

**Министерство культуры, по делам национальностей и архивного дела
Чувашской Республики**

**БПОУ «Чебоксарское художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии**

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора БПОУ «Чебоксарское
художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии
от 01 сентября 2022 года № 24-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ
АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

**специальности 55.02.02 Анимация
(по видам)**

ОДОБРЕНА
Предметной (цикловой)
комиссией специальности «Анимация»

Разработана на основе Федерального
государственного образовательного стандарта
по специальности среднего
профессионального образования
55.02.02 Анимация (по видам)

Протокол № _____
от «__» _____ 20__ г.

Председатель предметной (цикловой)
комиссии

_____ (В.П. Павлов)

Зам. директора по УВР
БПОУ «Чебоксарское художественное
училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

_____ (И.А. Герасимова)

Автор:

Емельянова А.С. - преподаватель БПОУ «Чебоксарское художественное училище
(техникум)» Минкультуры Чувашии

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам), углубленной подготовки в части освоения основного вида профессиональной деятельности: техническое исполнение анимационных проектов и соответствующих профессиональных компетенций:

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.4. Создавать персонажи, обрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационного сюжета.

ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.

ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области анимации при наличии среднего (полного) общего образования. Опыт работы не требуется.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

иметь практический опыт:

- ❖ использования программ записи звука;
- ❖ создания анимационных сюжетов с помощью художественных и технических средств;
- ❖ создания анимационных сцен;

уметь:

- ❖ работать над сценами с механикой и биомеханикой;
- ❖ рассчитывать время движения и записывать в экспозиционные листы;
- ❖ пользоваться циклами, моделями, панорамами, наездами, отъездами и другими приемами;
- ❖ строить движение персонажа в перспективе соразмерно с окружающими предметами;
- ❖ разрабатывать сцены и персонажи сюжета;
- ❖ разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа;
- ❖ использовать законы мимики и артикуляции в мизансценах и репличных диалогах;
- ❖ сохранять персонаж на протяжении всей сцены;
- ❖ применять схемы при фазовке;

- ❖ использовать графические приёмы для решения различных композиционных задач;
- ❖ применять на практике различные анимационные технологии (перекладку, живопись по стеклу, песок, пластилин, коллаж);
- ❖ выбирать и использовать живописный и графический материал для создания художественного образа;
- ❖ разрабатывать типаж с учетом конструкции и эмоциональнопсихологической роли в фильме;
- ❖ создавать характерную пластику, соответствующую образу персонажа;
- ❖ разрабатывать раскадровку, используя законы композиции кадра;
- ❖ сохранять в раскадровке и типажах выбранное стилистическое решение;
- ❖ различать основные художественные стили и анимэшколы;
- ❖ разрабатывать элементы графического анимационного сюжета с использованием элементов компьютерной графики;
- ❖ применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- ❖ анимировать графические объекты и персонажи;
- ❖ выполнять расшифровку музыки и реплик с помощью компьютерной программы, с последующей записью в экспозиционные листы;
- ❖ комбинировать разнородные средства – рисунок, текст, звук, анимацию – для создания законченного проекта;

знать:

- ❖ основные принципы создания анимационного фильма;
- ❖ принцип расчета времени движения;
- ❖ запись мультипликата в экспозиционные листы.

1.3. Рекомендованное количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего - **1776** часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **1704** часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **1054** часа;

дополнительной работы по завершению программного материала под руководством преподавателя - **407** часов;

самостоятельной работы обучающегося **243** часа.

производственная практика – **72** час

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности: техническое исполнение анимационных проектов, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационного сюжета.

ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.

ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

ОБЩИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

**3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля*	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Производственная, 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
ПК 1.1 – 1.2, 1.4 – 1.6, 1.8 – 1.11, 2.1-2.6.	МДК.02.01. Мастерство художника - мультипликатора	715	593	593	5	122	-	-
	МДК.02.02. Техника и технологии изобразительных материалов в анимации	582	461	461	-	121	-	-
	Дополнительная работа по завершению программного материала под руководством преподавателя	407	-	-	-	407	24	-
	ПП. 02.01. Производственная практика (по профилю специальности)	72						

