной графике
- Использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике
- Использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- **знать:**
- Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Программное обеспечение, используемое для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

- Физические, химические и математические причины возникновения природных явлений
- Математические модели физических, химических и математических процессов возникновения и протекания природных явлений, их аналогов в программной среде
- Основы программирования, используемые для выполнения задач по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике
- Программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- Программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с ренд-сервером
- Технический английский язык на базовом уровне (чтение текстов с профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики)
- Инструментарий написания технической документации по разработанному визуально эффекту в анимационном кино и компьютерной графике

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

всего – 657 часов, в том числе:

- максимальной учебной нагрузки обучающегося – 684 часа, включая:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 391 час;
- 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 (ВД) **создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
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.

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.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»

#### 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 4.1- 4.5	ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	657	405	275		8	-	72	180
	МДК.04.01 Художественно-графическая разработка анимационного фильма	405	391	275					
	Учебная практика	72						72	
	Производственная практика, (исполнительская), часов	180							180
	<b>Всего:</b>	<b>657</b>	<b>405</b>	<b>275</b>		<b>8</b>		<b>72</b>	<b>180</b>

**2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ) ПМ.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»**

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.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»		657	
<b>МДК.04.01 Художественно-графическая разработка визуальных эффектов.</b>		405	
<b>Раздел 1 Композитинг и CGI графика</b>			
<b>Тема 1 Вводная лекция. Композитинг.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Задачи композитинга. Программы для композитинга. After Effects - интерфейс. Слои и их свойства. Создание ключей и их свойства для анимации.	10	2
	<b>Практическое занятие №1</b> Внутренний композитинг персонажа. Layer styles. Приемы стилизации контура персонажа. Кеинг, трекинг и клин-ап в композитинге.	18	
<b>Тема 2 Внешний композитинг</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Цветовая и тональная коррекция элементов изображения. Создание солидов на фоне. Падающая тень. Превращение в вечер.	8	1
	<b>Практическое занятие №2</b> Определить композиции кадра, чистовую раскадровку. Создать проект чернового мультипликата. Композиция кадра. Чистовая раскадровка. Изготовление чернового мультипликата. Съемка.	20	
	<b>Практическое занятие №3</b> Создать и просмотреть черновую съемку. Выполнить поправки черновой съемки.	6	
<b>Тема 3. Анимация фона:</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Эффекты отражения, свечения. Анимация лучей. Выражения для автоматизации анимации. Wiggle, time. Создание тумана, шума и других атмосферных эффектов.	12	2
	<b>Практическое занятие №4</b> Проработать прорисовку эффектов отражения, лучей, природных явлений. Частицы. Начало. Летящие сферы, пылинки, снег, дождь. Trapcode particular.	16	2
<b>Тема 4. Моделирование и текстурирование, риггинг.</b>	<b>Практическое занятие №5</b> Приемы использования полигональной сетки. Создание и изменение полигональной сетки с заполнением текстурами макетов животных, проработка теней с выставлением света.	16	

	<b>Практическое занятие №6</b> Создание и проработка деталей скелета и элементов тела персонажа. Поэтапная проработка динамики движения персонажа.	12	
<b>Тема 4. Съемка.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Финализация картинки: абберации, виньетка, размытие и методы его создания, тонирование гаммы. Экспорт.	10	2
	<b>Практическое занятие №7</b> Работа с камерой - обзорное видео. Переброска камеры и motion blur; стилизация ретро.	12	2
<b>Тема 5. Монтаж</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> 3D пространство и 3D слои. Особенности AE в отображении 3D. Начало работы с реальным проектом: композитинг тестовой сцены. Основы 2д анимации" по стайлфрейму.	12	2
	<b>Практическое занятие №8</b> Сборка слоев из 3д рендера. Использование тех же принципов и приемов композитинга в случае с 3д. Знакомство с плагином Element 3d. Продолжение работы над реальным проектом.	20	3
	<b>Практическое занятие №9</b> Trapcode Particular Advanced. Генерированные эффекты: дым, огонь, блики на воде. Продолжение работы над реальным проектом: консультации по композитингу сцен, основы 2д анимации".	18	
<b>Раздел 2 Моушн дизайн.</b>			
<b>Тема 2.1. Создание айдентики</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Разбор и развитие фирменного стиля Мудборд и работа с референсами Центральная идея, метафора, сторителлинг	6	
	<b>Практическое занятие №10</b> «Изучение фирменного стиля отечественных компаний» «Подбор референсов для создания айдентики» «Создание айдентики».	8	
<b>Тема 2.2. Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.</b>	<b>Содержание</b> Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова Разбор эффектов и инструментов кинетической типографики в Adobe After Effects	8	
	<b>Практическое занятие №11</b> «Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design».	6	
<b>Тема 2.3. Разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effects.</b>	<b>Практическое занятие №12</b> Разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effect»	8	
<b>Тема 2.4. Виды, примеры и задачи эксплейнеров</b>	<b>Содержание</b> Виды, примеры и задачи эксплейнеров <b>Практическое занятие №13</b> «Изучение эксплейнеров»	12	
		6	

	<p><b>Практическое занятие №14</b> «Предназначение типографики в презентации и motion design»</p> <p><b>Практическое занятие №15</b> «Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects».</p> <p><b>Практическое занятие №16</b> «Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects».</p>	6	
<b>Тема 2.5. Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов</b>	<b>Практическое занятие №17</b> «Анимация форм в композиции. Разбор особенностей работы с физикой».	7	
	<b>Практическое занятие №18</b> «Анимация физических форм».	6	
	<b>Практическое занятие №19</b> «Инструменты по воздействию и трансформации объектов».	6	
	<b>Практическое занятие №20</b> «Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов».	6	
<b>Тема 2.6. Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел</b>	<b>Практическое занятие №21</b> «Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.»	12	
<b>Тема 2.8. Техника Симуляция тканей и волос.</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>Особенности работы с тканями</p> <p>Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.</p> <p>Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.</p>	14	
	<b>Практическое занятие №22</b> «Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна».	6	
	<b>Практическое занятие №23</b> «Создание абстрактной композиции с участием полотна и воды»	6	
	<b>Практическое занятие №24</b> «Симуляция взаимодействия тканей с различными предметами».	6	
	<b>Практическое занятие №25</b> «Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами»	6	
<b>Тема 2.9. Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.</b>	<b>Практическое занятие №26</b> «Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей»	6	
<b>Тема 2.10. Создание симуляции травы и абстрактной органики.</b>	<b>Практическое занятие №27</b> «Создание симуляции травы и абстрактной органики.».	4	
<b>Тема 2.11. Система частиц в 3D.</b>	<b>Практическое занятие №28</b> «Создание и настройка простейшей системы частиц».	4	
	<b>Практическое занятие №29</b> «Управление частицами при помощи встроенных инструментов»	4	
	<b>Практическое занятие №30</b> «Взаимодействие системы частиц с другими объектами».	4	
<b>Тема 2.12 Анимация 3Dперсонажей.</b>	<p>Взаимодействие системы частиц с другими объектами.</p> <p>Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров.</p> <p>Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов.</p> <p><b>В том числе практических и лабораторных занятий</b></p>	12	
	<b>Практическое занятие №31</b> «Поиск референсов для создания простейшего персонажа».	4	
	<b>Практическое занятие №32</b> «Сборка персонажа из примитивов, использование деформеров и шейдеров»	4	
	<b>Практическое занятие №32</b> «Сборка персонажа из примитивов, использование деформеров и шейдеров»	4	

