

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

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

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

По специальности среднего профессионального образования
55.02.02 Анимация и анимационное кино

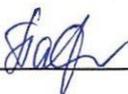
Квалификация специалиста – Специалист по анимации и анимационному
кино

на базе основного общего образования

Срок обучения – 3 г. 10 мес.

Санкт-Петербург 2024

Утверждаю
заместитель директора по УМР

 Парфенова А.В.

«02» сентября 2024г.

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

55.02.02 Анимация и анимационное кино

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

Методист: Бойчук Т.М.



СОДЕРЖАНИЕ

	стр. 4
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	9
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	12
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	16
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	18

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

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

1.1. Область применения рабочей программы

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

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

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

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

Результатом освоения Учебной практики является формирование:

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 пресонажа 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.

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.

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
	Всего:	252		72		180

3.2. Содержание обучения по учебной практики

Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики	Содержание практических заданий	всего	Объем часов(с указанием их распределения по семестрам)				
			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	
ПМ.01 Создание визуального движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий		72				36	36
Тема 1 УП 01. Выполнение компоновки	Виды работ Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном.					6	
Тема 2 УП 01. Графические средства анимационного проекта.	Виды работ Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта.					6	
Тема 3 УП 01. Разработка анимационного проекта.	Виды работ 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. Строеие 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	12
Тема 4 УП 01. Основные композиции анимационного кадра.	Виды работ 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.					6	6

Тема 5 УП 01 Визуализированное движение рисованного персонажа	Виды работ 1. Выполнение компонок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка. 2. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой 3. 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					6	12
Тема 6 УП 01 Мультимедийная обработка анимации	Виды работ Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Принцип записи в экспозиционные листы. Скорость звука и скорость движения. Пластика танца. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой					6	6
ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий		72				36	36
Тема 1 УП 02. Выполнение компоновки	Виды работ 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.					12	6
Тема 2 УП 02 Приемы и этапы разработки компьютерной анимации в программе	Виды работ: 3. Работа с изображением в растровом графическом редакторе. 4. Работа с текстом в растровом графическом редакторе 5. Работа с цветом. Эффекты изображения					12	12
Тема 3 УП 02 Векторная обработка	Виды работ: Создание и редактирование векторных изображений Работа с цветом в редакторе векторных изображений Работа с текстом в редакторе векторных изображений Создание эффектов векторных изображений					6	12
Тема 4 УП 02 Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;	Виды работ: 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					6	12
ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта		36					36

Тема 1 УП 03 Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером).	Виды работ 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.						12
Тема 2 УП 03 Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	Виды работ 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.						18
Тема 3 УП 03 Заключительные работы анимационного проектирования	Виды работ 1. Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного(дизайн) проекта.						6
ПМ.04 «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»		72					72
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						24
Тема 2 УП 04 Графическое изображение и его анимационное движение.	1. Отработка задач по алгоритму. 2. Разработка технического задания согласно требованиям заказчика.						24
Тема 3 УП 04 Создание и обработка сценария анимационного фильма	Осуществление процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.						24
	Итого	252				72	180

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:

1. 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)
2. 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/>
3. 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/>

4. 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/>
5. 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

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 мультимедийный фильм; 3 Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоплатформах; 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