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося	Доп. раб по завершению программного материала под руководством преподавателя	Уровень освоения
1	2	3	4	5
2 курс 3 семестр				
МДК.02.01. Мастерство художника-мультипликатора				
Раздел 1. Анимация		62	68	
Тема 1. Биомеханика. Одушевление сил.		26	22	
Тема 1.1. Стихии (явления природы) — дождь, снег, ветер, смерч (задание по выбору обучающегося)	Содержание	14	14	1,2
	Принцип построения движения стихии, поиск графического изображения стихии на конкретном пейзаже.	4	4	
	Практическая работа: изготовление основных и дополнительных компонок. Съемка сцены.	10	10	
	Самостоятельная работа к теме 1.1. Просмотр анимационных фильмов «Снежная королева» реж. Лев Атаманов Союзмультфильм, 1957 г. «Зимняя сказка», реж. Юрий Бутырин Экран 1947, г. «Земляничный дождик» реж. Борис Тузанович 1990 г. Видео материал.			
Тема 1.2. Поворот головы (простой и с подготовкой действия)	Содержание	6	4	1,2
	Принцип анимирования поворота головы персонажа без эмоций и с определенными эмоциями, подготовка перед движением.	2		
	Практическая работа: создание мультипликата с анимацией головы	4	4	
	Самостоятельная работа к теме 1.2. Просмотр анимационных фильмов и их анализ.			

Тема 1.3. Взаимодействие персонажа с тяжелым предметом	Содержание учебного материала	6	4	1,2
	Персонаж взаимодействует с тяжелым предметом (обязательно с подробным изображением поднятия и опускания)	2		
	Практическая работа: Поиск персонажа, поиск основных компонок, расчет схемы движения. Съемка сцены.	4	4	
	Самостоятельная работа к теме 1.3. Просмотр анимационных фильмов «Ну, погоди» (На стройке, На корабле и др.) реж. Вячеслав Котеночкин Союзмультфильм 1973 -1990 г.			
Тема 2. Сложные гротесковые походки		24	16	
Тема 2.1. Крадущаяся походка	Содержание	10	8	1,2
	Характерные позы крадущейся походки. Приблизительный тайминг походки. Разработать отличительные схемы походок персонажей уметь пользоваться деформацией персонажа для выразительности движения.	2	2	
	Практическая работа: Поиск персонажа, изготовление основных компонок. Съемка сцены.	8	6	
	Самостоятельная работа к теме 2.1. Просмотр анимационных фильмов «Ну, погоди» (В городском парке) реж. Вячеслав Котеночкин Союзмультфильм 1970 г. «Снежная королева», реж. Лев Атаманов Союзмультфильм 1957 г.			
Тема 2.2. Походка пританцовывающая	Содержание	6	6	1,2
	Персонаж идет пританцовывающей походкой.	2		
	Практическая работа: Поиск персонажа, поиск основных компонок. Съемка сцены	4	6	
	Самостоятельная работа к теме 2.2. Просмотр анимационных фильмов «Меч в камне» Дисней 1963 г. «Снежная королева», реж. Лев Атаманов Союзмультфильм 1957 г.			
Тема 2.3. Движение персонажа в перспективе (удаление и приближение)	Содержание	8	2	1,2
	Анимация персонажа с соблюдением пропорций при движении вглубь композиции и приближении.	2		
	Практическая работа: создание мультипликата с движением персонажа в кадре (удаление и приближение)	6	2	

	Самостоятельная работа к теме 2.4. Просмотр анимационных фильмов с движением персонажа в перспективе.			
Тема 3. Музыка и её роль в создании образа.		4	10	
Тема 3.1 Движение синхронное с музыкой	Содержание			1,2
	Выполнение мультипликата синхронно с музыкальными тактами и акцентами в экспозиционных листах.	2		
	Практическая работа: изготовление мультипликата, запись сцены в экспозиционные листы, съемка сцены.	2	10	
	Самостоятельная работа к теме 3.1. Просмотр анимационных фильмов «Золушка», реж. Иван Аксенчук Союзмультфильм 1979 г., «Фантазия» Дисней 1940 г.			
Тема 4. Понятие об актерской игре (поза, мимика, жест)		8	20	
Тема 4.1. Символический жест (крупный план – руки)	Содержание	4	10	1,2
	Скелетная схема конструкции рук. Разобрать распространенные символические жесты.	2		
	Практическая работа: поиск компонок для символического жеста, изготовление основных и дополнительных компонок. Съемка сцены.	2	10	
	Самостоятельная работа к теме 4.2. Выполнить зарисовки рук в разных ракурсах.			
Тема 4.2. Смех, плач	Содержание	4	10	1,2
	Уметь изобразить героя в одном из психологических состояний.	2		
	Практическая работа: поиск персонажа, поиск основных компонок. Съемка.	2	10	
	Самостоятельная работа к теме 4.3. Просмотр анимационных фильмов «Вовка в тридцатом царстве» реж. Лев Атаманов Союзмультфильм 1957 г., «Белоснежка» Дисней 1948 г.			
2 курс 4 семестр				
Тема 5. Мультипликатор – актер рисованного фильма		143	29	
Тема 5.1. Фокусник	Содержание:	32	8	2