	<p><b>Практическое занятие №33</b> «Анимация эмоций персонажа из примитивов». «Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга».</p> <p><b>Практическое занятие №34</b> «Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и камеры. На основе принципов классического монтажа».</p> <p><b>Практическое занятие №35</b> «Создание переходов между шотами».</p>	4	
	<p><b>Самостоятельная учебная работа при изучении раздела</b> Анимировать типографику плаката в Adobe After Effects Создание симуляции волос на различных поверхностях Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей Создание анимированного фона с использованием системы частиц Создание анимационного ролика на основе моделей с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки</p>	8	
<b>Учебная практика УП 04.01</b>	<p><b>Виды работ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполнение компоновки. скрипты, плагины, организация файлов, работа в монтаже; как собирать шоу-рил; где искать tutorиалы. Завершение работы над композитингом тестовой сцены.</li> <li>2. Создать графическое изображение и его анимационное движение.</li> <li>3. Отработка задач по алгоритму.</li> <li>4. Разработка технического задания согласно требованиям заказчика.</li> <li>5. Осуществление процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.</li> </ol>	72	2
<b>Производственная практика ПП.04.01</b> <b>Виды работ</b>	<p><b>Виды работ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознакомление с предприятием/ организацией, режимом работы, правилами внутреннего распорядка</li> <li>2. Изучение организации работы предприятия/ организации</li> <li>3. Изучение вопросов программного и технологического оснащения проекта.</li> <li>4. Участие в создании и съемках профессионального мультипликационного фильма</li> </ol>	180	2
	<b>Экзамен</b>	6	
<b>Всего по ПМ.04</b>		<b>657</b>	

### 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:*

13. 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/>
14. 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/>
15. 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/>
16. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

*Дополнительная литература:*

7. 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/>

8. 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/>

Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

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](http://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 4.1. Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино.	Знание этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации, Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации, Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене	<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.</p> <p><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 <i>накопительная оценка</i></p>
ПК 4.2. Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов компьютерной графике.	Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на</p>

	<p>Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения</p> <p>Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики</p>	<p>практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</li> <li>- оценка самостоятельности и творческого подхода;</li> <li>- оценка выполнения индивидуальных заданий;</li> <li>- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</li> <li>- проверка и оценка отчета и дневника практик</li> </ul> <p>накопительная оценка</p>
<p>ПК 4.3. Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен.</p>	<p>Использовать основы 3D-анимации: управлять светом, камерой, концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты. Осуществлять работу с персонажной анимацией.</p>	<p>- проверка и оценка отчета и дневника практик</p> <p>накопительная оценка</p> <p>Дифференцированный зачет. Экзамен квалификационный.</p>
<p>ПК 4.4. Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.</p>	<p>Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации, аниматик, черновая анимация.</p>	<p>Защита дизайн-проектов. Решение кейсов, выполненных в соответствии с техническими заданиями работодателей, курсовая/дипломная работа, оценочная карта, тестовая карта.</p>
<p>ПК 4.5. Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер -сцен.</p>	<p>Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.</p>	

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.05 «Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор»**

**2023**

Программа профессионального модуля 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 «Экранное искусство».**

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

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

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.05 «Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор»

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ" № 882/391;

- единым тарифно-квалификационный справочником работ и профессий рабочих (ЕТКС). Выпуск №58. Часть №2, утвержден Постановлением Минтруда РФ от 16.07.2003 N 54

## 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 «Экранное искусство».

### 55.02.02 «Анимация» (Вид: Художник-мультипликатор)

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Технология выполнения мультипликационных проб в кукольной анимации** 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.
<b>ВПД</b>	<b>Технология выполнения мультипликационных проб в кукольной анимации</b>
ПК 5.1.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков
ПК 5.2.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели

ПК 5.3.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
ПК 5.4.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов

## 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:

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

знать:

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

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

всего – 150 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 136 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 100 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;

производственной практики – 36 часов.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) **Технология выполнения**

мультипликационных проб в кукольной анимации, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 5.1.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков
ПК 5.2.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели
ПК 5.3.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
ПК 5.4.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов
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.05 «Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор»**

**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 5.1- 5.4.	<b>ПМ.05 Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор</b>	150	136	106		-	-		36
	МДК.05.01 Технология выполнения мультипликационных проб в кукольной анимации	114	100	70					36
	Производственная практика, (исполнительская), часов	36							36
<b>Всего:</b>		<b>150</b>	<b>136</b>	<b>106</b>					<b>36</b>

## 2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ) ПМ.05 «Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор»

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
<b>ПМ.05 «Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор»</b>		<b>150</b>	
<b>МДК.05.01 Технология выполнения кукольного анимационного кино</b>		<b>114</b>	
<b>Тема 1 Кукольная анимация Разработка персонажа</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>	6	2
	Технология разработки персонажа. Особенности работы с реальными и вымышленными персонажами.		
	<b>Практическое занятие №1</b> Выбор персонажа. Разработка движения актерской игры в сцене. Разработка типажей к сюжету. Разработка сюжета в черновой раскадровке.	12	
<b>Тема 2 Изготовление композиции для мультипликации</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b>	6	
	Особенности композиции кадра мультипликата.		1
	<b>Практическое занятие №2</b> Разработка сценария анимационного фильма. Кукольная (предметная) анимация. Определить композиции кадра, чистовую раскадровку. Создать проект чернового мультипликата. Композиция кадра. Чистовая раскдровка. Изготовление чернового мультипликата. Съемка.	12	
	<b>Практическое занятие №3</b> Создать и просмотреть черновую съемку. Выполнить поправки черновой съемки.	8	
<b>Тема 3. Принципы и методы «одушевления» предметов. Прорисовка сцены</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Изготовление героев серии. Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей. Техники переключочной анимации. Особенности пластилиновой, пиксельной, сыпучей анимации. Природа движения. LEGO-анимация. Пластилиновая анимация.	6	2
	<b>Практическое занятие №4</b> Проработать прорисовку компоновок в сцене. Инструментарий и материалы «одушевления». Отработка постановки персонажа в кадре: движения (разовые и циклические), переход от кадра к кадру.	10	2
<b>Тема 4. Съемка.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Покадровая съемка сюжета мультфильма. Закрепление операций за рабочим оборудованием с пошаговым действием.	6	2