	Изображение актерских движений рук и тела персонажа, взаимодействие с различными предметами и дополнительными эффектами. Длительность – от 30 сек.	4	2	
	Практическая работа: Поиск персонажа, поиск основных компоновок, фазовка мультипликата.	28	6	
	Самостоятельная работа к теме 5.1 Просмотр мультфильма «Иллюзионист» 2010 г. Сильвен Шомэ и короткометражного мультфильма «Престо» 2008 г. Pixar			
Тема 5.2. Парный танец	Содержание	33	7	2
	Изображение взаимодействия двух персонажей, пластика тела, работа со звуком. Длительность от 30 сек.	4	2	
	Практическая работа поиск персонажей, поиск основных компоновок, фазовка мультипликата	29	5	
	Самостоятельная работа. Просмотр видеоматериалов с различными танцами			
Тема 5.3. Диалог	Содержание:	39	7	2
	Содержание: Отрисовка диалога персонажей по заданной аудиодорожке. Задача: научиться совмещать изображение со звуком, актерскую игру персонажа, работа с экспозиционными листами. Длительность от 30 сек.	4	2	
	Практическая работа: разработка персонаей, компоновка и фазовка мультипликата, заполнение экспозиционных листов	35	5	
	Самостоятельная работа просмотр и анализ диалоговых и монологических сцен из мультфильмов			
Тема 5.4. Музыкальная сцена	Содержание:	39	7	2
	Раскадровка и фазовка музыкальной сцены с 1-им и более персонажами по самостоятельно подобранному музыкальному отрывку. Работа с пространством сцены, ракурсами и монтажными переходами. Актерская игра персонажа/ей. Длительность от 30 сек.	4	2	
	Практическая работа: разработка персонаей, продумывание локации и движения персонажа в ней, компоновка и фазовка мультипликата, заполнение экспозиционных листов	35	5	

	Самостоятельная работа: Просмотр музыкальных сцен фильмов и мультфильмов (Disney, различные кино-мюзиклы и т.д)			
3 курс 5 семестр				
Тема 6. Роль стилистики в мультипликации		48	48	2
Тема 6.1. Выполнение движения в стиле «Загребской школы»	Содержание:	13	13	
	Движения в стиле «Загребской школы». Типаж из фильма «Суррогат». Выявить различия. Изучая стили классической, лимитированной, тотальной и др. видов анимации.	2	2	
	Практическая работа: разработка сцены, разработка сцены движения, изготовление мультипликата. Съёмка сцены	11	11	
	Самостоятельная работа: Просмотр анимационных фильмов загребской школы анимации «Суррогат» (1962). «Вавилонская башня» - Растко Кирик «Захватывающая история любви» — Боривой Долникович «Лучший дом»-Яско Марусик			
Тема 6.2. Выполнение движения в стиле «Диснея»	Содержание:	13	13	2
	Движения в стиле «Диснея». Типаж из фильмов студии «Диснея».	2	2	
	Практическая работа: разработка сцены, разработка движения, изготовление мультипликата. Съёмка сцены	11	11	
	Самостоятельная работа: Просмотр анимационных фильмов студии Диснея Микки Маус (1928-1995); Гуфи (1939-1961).			
Тема 6.3. Музыкальный клип	Содержание:	17	17	2
	Раскадровка и фазовка музыкальной сцены с 1-им и более персонажами по самостоятельно подобранному музыкальному отрывку. Работа с пространством сцены, ракурсами и монтажными переходами. Разработка стилистики клипа. Актерская игра персонажа/ей. Длительность от 40 сек.	2	2	
	Практическая работа: разработка персонажей, продумывание локации и движения персонажа в ней, компоновка и фазовка мультипликата, заполнение экспозиционных листов	15	15	
	Самостоятельная работа: просмотр музыкальных клипов для поиска			