	<b>Практическое занятие №5</b> Проработать фазовку сцены. Покадровая съёмка. Фон и персонаж в плоскости. Осуществить съёмку работы. Съёмка мультфильма из Lego-конструктора. Оформить работу.	18	2
<b>Тема 5. Монтаж.</b>	<b>Содержание лекционных занятий</b> Компоновки и промежуточные фазы, запись в экспозиционные листы. Расчет движения ("тайминг"). Технические особенности раскадровки, длительность кадров. Создание титров. Обработка шумового имузыкального оформления. Обработка «инструмент «запись комментария». Разработка упражнения на голос и дыхание.	6	2
	<b>Практическое занятие №6</b> Настроить длительность кадров. Озвучить по ролям. Наложить титры, шума и музыки, голоса. Просмотреть мультипликационный этюд с анализом педагога.	10	3
<b>Учебная практика УП 03.01</b>	<b>Виды работ:</b> 1. Выполнение компоновки. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном. 2. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съёмка и финальная сборка в программе Adobe After Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой. 3. Знакомство с программой Windows Live. Импортирование видеофайлов на компьютер. Инструменты монтажа. Временная линейка. Основы аудио-монтажа. Запись закадрового текста. Размещение на дорожке видеоредактора закадрового текста и синхроннов. Сочетание звукового ряда с видеорядом сюжета. Специальные инструменты видеомонтажа. Создание титров и заставок.		
<b>Производственная практика ПП.03.01</b> <b>Виды работ</b>	<b>Виды работ:</b> 5. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка 6. Изучение организации работы предприятия/ организации 7. Изучение вопросов программного и технологического оснащения проекта. 8. Создание мультфильмов с помощью киностудии Windows Live. 9. Работа над индивидуальным или коллективным кукольным мультфильмом: выбор сказки, написание сценария, съёмка в студии, монтаж. 10. Участие в создании и съёмках профессионального мультипликационного фильма	36	2
<b>Всего по ПМ.05</b>		<b>303</b>	

### 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

##### **ПМ.05 Техническое исполнение анимационных проектов**

- 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:*

17. 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/>
18. 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/>
19. 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/>
20. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

*Дополнительная литература:*

9. 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/>
10. 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/magazine>

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

Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

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](http://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 ППССЗ 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 5.1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков	Знание этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации, Основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации, Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения Принципы совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене	<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. <u>Промежуточная аттестация</u> <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 <i>накопительная оценка</i>
ПК 5.2. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью	Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в	<i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка

покадрового изменения положения частей компьютерной модели	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	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>
ПК 5.3. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	Технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики	формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий;
ПК 5.4. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов	Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики	- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка

**Приложение №4**  
**к ООП СПО по специальности**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**  
**СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

Программа учебной практики разработана на основе Федерального государственного образовательного (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО), **входящей в состав укрупнённой группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».**

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## СОДЕРЖАНИЕ

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

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Художник-мультипликатор)

#### 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: Художник-мультипликатор)

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:

#### 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.

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

Формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта в рамках профессиональных модулей, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по специальности.

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 программы учебной практики:**

**всего – 252 часа, из них:**

ПМ.01 – 72 часа;

ПМ.02 – 72 часа;

ПМ.03 - 36 часов.

ПМ.04 - 72 часа.

## **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.

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
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.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

#### 3.1. Тематический план программы учебной практики

Коды профессиональных компетенций	Наименования профессиональных модулей	Всего часов учебной практики	Распределение часов учебной практики по семестрам			
			II курс		III курс	
			3с.	4 с.	5 с.	6 с.
ПК 1.1.-1.6.	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	72		36		36
ПК 2.1.-2.5.	ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	72		36		36
ПК 3.1 -3.4	ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта; подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино	36				36
ПК 4.1 -4.5	ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	72				72
	<b>Всего:</b>	<b>252</b>		<b>72</b>		<b>180</b>

#### 3.2. Содержание обучения по учебной практики

Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики	Содержание практических заданий	Объем часов (с указанием их распределения по семестрам)						
		всего	2 курс		3 курс			
			3с		4с		6 сем	
			17 нед.	2 нед	22 нед	2 нед	5 нед	
1	2	3	6	7	8	9		
<b>ПМ.01 Создание визуального движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий</b>		<b>72</b>				<b>36</b>	<b>36</b>	
Тема 1 УП 01. Выполнение компоновки	<b>Виды работ</b> Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном.					<b>6</b>		
Тема 2 УП 01. Графические средства анимационного проекта.	<b>Виды работ</b> Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта.					<b>6</b>		
Тема 3 УП 01. Разработка анимационного проекта.	<b>Виды работ</b> 1. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение 2. Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены 3. Строение птиц. Типаж. Особенности походки. Выполнение компоновок, фазовка сцены, съемка. Биомеханика крыла. Схема полета. Цикл полета. Взлет и посадка. Выполнение компоновок, съемка. Создание фона, соединение со сценой "Походка" в одну сцену					<b>6</b>	<b>12</b>	
Тема 4 УП 01. Основные композиции анимационного кадра.	<b>Виды работ</b> Криволинейная панорама. Разработка игровой сцены. Приближение и удаление персонажа. Разработка сцены (несколько прыжков) и рисованного фона. Выполнение компоновок, съемка. Остаточное движение хвоста. Финальная сборка сцены с рисованным фоном.					<b>6</b>	<b>6</b>	
Тема 5 УП 01 Визуализированное движение рисованного персонажа	<b>Виды работ</b> 1. Выполнение компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка. 2. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой					<b>6</b>	<b>12</b>	

	<b>3.</b> Принцип замаха (захлеста). Вес топора. Мимика персонажа. Принцип движения по дугам тела персонажа. Замедление и ускорение. Создание типажа дровосека. Композиция в кадре с расчетом движения						
Тема 6 УП 01 Мультимедийная обработка анимации	<b>Виды работ</b> Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Принцип записи в экспозиционные листы. Скорость звука и скорость движения. Пластика танца. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой					<b>6</b>	<b>6</b>
<b>ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий</b>		<b>72</b>				<b>36</b>	<b>36</b>
Тема 1 УП 02. Выполнение компоновки	<b>Виды работ</b> Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики; Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм; Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах; Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect.					<b>12</b>	<b>6</b>
Тема 2 УП 02 Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе	<b>Виды работ:</b> 3. Работа с изображением в растровом графическом редакторе. 4. Работа с текстом в растровом графическом редакторе 5. Работа с цветом. Эффекты изображения					<b>12</b>	<b>12</b>
Тема 3 УП 02 Векторная обработка	<b>Виды работ:</b> Создание и редактирование векторных изображений Работа с цветом в редакторе векторных изображений Работа с текстом в редакторе векторных изображений Создание эффектов векторных изображений					<b>6</b>	<b>12</b>
Тема 4 УП 02 Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;	<b>Виды работ:</b> 1. Разработка элементов графического анимационного сюжета; 2. Анимирование графических объектов и персонажей; 3. Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов					<b>6</b>	<b>12</b>
<b>ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта</b>		<b>36</b>					<b>36</b>
Тема 1 УП 03 Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером).	<b>Виды работ</b> 1. Осуществление процесса анимационного проектирования с применением специализированных компьютерных программ. 2. Проведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. 3. Разработка конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.						<b>12</b>

Тема 2 УП 03 Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	<b>Виды работ</b> 1. Разработка анимационного персонажа – его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса. 2. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. 3. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.						<b>18</b>
Тема 3 УП 03 Заключительные работы анимационного проектирования	<b>Виды работ</b> 1. Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного(дизайн) проекта.						<b>6</b>
<b>ПМ.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»</b>		<b>72</b>					<b>72</b>
Тема 1 УП 04 Внешний композитинг	1. Выполнение компоновки. скрипты, плагины, организация файлов, работа в монтаже; как собирать шоу-рил; где искать tutorиалы. 2. Завершение работы над композитингом тестовой сцены						<b>24</b>
Тема 2 УП 04 Графическое изображение и его анимационное движение.	1. Отработка задач по алгоритму. 2. Разработка технического задания согласно требованиям заказчика.						<b>24</b>
Тема 3 УП 04 Создание и обработка сценария аимационного фильма	Осуществление процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.						<b>24</b>
	<b>Итого</b>	<b>252</b>				<b>72</b>	<b>180</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 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 ППСЗ 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;
- MS Office;
- 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:*

21. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учеб. пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт ; Кемерово : Изд-во КемГИК, 2019. — 234 с. — (Серия : Университеты России). ISBN 978-5-534-11227-6 (Издательство Юрайт) ISBN 978-5-8154-0356-7 (Изд-во КемГИК)
22. 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/>
23. 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/>
24. 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/>

25. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

**Дополнительная литература:**

11. 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/>

12. 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/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/slovarZhvopis/index.htm>

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

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

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

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

[www.render.ru](http://www.render.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; 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

**Приложение №4  
к ООП СПО по специальности  
55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ  
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»  
(Вид: Художник-мультипликатор)**

Программа производственной практики разработана на основе Федерального государственного образовательного (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО), входящей в состав укрупнённой группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Художник-мультипликатор)**

Разработчик: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»;

## **СОДЕРЖАНИЕ**

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

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

## 55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Художник-мультипликатор)

### 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.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков
ПК 5.2.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели
ПК 5.3.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки
ПК 5.4.	Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов

### 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 производстве 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 Художник-мультипликатор	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	0	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	
<b>ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий</b>		<b>180</b>				<b>108</b>	<b>72</b>
Тема 1 ПП 01. Практическое построение в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте.	<b>Виды работ</b> 1. Подгонка персонажа по слоям 2. Разработка диагональной панорамы 3. Расчет движения панорамы					<b>24</b>	<b>18</b>
Тема 2 ПП 01. Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.	<b>Виды работ</b> Работа с масками и корректирующими слоями					<b>12</b>	<b>18</b>
Тема 3 ПП 01. Постановка анимационного проекта.	<b>Виды работ</b> 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					<b>30</b>	<b>18</b>
Тема 4 ПП 01 Визуализация движения живых и не живых объектов в мультипликации	<b>Виды работ</b> 1. Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. 2. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены.					<b>42</b>	<b>18</b>
<b>ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий</b>		<b>180</b>				<b>108</b>	<b>72</b>
Тема 1 ПП 02. Изучение вопросов программного и технологического оснащения	<b>Виды работ</b> 1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка 2. Знакомство с профессиональным программным обеспечением предприятия/организации 3. Знакомство с технологическим оснащением предприятия/организации 4. Выполнение компоновки.					<b>48</b>	<b>24</b>

	<p>5. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect.</p> <p>6. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой. Выполнение</p> <p>7. компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка</p> <p>8. Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой</p>						
Тема 2 ПП 02. Диджитал обработка мультипликата	<p><b>Виды работ:</b></p> <p>1. Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики;</p> <p>2. Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм;</p> <p>3. Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах;</p> <p>4. Разработка элементов графического анимационного сюжета;</p> <p>5. Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;</p>					36	36
Тема 3 ПП 02 Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе	<p><b>Виды работ:</b></p> <p>1. Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;</p> <p>2. Анимирование графических объектов и персонажей;</p> <p>3. Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов</p>					24	12
<b>ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта; подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино</b>		<b>108</b>				<b>72</b>	<b>36</b>
Тема 1 ПП 03 Этапы подготовительных процессов изготовления компьютерно-анимационного проекта	<p><b>Виды работ</b></p> <p>1. Изучение организации работы предприятия/ организации</p> <p>2. Взаимодействие с коллегами по работе</p> <p>3. Разботка персонажей, скетчинг. Функции концепт артиста</p> <p>4. Отрисовка основных сцен мультфильма в статике.</p>					36	12
Тема 2 ПП 03 Технологические приемы монтажа сцен	<p>1. Разработка ррямого переход между сценами.</p> <p>2. Разработка постепенного проявление изображения новой сцены.</p> <p>3. Разработка постепенного исчезновения изображения сцены.</p> <p>4. Разработка постепенного исчезновение и проявление изображения.</p> <p>5. Разработка вытеснения старого изображения новым.</p> <p>6. Разработка перехода между сценами через перебивку.</p>					36	24
<b>ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино</b>		<b>180</b>				<b>108</b>	<b>72</b>

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
<b>ПМ.05 Выполнение работ по профессии Художник-мультипликатор</b>		<b>36</b>					<b>36</b>
Тема 1 ПП 05 Подготовительные работы в создании кукольного анимационном кино	<b>Виды работ</b> 1. Ознакомление с предприятием/ организаций, режимом работы, правилами внутреннего распорядка 2. Изучение организации работы предприятия/ организации 3. Изучение вопросов программного и технологического оснащения проекта.						<b>12</b>
Тема 2 ПП 05 Создание кукольного анимационного кино.	<b>Виды работ</b> 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						<b>24</b>
	<b>Итого</b>	<b>684</b>				<b>396</b>	<b>288</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

### 1.3. 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.

### 1.4. 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;
- MS Office;
- мультимедиа проигрыватель;
- персональные компьютеры с доступом к сети Интернет;
- сканер;
- принтер.