	стилистики			
Курсовая работа	Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета. Перевод сценария в зрительный ряд. Работа над режиссерским сценарием. Визуальное решение клипа. Цвет в драматургии сюжета. Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажам и эскизами фонов. Режиссерская черновая раскадровка. Разбивка сцен на планы, Расчет сцен по времени. Подбор музыки и работа со звуком. курсовая состоит из 3 частей: 1. Текстовая: пояснительная записка (цели, задачи, рассмотрение сюжета на примере аналогов, заключение и выводы по проделанной работе, литературные и веб источники) 2. Технологическая (этапы работы, выбор сюжета, изобразительная часть) 3. Эскизная часть (типажи, раскадровка)	5	5	
3 курс 6 семестр				
Тема.6.4. Создание аниматика мультфильма по произведению на выбор.	Содержание:	132	44	
	Подбор сцены из выбранного произведения для реализации в формате аниматика, создание раскадровки, схемы пространства в локации, анализ движения персонажей в сцене. Озвучка и музыкальное сопровождение.	20	24	2-3
	Практическая работа: Создание аниматика по выбранному отрывку из произведения: отрисовка подготовительной раскадровки, анализа монтажных склеек и эффектов, черновая анимация фонов и персонажей, работа со звуком.	112	20	
	Самостоятельная работа: анализ аниматиков к вышедшим мультфильмам студий	36		
4 курс 7 семестр				
Тема 7.1. Создание авторского короткометражного мультфильма		120	30	
Тема 7.1. Создание короткометражного	Содержание:	120	30	2-3
	Разработка авторского мультипликационного проекта (короткометражный рисованный фильм)	18	10	

мультфильма по произведению на выбор.	Практическая работа: Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета. Создание сценария и образов персонажей, их биографии. Перевод сценария в зрительный ряд. Работа над режиссерским сценарием. Визуальное решение, раскадровка.	102	20	
	Самостоятельная работа: сбор текстового и изобразительного материала для работы, создание предварительных набросков и эскизов, подбор музыкального сопровождения	42		
4 курс 8 семестр				
Тема.7.2. Создание короткометражного мультфильма по произведению на выбор.	Содержание:	88	66	2-3
	Разработка авторского мультипликационного проекта (короткометражный рисованный фильм)	10	20	
	Практическая работа: Цвет в драматургии сюжета. Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажами и эскизами фонов. Режиссерская черновая раскадровка. Разбивка сцен на планы. Расчет сцен по времени. Подбор музыки и работа со звуком. Написание пояснительной записки: 1. Текстовая: пояснительная записка (цели, задачи, рассмотрение сюжета на примере аналогов, заключение и выводы по проделанной работе, литературные и веб источники 2. Технологическая (этапы работы, выбор сюжета, изобразительная часть) 3. Эскизная часть (типажи, раскадровка)	78	46	
	Самостоятельная работа: сбор текстового и изобразительного материала для работы, создание набросков и эскизов, подбор музыкального сопровождения, монтаж и наложение эффектов	44		
Раздел 2. Техника и технологии изобразительных материалов в анимации			114	
Тема 1. Технологии и стили в анимационном кино			114	
2 курс 4 семестр			54	
Тема 1.1. Введение	Содержание:		2	1-2

	Введение. Цели и задачи дисциплины, техника безопасности, противопожарные правила, гигиена труда		2	
Тема 1.2. Многообразие анимационных технологий и ручного производства: виды и стили	Содержание:		12	1-2
	Виды: двухмерная, трехмерная анимация, рисованная плоская перекладка, живопись по стеклу, полуобъёмная, сыпучие материалы, пластилиновая, кукольная, предметная. Пикселяция, Игольчатый экран. Типы: Коммерческая, независимая, авторская, прикладная, самодельная, фабричная анимация. Жанры: беспредметная, абстракция, иллюстративная, альбомная, фильмы настроения, поэтическая, музыкальная, клиповая. Просмотр фильмов, фрагментов содержания, примеры разных анимационных технологий. Взаимосвязь стиля о выбора материалов и технологий.		2	
	Практическая работа: Поиск, подбор и изготовление объектов съёмки. Изготовление доступных дополнительных приспособлений для осуществления поставленной творческой задачи, замысла		10	
Тема 1.3. Технологии анимирования под камерой природных материалов и натуральных объектов	Содержание:		20	1-2
	Объекты: камешки, семена, орешки, шишки, сено, гвозди, кнопки, скрепки, кнопки и т.п.		2	
	Практическая работа: Поиск, подбор выбор объектов съёмки. Подготовка материалов к работе. Выполнение упражнений на съёмку объектов под камерой (проб движения) мультиплицирование и анимирование объектов		18	
Тема 1.4 Особенности композиции, кадрирования природных объектов и материалов	Содержание:		20	1-2
	Декоративные композиции с возможностью развития сюжетной линии, статическое переходящее средствами анимации динамическое равновесие фигур на плоскости со сдвигом для освобождения пространства, для движения персонажей. Движение света, цвета и формы в пространстве. Способы организации пространства для последующего движения в нём персонажей. Оптические зрительные иллюзии. Ритмическая организация мотивов. Движение цветовых контрастов, изменение цвета. Стилизация в изображении фонов для		2	