### 4.4. Информационное обеспечение обучения

#### Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

##### *Основная литература:*

26. 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/>
27. 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/>
28. 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/>

29. 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](http://www.render.ru)

#### **4.5. 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
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики;</li> <li>2. Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм;</li> <li>3. Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах;</li> <li>4. Разработка элементов графического анимационного сюжета;</li> <li>5. Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;</li> <li>6. Анимирование графических объектов и персонажей;</li> <li>7. Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов</li> </ol>	<p>Текущий контроль в форме индивидуального и фронтального устного или письменного опросов, тестовых заданий, технических диктантов.</p> <p>Наблюдение и анализ выполнения практических работ. Контроль освоенности умений в форме защиты практических работ.</p> <p>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</p>

**Приложение №3**  
**к ООП СПО по специальности**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

**ПРОГРАММА ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**  
**ВЫПУСКНИКОВ**

**По специальности среднего профессионального образования**  
**55.02.02 «Анимация и анимационное кино»**  
**(Вид: Художник-мультипликатор)**

2023

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Государственная итоговая аттестация проводится с целью выявления соответствия уровня и качества подготовки выпускников требованиям федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования третьего поколения в части государственных требований к минимуму содержания по специальности 55.02.02 «Анимация» (Вид: Художник-мультипликатор).

Программа государственной итоговой аттестации разработана в соответствии с:

Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 июня 2013 г. № 464;

Приказ Минпросвещения России (Министерства просвещения РФ) от 08 ноября 2021 г. №800 "Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования"

Положением о государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении среднего специального образования СПб ГБ ПОУ «Академия «ЛОКОН»;

Положением об апелляционной комиссии по результатам государственной итоговой аттестации обучающихся среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении среднего специального образования СПб ГБ ПОУ «Академия «ЛОКОН»;

Положением о выпускных квалификационных работах обучающихся среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении среднего специального образования СПб ГБ ПОУ «Академия «ЛОКОН»;

Программа включает в себя описание формы и вида государственной итоговой аттестации, объем времени на подготовку и проведение государственной итоговой аттестации, требования к результатам освоения ППССЗ, требования к выпускной квалификационной работе, методические рекомендации для выпускников для подготовки к ГИА.

К прохождению государственной итоговой аттестации (далее – ГИА) допускаются студенты, не имеющие академической задолженности и в полном объеме выполнившие учебный план или индивидуальный учебный план по программе подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 «Анимация» (Вид: Художник-мультипликатор).

Программа ГИА разрабатывается методическим отделением СПб ГПОУ Академия «ЛОКОН», утверждается директором Колледжа после ее обсуждения на заседании совета Колледжа с участием председателей государственных экзаменационных комиссий и доводится до сведения студента не позднее, чем за шесть месяцев до начала государственной итоговой аттестации.

## 2. ФОРМА И ВИД ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Формой государственной итоговой аттестации по программе подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 «Анимация» (Вид: Художник-мультипликатор) является защита выпускной квалификационной работы (ВКР) и итоговый государственный экзамен.

Выпускная квалификационная работа выполняется в виде дипломного проекта и междисциплинарного государственного экзамена.

Тематика выпускной квалификационной работы должна соответствовать содержанию одного или нескольких профессиональных модулей в соответствии с ФГОС СПО.

Междисциплинарный государственный экзамен проводится по модулю ПМ.01. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов

Для проведения государственной итоговой аттестации создается государственная экзаменационная комиссия (ГЭК), состав которой утверждается согласно Порядка проведения Государственной итоговой аттестации по программам подготовки специалистов среднего звена

по специальностям среднего профессионального образования в СПб ГПОУ Академия «ЛЮКОН».

### **3. ОБЪЕМ ВРЕМЕНИ НА ПОДГОТОВКУ И ПРОВЕДЕНИЕ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Подготовка к государственной итоговой аттестации определяется этапами выполнения форм и видов ГИА.

На подготовку к государственной итоговой аттестации отводится 6 недель.

Государственный экзамен с 20.05.2027 по 02.06.2027 (всего 2 нед.)

Дипломная работа:

Выполнение дипломной работы с 03.06.2027 по 16.06.2027 (всего 2 нед.)

Защита дипломной работы с 17.06.2027 по 30.06.2027 (всего 2 нед.)

### **4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ППСЗ**

Выпускник должен обладать следующими общими компетенциями:

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями:

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. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью последовательных рисунков

ПК 5.2. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели

ПК 5.3. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки

ПК 5.4. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью покадровой съемки объемных предметов

## 5. ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Для проведения аттестационных испытаний выпускников 2019 года по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) базовой подготовки устанавливается общая тематика выпускных квалификационных работ – «Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему...» (до 30 секунд), позволяющая наиболее полно оценить соответствие уровня и качества подготовки выпускника требованиям ФГОС СПО, приведенная в таблице 4.

Тематика ВКР определяется ведущими преподавателями специальности

55.02.02 Анимация (по видам), рассматривается на заседании методического совета, утверждается заместителем директора по учебно-методической работе.

Выпускнику предоставляется право выбора темы ВКР из предложенного перечня тем. Выпускник имеет право предложить на согласование собственную тему ВКР с необходимым обоснованием целесообразности ее разработки.

Закрепление тем ВКР за выпускниками и назначение руководителей ВКР осуществляется путем издания приказа директора СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН». Структура, содержание задания и календарный график выполнения зависит от тематики ВКР. Задание на разработку темы ВКР и календарный график выполнения оформляются на бланках установленной формы.

Тематика ВКР выпускников 2026 года специальности 55.02.02 Анимация (по видам) должна:

- соответствовать современному уровню и перспективам развития науки, культуры, техники, производства и экономики;
- создавать возможность реальной работы с решением актуальных практических задач и дальнейшим использованием, внедрением материалов работы в сферу искусства и культуры;
- быть разнообразной и давать возможность выбора выпускником темы в соответствии с индивидуальными склонностями и способностями.

### 5.1 Примерная тематика дипломных проектов

Наименование темы выпускной квалификационной работы	Наименование профессиональных модулей, отражаемых в работе
Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему...	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий; ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал – технологий; ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно - анимационного проекта;

	ПМ.04 Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино;
--	--

### 5.1. Руководство дипломным проектом

Общее руководство дипломным проектом осуществляется СПб ГПОУ Академия «ЛОКОН». Прежде всего, ежегодно проводят пересмотр и утверждение тематики дипломных проектов, подбор предприятий и организаций – баз практики, назначаются руководители и консультанты по написанию дипломных проектов из числа преподавательского состава Колледжа или высококвалифицированных работников предприятий (организаций).

Руководитель дипломного проекта оказывает помощь студенту в формулировании темы, разработке плана, определяет задание по этапам, осуществляет постоянный контроль за ходом выполнения исследования, проводит необходимое научное консультирование, корректирует работу студента по подбору необходимой литературы.