	сюжета.			
	Практическая работа: Выполнение упражнений на съёмку объектов под камерой проб движения и анимирование «сыпучих» материалов. Выполнение упражнений на съёмку объектов под камерой проб движения и анимирование «жидких» материалов.		18	
3 курс 5 семестр			16	
Тема 1.5. Технология анимирования под камерой «сыпучих» материалов песок, кофе, мел, чай, сухая краска, тёртая пастель, уголь, соль	Содержание:		5	1-2
	Методы составления, насыпания изображения на стекле сыпучими материалами. Основные методы анимирования изображения. Пробы движения (расчёт схем, раскадровки движения) съёмка под камерой. Разработка микро-сюжета, сцены с использованием технологии «сыпучих» материал		1	
	Практическая работа: Выполнение упражнений на съёмку объектов под камерой проб движения и анимирование «сыпучих» материалов.		4	
Тема 1.6. Технология анимирования под камерой «текучих» материалов например живопись по стеклу, по целлюлоиду	Содержание:		5	1-2
	Методы наиболее часто употребляемых в анимации живописных стилей. Метод: «мазок», «объёмный мазок, мазок с тенью», ожившая картина. «Морфинг» - способ оживления картины: одна картина трансформируется в другую (например, цветы превращаются в бабочек).		1	
	Практическая работа: Выбираем подходящие для работы картины, фрагменты картин (живопись, графика, коллаж). Пробы движения. Придумываем, подбираем подходящий изобразительный материал для работы. Осуществляем разработку движения по методу живопись по стеклу (совместно, самостоятельно по выбору).		4	
Тема 1.7. Технология перекладки	Содержание		6	1-2
	Персонажи, вырезанные из бумаги, картона, ткани и т. п. Персонажи из целлюлоида, алюминиевой фольги, и т.п. (силуэты, теневые картины. Разъемные плоские перекладки. Способы изготовления – аппликации. Плоские марионетки на шарнирах из ниток; из медной проволоки, и т.п. Способы изготовления сборки. Материалы и приспособления. Простые движения марионеток под камерой. Пробы движения (фиксация деталей - способы). Дополнительные детали, мелкие детали. Подготовка серии		1	

	вырезанных фигур дополнительных деталей к съёмке. Изготовления простейших фонов и декорации. Движения относительно фона (графики) (темы, акценты, жесты).			
	Практическая работа: Выполнение работ по созданию микросцен, сцен, эпизодов, микросюжетов (по выбору), сюжетов в технике плоской перекладки.		5	
3 курс 6 семестр			44	
Тема 1.8 Технология изготовления и анимирования полубъёмных (пластичных и непластичных) объектов и кукол	Содержание		10	1-2
	Изготовление объектов съёмки из пластичных (пластилин, гибкий пластик и т. п.) и непластичных (пластик отвердевающий, глина, тесто сухое и т. п.) материалов. Изготовление типажей и макетов, деталей на фоне. Изготовление составных частей типажей и фаз движения. Пробы движения полубъёмных объектов съёмки на основе схем; особенности движения и расчёта мультипликата (по группам). Совместная разработка и съёмка сцен, сюжета с использованием полубъёмных объектов.		2	
	Практическая работа: Выполнение работ по созданию микросцен, сцен, эпизодов, микросюжетов (по выбору), сюжетов в технике плоской перекладки.		8	
Тема 1.9 Технология изготовления анимационной куклы	Содержание		5	
	Эскизы кукол (типажи, поиск характеров). Поиск материалов подходящих для изготовления кукол (нитки, проволока, материалы и т.п. поролон). Простейшие куклы из волокна, из ниток и другие материалы (на проволочной основе; на пластмассовых, готовых шарнирах). Способы изготовления кукол из ниток. Способы изготовления кукол из волокна. Способы изготовления кукол из других материалов.		1	1-2
	Практическая работа: Изготовление проволочной основы. Материал должен держаться надёжно.		4	
Тема 1.10. Технология «анимирования» (вождения) куклы	Содержание		10	1-2
	Используем схемы анимированного движения из рисованной анимации. Особенности вождения вертикальной куклы (на гвоздях, на булавках, на спице).		1	