Руководитель дипломного проекта составляет и выдает студенту утвержденное заместителем директора по учебной работе Колледжа индивидуальное задание на ее написание.

По завершении работы руководитель представляет письменный отзыв, в котором делает заключение о готовности студента к защите дипломного проекта на заседании ГЭК.

### 5.2. Выполнение дипломного проекта

Основная цель дипломного проекта заключается в том, что при её выполнении должны быть раскрыты способности выпускника применять полученные в ходе обучения теоретические и практические знания при решении конкретных задач. Практическая значимость дипломного проекта определяется тем, в какой мере содержащиеся в ней предложения и рекомендации способствуют улучшению деятельности предприятия, могут быть применены и положительно оценены его руководством.

Для достижения основной цели при написании дипломного проекта должны быть конкретизированы следующие задачи:

- систематизация (закрепление и расширение полученных теоретических знаний и практических навыков);
- овладение методикой научного исследования при решении проблемных вопросов
- данной темы;
- самостоятельное проведение аналитических исследований на производстве;
- выявление на основе проведенного анализа имеющихся резервов, обобщение результатов, разработка конкретных предложений и рекомендаций.

Студентам предоставляется право выбора темы дипломного проекта.

Подготовке дипломного проекта может предшествовать написание курсовой работы, разработка темы и материалы которой могут быть начальным этапом написания дипломного проекта.

В случае необходимости может проводиться предварительная защита дипломного проекта на отделении природопользования, сервиса и туризма. На предварительной защите студент кратко представляет работу и отвечает на вопросы преподавателей отделения. Процедуру предзащиты рекомендуется проводить с заслушиванием отзыва руководителя и представлением текста дипломного проекта с использованием

мультимедийной презентации.

Важным условием подготовки к защите дипломного проекта является качественная работа на всех этапах от выбора темы до защиты выполненной работы.

После проверки руководитель ставит свою подпись на титульном листе и вместе с отзывом представляет дипломную работу заведующему отделением не позднее, чем за 14 дней до защиты в одном экземпляре в сброшюрованном виде и на электронном носителе. В отзыве руководитель указывает степень соответствия содержания работы заявленной теме, а также требованиям, предъявляемым к написанию дипломного проекта, степень выполнения задач исследования, дает характеристику самостоятельности проведенного исследования, отмечает положительные стороны и недостатки работы.

Дипломный проект направляется рецензенту. Рецензентами могут выступать специалисты из числа работников образовательных организаций, предприятий, хорошо владеющие вопросами, связанными с тематикой проекта. Рецензент оценивает актуальность тематики проекта, степень соответствия содержания проекта теме исследования, обоснованность и доказательность выводов и т.п. Содержание рецензии доводится до выпускника не позднее, чем за 2 дня до защиты дипломного проекта.

Защита дипломных проектов проводится на открытом заседании государственной экзаменационной комиссии с участием не менее двух третей ее состава. На защиту отводится до 45 минут. Процедура защиты устанавливается председателем ГЭК по согласованию с членами комиссии и, как правило, включает доклад студента (не более 10 минут), чтение отзыва и рецензии, вопросы членов комиссии, ответы студента. Может быть предусмотрено выступление руководителя дипломного проекта, а также рецензента, если он присутствует на заседании ГЭК. В случае его отсутствия рецензия зачитывается секретарем комиссии.

На защите могут присутствовать руководители дипломных проектов, рецензенты, работодатели. Все присутствующие могут задавать вопросы по содержанию работы.

### **5.3. Этапы дипломного проекта**

Процесс подготовки, выполнения и защиты дипломного проекта состоит из следующих этапов:

- выбор темы и согласование её с руководителем дипломного проекта;
- составление плана дипломного проекта;
- подбор нормативно-правовых документов и литературы;
- сбор и обработка фактической информации по теме дипломного проекта;
- написание дипломного проекта;
- получение отзыва от руководителя на дипломный проект;
- получение рецензии на дипломный проект;
- подготовка доклада и презентации для защиты;
- защита проекта.

Дипломный проект должен отвечать требованиям логичного и четкого изложения материала, доказательности и достоверности фактов, отражать умение студента пользоваться рациональными приемами поиска, отбора, обработки и систематизации информации, способности работать с нормативно- правовыми актами.

### **5.4. Оформление дипломного проекта**

Текст дипломного проекта должен быть написан студентом самостоятельно на основе собранного и изученного материала. Изложение материала в работе должно быть последовательным и логичным в соответствии с установленной структурой дипломного проекта:

Титульный лист  
 Содержание  
 Введение  
 Основное содержание (главы, параграфы)  
 Заключение  
 Список использованных источников  
 Приложение

Все структурные элементы работы должны быть связаны между собой. Особое внимание следует обращать на логические переходы от одной главы к другой, от параграфа к параграфу, а внутри параграфа – от вопроса к вопросу.

По завершению написания дипломного проекта студент оформляет работу в твердый переплет с вшитыми файлами, в которых размещаются следующие документы:

- задание на выполнение дипломного проекта;
- отзыв руководителя на дипломный проект;
- рецензия на дипломный проект;
- электронная версия дипломного проекта на внешнем носителе информации.

### **5.5. Подготовка доклада**

Процедура защиты дипломного проекта включает доклад студента по теме дипломного проекта, на который отводится до 10 минут. В докладе должны применяться научные термины.

При разработке доклада целесообразно соблюдение структурного и методологического единства материалов доклада и иллюстраций к докладу. Тезисы доклада к защите должны содержать обязательное обращение к членам ГЭК, представление темы дипломного проекта. Должно быть проведено обоснование актуальности выбранной темы дипломного проекта, сформулирована основная цель исследования и перечень необходимых для ее решения задач. В докладе должны найти обязательное отражение результаты проведенного анализа.

Текст доклада должен быть максимально приближен к тексту дипломного проекта, поэтому основу выступления составляют Введение и Заключение. В докладе должны быть использованы только те графики, диаграммы и схемы, которые приведены в дипломном проекте. Использование при выступлении данных, не имеющих в дипломном проекте, недопустимо. Студент должен излагать основное содержание дипломного проекта свободно, отрываясь от письменного текста.

### **5.6. Рекомендации по составлению компьютерной презентации (КП) дипломного проекта**

Для презентации 10-минутного доклада разрабатывается не более 13-15 слайдов. В это число входят три обязательных текстовых слайда:

титульный слайд с названием темы, фамилией автора и руководителя дипломного проекта;

слайд с указанием цели и задач исследования, объект и предмет исследования;

слайд по итоговым выводам по дипломной работе.

Остальные слайды должны схематично раскрывать содержание дипломного проекта, включать минимальный объем поясняющего текста и в наглядной форме представлять основные положения работы. В презентации должны быть не только текстовые слайды, но и слайды, содержащие схемы, таблицы и т.п.