специально изготовленной для анимации	Практическая работа: Снимаем пробы вождение кукол (пробы походки, пробы мимики, разговор, пробы на действие и взаимодействие). Разрабатываем сцену из жизни изготовленной куклы (снимаем совместно с преподавателем, со студентами, самостоятельно сцену, эпизод, микро - сюжет, сюжет на выбор)		9	
Курсовая работа	Компоненты режиссёрской разработки. Выбор идей для дипломной работы разработка идеи сюжета. Перевод литературного сценария в зрительный ряд. Работа над литературным сценарием. Ясность в изложении сюжета. Визуальное решение сюжета (фильма). Цвет в драматургии сюжета, стилистическое, цветовое решение. Работа над типажам и эскизами фонов. Биография персонажей, психологические характеристики, конструкции типажей. Режиссёрская черновая раскадровка. Разработка темпоритма сюжета. Разбивка сцен на планы. Расчёт сцен по времени. Уточнение характеров, сюжета, стилистики, компоновки черновой мультипликата. Подбор музыки, запись фонограммы. Музыкальная простыня. Музыкально-шумовая драматургия оформления (музыкально-шумовое)сюжета. Курсовая работа состоит из двух частей: практической работы и текстовой части, включающие: пояснительную записку (цели и задачи, историческую справку по заданию к курсовой работе, рассмотрение сюжета на примере аналогичных работ), технологическая часть (этапы работы, выбор сюжета, изобразительная часть), эскизная часть (типаж, раскадровка). Темы курсовых работ определяются преподавателем и утверждаются руководителем цикловой комиссии отделения. Тема курсовой работы согласуется.		9	
	Поиск идей. Подбор материалов для последующей разработки сюжетов (литературная основа). Просмотр иллюстративного материала для поиска идей, для дальнейшего развития, разработки проектов. Записываем идеи – зародившиеся образы (0-ой этап разработки) в тетрадь идей накопление идей для выбора. Просмотр, поиск иллюстративного материала для выбора стилистики проекта. Зарисовываем графические образы идей, наклеиваем фото, коллажи для «банка» идей. Осмысление, отбор, разбор (анализ)		10	

	<p>развитие идей в сюжете. Черновые режиссёрские раскадровки идей сюжетов. Рассмотрите людей, животных, предмет, что бросается в глаза, в чём суть предмета, что можно развить до черт в характере. Превращаем их в персонажей. Что персонаж хочет, как двигается, на кого похож? Придумаем истории жизни этих персонажей. Разработайте концепцию короткометражного фильма с использованием оригинальных персонажей. Разработайте рекламный ролик для этого фильма на фрагментный состав. Произведите разбор фильма: какова базовая структура, герой и цель, злодей, катализатор, план действий, поворотный момент, основной кризис, выбор героя, кульминация, развязка. Упражнение. Разберите рассказ историю по структуре, разбейте на фрагменты сцены. Разберите фильм с гэгами. Придумайте аналогичные, смешные завязки, исходя из характеров, изменяя реакцию. Возьмите сказку с картинками, как улучшить развить историю добавить в геги, действия развить сюжет. Возьмите загадочную картину, напишите по ней историю, меняйте авторов, в коллективном сценарии. Цели, план, неожиданный поворот, кризис, критический выбор, конфликт, развязку.</p>			
МДК 02.02. Техника и технологии изобразительных материалов в анимации		461		
2 курс 4 семестр		81		
Раздел 1. Введение		4		1-2
Тема 1.1. Введение	Содержание:	2		
	Введение в профессию. Значение и задачи дисциплины. Взаимосвязь с другими дисциплинами в освоении профессии художник-мультипликатор. Техника безопасности.	2		
Тема 1.2. Программное обеспечение	Содержание	2		1-2
	Знакомство с техникой. Программное обеспечение работы.	2		
Раздел 2. Техника «Перекладка»		32		2-3
Тема 2.1. Движение	Содержание	2		
	Особенности движения неодушевленного предмета в технике			

неодушевленного предмета под камерой	«перекладка». Принципы работы. Подготовка съемочного места.			
	Практическая работа: Изготовление рабочих фаз. Съемка сцены «мяч». Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	14		
	Самостоятельная работа: Просмотр анимационных фильмов в технике «перекладка».			
Тема 2.2. Движение антропоморфного персонажа	Содержание	16		2-3
	Особенности движения антропоморфного персонажа в технике «перекладка». Разработка сюжета, персонажа (марионетки). Подготовка съемочного места.	2		
	Практическая работа: Съемка под камерой сцены с персонажем. Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	14		
	Самостоятельная работа: Покадровой просмотр сцен с персонажем.			
Раздел 3. Коллаж		15		2-3
Тема 3.1. Коллаж	Содержание	15		
	Выразительные возможности коллажа. Принципы работы в кадре. Разработка сюжета для сцены «коллаж».	2		
	Практическая работа: Съемка под камерой сцены «коллаж». Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	13		
	Самостоятельная работа: Подбор иллюстративного материала			
Раздел 4. Объемная анимация		30		2-3
Тема 4.1. Stop-motion	Содержание	15		
	Возможности и особенности техники Stop-motion. Принципы работы в кадре. Особенности работы с персонажем и предметом в кадре. Съемочная техника.	2		
	Практическая работа: съемка в технике Stop-motion Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	13		
	Самостоятельная работа: Просмотр фильма Нормана МакЛарена «Соседи».			
Тема 4.2. Объемная	Содержание	15		2-3