Состав и содержание слайдов презентации должны демонстрировать глубину проработки и понимания выбранной темы дипломного проекта, а также навыки владения современными информационными технологиями.

Основными принципами при составлении подобной презентации являются

лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность.

## 5.8 Требования к государственному экзамену

Государственный экзамен по междисциплинарному курсу «Мультимедийная обработка анимационного фильма» определяет уровень освоения студентом материала, предусмотренного учебным планом, и охватывает минимальное содержание данного междисциплинарного курса, установленное ФГОС СПО по специальности 55.02.05 Анимация.

Вопросы для государственного экзамена разрабатываются преподавателями, рассматриваются на заседаниях методического совета и утверждаются заместителем директора по учебной работе.

Методический совет определяет перечень наглядных пособий, материалов справочного характера, нормативных документов, которые разрешены к использованию на государственном экзамене.

### 5.8.1 Условия проведения государственного экзамена

Государственный экзамен проводится в форме устного экзамена с применением комплекта билетов. Экзамен проводится в специально подготовленном помещении.

Одновременно в аудитории готовится к ответу должны не более 6 человек.

На подготовку к ответу по билету отводится не более 1 академического часа; на ответ - не более 14 академического часа.

Сдача государственного экзамена проводится на открытом заседании ГЭК с участием не менее двух третей ее состава.

### 5.8.2 Требования ФГОС СПО к минимуму содержания по междисциплинарному курсу

**Композиция и художественный образ**

#### 5.8.3 Выпускник должен иметь практический опыт:

**иметь практический опыт:**

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

**уметь:**

- профессионально рисовать;
- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
- распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
- применять принцип анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;

**знать:**

- основы компьютерной графики
- необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации

- основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации
- принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики

#### **5.8.4 Фонд оценочных средств**

##### **Перечень примерных экзаменационных вопросов:**

1. Использование выразительных средств анимированного персонажа
2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
3. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
4. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности
5. Компьютерная анимация.
6. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам).
7. Правила тайминга.
8. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
9. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
10. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.
11. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
12. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа
13. Литературный сценарий.
14. Режиссерский сценарий.
15. Разработка компоновок и раскадровок.
16. Эскизирование раскадровки.
17. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика.
18. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика
19. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий
20. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
21. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
22. Виды анимации: традиционная.
23. Виды анимации: покадровая.
24. Виды анимации: компьютерная.
25. Компоновка и тайминг анимации.
26. Программа Adobe Flash: Основные особенности программы.
27. Программа Adobe Flash: Настройка программы. Рабочее поле.
28. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
29. Разработка характера, типажа персонажей.
30. Соотношение формы и характера героя.
31. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик.
32. Использование выразительных средств анимации анимированного персонажа
33. Профессиональный рисунок, преувеличение и персонажа.
34. Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ.
35. Композиционное построение кадра.
36. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

#### **5.8.5 Условия проведения государственного экзамена**

Государственный экзамен проводится в форме устного экзамена с применением комплекта билетов. Экзамен проводится в специально подготовленном помещении.

Одновременно в аудитории готовится к ответу должны не более 6 человек.

На подготовку к ответу по билету отводится не более 1 академического часа; на ответ - не более 0,4 академического часа.

Сдача государственного экзамена проводится на открытом заседании ГЭК с участием не менее двух третей ее состава.

## **5.9 Критерии оценивания выпускной квалификационной работы**

### **Оценивание дипломного проекта**

Результаты защиты дипломного проекта определяются на основе оценочных суждений, представленных в отзыве руководителя дипломного проекта, письменных рецензиях и выступлениях рецензентов, замечаниях председателя и членов ГЭК, данных по поводу основного содержания работы, и ответов студента на вопросы, поставленные в ходе защиты. ГЭК оценивает все этапы защиты дипломного проекта – презентацию результатов работы, понимание вопросов и ответы на них, умение вести научную дискуссию (в том числе с рецензентами), общий уровень подготовленности студента, демонстрируемые в ходе защиты компетенции.

Основными критериями оценки дипломного проекта являются:

1. Степень соответствия работы уровню квалификационных требований, предъявляемых к подготовке студентов, а также требованиям, предъявляемым к дипломному проекту;

2. Соответствие темы дипломного проекта специализации программы, актуальность, степень разработанности темы;

3. Качество и самостоятельность проведенного исследования/выполненного проекта, в том числе:

– обоснование собственного подхода к решению дискуссионных проблем теории и практики, самостоятельный выбор и обоснование методологии исследования, валидность и репрезентативность, оригинальность использованных источников, методов работы, самостоятельность анализа материала или работы с материалами проекта, разработки модели, вариантов решения, полнота и системность вносимых предложений по рассматриваемой проблеме, самостоятельная и обоснованная формулировка выводов по результатам исследования, полнота решения поставленных в работе задач;

– язык и стиль дипломного проекта;

– соблюдение требований к оформлению дипломного проекта.

### **Критерии оценивания дипломного проекта**

4-балльная шкала	Критерии
------------------	----------

<p>Отлично (повышенный уровень)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Содержание как целого проекта, так и его частей связано с темой дипломного проекта. Тема сформулирована конкретно, отражает направленность проекта.</li> <li>● Доклад на тему представленного к защите дипломного проекта, выполнен студентом грамотно, четко и аргументировано.</li> <li>● Во время защиты студент демонстрирует знание проблемы, понимание материала, дает точные определения и правильные формулировки в представленном дипломном проекте. При этом речь студента отличается логической последовательностью, четкостью, прослеживается умение делать выводы, обобщать знания и практический опыт.</li> <li>● Соблюдены все правила оформления дипломного проекта.</li> <li>● На дополнительные вопросы членов ГЭК студент дает полные исчерпывающие ответы.</li> </ul>
<p>Хорошо (базовый уровень)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Содержание как целого проекта, так и его частей связано с темой дипломного проекта, имеются небольшие отклонения.</li> <li>● Доклад на тему представленного к защите дипломного проекта выполнен студентом грамотно, четко и аргументировано.</li> <li>● Во время защиты студент не всегда обоснованно и конкретно выражает свое мнение по поводу основных аспектов содержания проекта.</li> <li>● Есть некоторые недочеты в оформлении работы, в оформлении ссылок.</li> <li>● Автор достаточно уверенно владеет содержанием проекта, в основном, отвечает на поставленные вопросы, но допускает незначительные неточности при ответах.</li> </ul>
<p>Удовлетворительно (пороговый уровень)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Некоторые части проекта не связаны с целью и задачами проекта.</li> <li>● Доклад на тему представленного к защите дипломного проекта содержит неточности в формулировке понятий, терминов. Изложение материала недостаточно связано и последовательно.</li> <li>● Во время защиты студент показывает знание и понимание основных вопросов представленного дипломного проекта.</li> <li>● На поставленные по тематике данного дипломного проекта вопросы даны неполные, слабо аргументированные ответы.</li> <li>● Оформление дипломного проекта не во всем соответствует предъявляемым требованиям.</li> <li>● Имеет удовлетворительный отзыв рецензента и руководителя дипломного проекта</li> </ul>