анимация	Материалы для создания объемной анимации. Выразительные особенности. Возможности техники. Разработка сцены персонажа. Простой декорации. Подготовка рабочего места.	2		
	Практическая работа: съемка сцены с объемным персонажем. Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	13		
	Самостоятельная работа: наброски (поиск) персонажа для съемки.			
3 курс 5 семестр		80		
Тема 4.3. Предметная анимация	Содержание	20		2-3
	Особенности и выразительные возможности техники. Разработка сюжета. Подготовка съемочного места.	4		
	Практическая работа: Съемка в технике (выбранных предметов). Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	16		
	Самостоятельная работа: Просмотр фильмов в технике предметной анимации			
Раздел 5. Живопись по стеклу		20		2-3
Тема 5.1. Сыпучие и живописные материалы	Содержание	20		
	Принципы съемки песка под камерой. Принципы съемки живописного материала под камерой.	4		
	Практическая работа: Съемка в выбранной технике. Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	16		
Раздел 6. Анимационный сюжет		40		2-3
Тема 6.1. Разработка сюжета	Содержание	40		
	Разработка сюжета, персонажей, фоновой части фильма. Выбор техники. Подготовка рабочего места	4		
	Практическая работа: Съемка в выбранной технике. Покадровой монтаж. Монтаж со звуком.	26		
	Самостоятельная работа: подготовка к итоговому просмотру. Составление портфолио – работ.			
Раздел 7. Компьютерная графика.		214		
3 курс 6 семестр		130		

Тема 7.1. Введение в компьютерную графику	Содержание	2		1-2
	Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная, растровая и трёхмерная графика. Требования к ресурсам компьютера. Автоматизированное рабочее место художника компьютерной графики.	2		
	Самостоятельная работа: проработка конспектов занятий, учебной и специальной литературы	2		
Тема 7.2. Создание векторной графики с помощью программы COREL DRAW	Содержание:	32		1-2
	Основы работы с программой. Навыки работы с объектами. Работа с кривыми. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом. Средства повышенной точности. Оформление текста. Использование спецэффектов Интерфейс с другими программами. Печать документа	10		
	Практическая работа: Нарисовать натюрморт. Фрукты лежат в вазе. Для фруктов использовать сетчатую градиентную заливку	22		3
	Самостоятельная работа: трассировка растровых изображений; создание векторных изображений на основе примитивных инструментов; работа со слоями.	8		
Тема 7.3. Создание векторной графики с помощью программы ADOBE ILLUSTRATOR	Содержание:	32		1-2
	Основы работы. Свободное рисование. Рисование сложных объектов. Работа с цветом. Работа с текстом. Создание и использование символов. Эффекты программы. Особые объекты программы. Интерфейс с другими программами. Печать документа.	10		
	Практическая работа: Создать обложку компакт диска для сборника мультфильмов.	22		3
	Самостоятельная работа: трассировка растровых изображений; создание векторных изображений на основе примитивных инструментов; работа со слоями.	8		
Тема 7.4. Создание растровой графики с помощью программы ADOBE PHOTOSHOP	Содержание	32		1-2
	Введение. Техника выделения областей изображения. Многослойные изображения. Работа со слоями многослойного изображения. Сложный монтаж. Создать коллаж из нескольких изображений. Техника рисования. Техника ретуширования. Сканирование и коррекция	10		