<p>Неудовлетворительно (уровень не сформирован)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Содержание и тема дипломного проекта плохо согласуются между собой.</li> <li>● Доклад на тему представленного к защите дипломного проекта содержит ошибки в формулировке понятий, терминов.</li> <li>● Много нарушений правил оформления и низкая культура ссылок.</li> <li>● Автор совсем не ориентируется в тематике, не может назвать и кратко изложить содержание используемых книг.</li> <li>● Студент неуверенно излагает материал при защите, допускает ошибки при ответе или не отвечает на большинство дополнительных вопросов, заданных членами ГЭК при защите.</li> </ul>
---	---

## 5.10. Определение результатов защиты ВКР

Итоговая оценка, выставляемая в ходе проведения процедуры ГИА, определяется результатами демонстрационного экзамена и защиты дипломного проекта. Итоговая оценка определяется как средняя арифметическая из двух оценок. При этом ГЭК при выставлении итоговой оценки может отдать приоритет результату демонстрационного экзамена.

Решения ГЭК принимаются на закрытых заседаниях большинством голосов членов комиссии, участвующих в заседании, при обязательном присутствии председателя комиссии или его заместителя. При равном числе голосов председатель комиссии (или заменяющий его заместитель председателя комиссии) обладает правом решающего голоса.

По положительным результатам государственной итоговой аттестации ГЭК принимает решение о присвоении выпускнику квалификации по направлению подготовки и выдаче диплома о среднем профессиональном образовании государственного образца.

## 6. Необходимые материалы и средства для организации и проведения ГИА

5.1. Колледж использует необходимые для организации образовательной деятельности материалы и средства при проведении государственной итоговой аттестации студентов, в том числе:

- Федеральный государственный образовательный стандарт по специальности
- программа государственной итоговой аттестации;
- приказ директора Колледжа о допуске студентов к государственной итоговой аттестации;
- сведения об успеваемости студентов (сводные ведомости);
- зачетные книжки студентов;
- книга протоколов заседаний государственной экзаменационной комиссии;
- экзаменационные билеты (для государственных экзаменов по междисциплинарным курсам);
- наглядные пособия, материалы справочного характера, нормативные документы, которые разрешены к использованию на государственном экзамене (для государственных экзаменов);
- художественно-технические средства для демонстрации видеозаписей и презентаций при защите ВКР и др.

Перечень необходимых средств и разрешенных материалов рассматривается и утверждается соответствующими предметно-цикловыми комиссиями.

5.2. Студентам и лицам, привлекаемым к государственной итоговой аттестации, во время ее проведения запрещается иметь при себе и использовать средства связи.

## **6. Порядок подачи и рассмотрения апелляций**

6.1. По результатам государственной аттестации выпускник, участвовавший в государственной итоговой аттестации, имеет право подать в апелляционную комиссию письменное апелляционное заявление о нарушении, по его мнению, установленного порядка проведения государственной итоговой аттестации и (или) несогласии с ее результатами (далее - апелляция).

Апелляция о нарушении порядка проведения государственной итоговой аттестации подается непосредственно в день проведения государственной итоговой аттестации.

Апелляция о несогласии с результатами государственной итоговой аттестации подается не позднее следующего рабочего дня после объявления результатов государственной итоговой аттестации.

6.2. Апелляция рассматривается апелляционной комиссией не позднее трех рабочих дней с момента ее поступления.

Состав апелляционной комиссии утверждается образовательной организацией одновременно с утверждением состава государственной экзаменационной комиссии.

6.3. Апелляция рассматривается на заседании апелляционной комиссии с участием не менее двух третей ее состава.

6.4. Рассмотрение апелляции не является передачей государственной итоговой аттестации.

6.5. Решение апелляционной комиссии принимается простым большинством голосов. При равном числе голосов голос председательствующего на заседании апелляционной комиссии является решающим.

Решение апелляционной комиссии доводится до сведения подавшего апелляцию выпускника (подроспись) в течение трех рабочих дней со дня заседания апелляционной комиссии.

6.6. Решение апелляционной комиссии является окончательным и пересмотру не подлежит.

## **7. Итоговые положения**

7.1. Лицам, не проходившим ГИА по уважительной причине, предоставляется возможность пройти государственную итоговую аттестацию без отчисления из Колледжа.

Дополнительные заседания ГЭК организуются в установленные Колледжем сроки, но не позднее четырех месяцев после подачи заявления лицом, не проходившим ГИА по уважительной причине.

7.2. Обучающиеся, не прошедшие ГИА или получившие на ГИА неудовлетворительные результаты, проходят ГИА не ранее чем через шесть месяцев после прохождения ГИА впервые.

Для прохождения ГИА лицо, не прошедшее ГИА по неуважительной причине или получившее на ГИА неудовлетворительную оценку, восстанавливается в колледж на 3 недели - период времени, предусмотренный календарным учебным графиком для прохождения ГИА по специальности 55.02.05 Анимация.

Повторное прохождение государственной итоговой аттестации для одного лица назначается образовательной организацией не более двух раз.

7.3. После окончания аттестационных испытаний председатель ГЭК составляет отчет о государственной итоговой аттестации. В отчете председателя ГЭК отражается следующая информация:

- качественный состав государственной экзаменационной комиссии;
- характеристика уровня освоения студентами материала, предусмотренного учебным планом и ФГОС СПО по специальности;
- абсолютная и качественная успеваемость по результатам аттестационных

испытаний и государственной итоговой аттестации в целом;

- анализ результатов государственной итоговой аттестации;
- недостатки в подготовке студентов к государственной итоговой аттестации;
- выводы и предложения.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «АКАДЕМИЯ «ЛОКОН»

Утверждено  
Зам.директора по УМР

\_\_\_\_\_ Е.В Субботина

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 202 г.

**Темы выпускных квалификационных работ  
на 20\_\_\20\_\_ учебный год для студентов**

Группа: \_\_\_\_\_

Специальность: \_\_\_\_\_



Выбор темы				
Написание плана работы, определение цели и задач				
Написание введения				
Написание 1 главы				
Написание 2 главы				
Написание заключения				
Оформление дипломной работы				
Получение отзыва руководителя				
Получение рецензии				
Подготовка доклада				
Предзащита дипломной работы				

Календарный план получил « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 202 г.

\_\_\_\_\_

подпись студента