	изображения. Отсканировать чёрно-белое изображение. Залить цветом. Векторные возможности Adobe Photoshop. Создание GIF анимированных изображений. Редактирование и настройка изображения в видео файлах.			
	Практическая работа: Создать коллаж из нескольких изображений. Используя GIF анимацию создать видеоклип: Осень преобразуется в зиму; зима в весну, весна в лето, лето в осень. Отсканировать чёрно-белое изображение. Залить цветом.	22		3
	Самостоятельная работа: Использование цифрового фотоаппарата, WEB камеры для получения растрового изображения; настройка и ретуширование растровых изображений.	9		
Тема 7.5. Создание двухмерной графики и анимации с помощью программы ADOBE AFTER EFFECTS	Содержание:	32		1-2
	Знакомство с интерфейсом. Инструментарий, методы создания анимации и монтажа в программе. Экспорт анимации.	10		
	Практическая работа: Создать видеоклип: стая уток летит, затем садится на озеро и плывёт по озеру. Осуществить панорамирование. Видеоклип озвучить. Создать видеоклип: – человек идёт, затем бежит, прыгает, использовать скелетную анимацию.	22		3
	Самостоятельная работа: работа со звуком, с анимационными и монтажными возможностями программы.	9		
4 курс 7 семестр		82	30	
Тема 7.6. Создание двухмерной графики и анимации с помощью программы ADOBE ANIMATE	Содержание	41	15	1-2
	Знакомство с интерфейсом. Инструментарий и методы создания персонажей. Использование покадровой анимации. Интерполяционная анимация, её типы. Скелетная анимация. Использование редактора движений для создания анимации. Интерактивные возможности. Работа со звуком и видео. Публикация документов Flash.	5	5	
	Практическая работа: Нарисовать аквариум, символы рыбки двигаются по различным траекториям движения. Внутреннюю анимацию осуществить с помощью скелетной анимации. Видеоклип озвучить. Создать HTML страницу, используя интерактивные	36	10	3

	возможности программы ADOBE ANIMATE.			
	Самостоятельная работа: работа со звуком, с анимационными и монтажными возможностями программы.	20		
Тема 7.7. Создание трёхмерной графики и анимации с помощью программы 3DS MAX.	Содержание	41	15	1-2
	Знакомство с интерфейсом. Создание и трансформация объектов. Сервисные операции. Модификаторы объектов. Основы моделирования. Применение материалов к объектам. Съёмочные камеры. Освещение сцены. Освещение открытого пространства. Настройка окружающей среды. Визуализация. Анимация по методу ключевых кадров. Движение объектов по заданной траектории движения. Использование окна дорожек TRACK VIEW. Имитация динамики. Возможности модуля «CHARACTER STUDIO» Визуализация и видеомонтаж изображений.	5	5	
	Практическая работа: Смоделировать коттедж. Назначить материал. Поместить фон. Установить камеру. Установить источники освещения. Визуализировать изображение в различных ракурсах в формате jpg. С помощью анимации камеры осуществить показ коттеджа со всех сторон и изнутри. Визуализировать в формате avi. Смоделировать робота, используя модуль «CHARACTER STUDIO» анимировать, визуализировать в формате avi.	36	10	3
	Самостоятельная работа: текстурирование объектов с наложением света; создание трёхмерных изображений на основе объектов примитивов; моделирование трёхмерных объектов; создание трёхмерной анимации с помощью программы. 3DS MAX;	21		
Раздел 8. Видеомонтаж и озвучание.				
4 курс 8 семестр		88	22	
Тема 8.1. Технологии видеомонтажа	Содержание:	10		
	Оборудование для съёмки и монтажа. Технология съёмки. Основные принципы монтажа. Виды видеосигналов, форматы цифрового видео.	10		
Тема 8.2. Видеомонтаж на ПК	Содержание:	20	6	
	Программные средства для видеомонтажа. Работа с видеофрагментами в	10		

	программной среде. Цифровые видеоэффекты и видеопереходы, автоматизация. Экспорт видеофайла.			
	Практическая работа: Создание простой последовательности видеофрагментов в программе. Наложение и настройка эффектов и переходов. Настройка автоматизации. Экспорт видеофайла.	10	6	
Тема 8.3. Технологии озвучивания видеопрограмм	Содержание:	10	6	
	Виды звуковых сигналов, форматы звуковых файлов. Микрофоны, микрофонные системы и другое звукотехническое оборудование. Технологии озвучивания и перезаписи.	2		
	Практическая работа: Создание последовательности звуковых фрагментов. Настройка приборов обработки звука.	8	6	
Тема 8.4. Запись обработка звука на ПК	Содержание:	20	6	
	Программные средства для записи и обработки звука. Программные приборы обработки звуковых сигналов и автоматизация. Многоканальная запись и обработка звука.	4		
	Практическая работа: Создание музыкально-шумового оформления видеофрагмента. Подбор и наложение звуковых эффектов.	16	6	
Тема 8.5. Пост-обработка и коррекция видеопрограмм	Содержание:	28	4	
	Финальная обработка видео. Создание титров. Коррекционные работы. Экспорт	8		
	Практическая работа: Тонировка и пост-обработка видеофрагмента. Создание титров и экспорт.	20	4	
	Самостоятельная работа: Лайн-тест (съемка мультипликата, расстановка компонок и фаз в экспозиционном листе, установка камеры, экспорт фильма). Программа для монтажа ADOBE PREMIERE - создать видео сюжет, по заданной теме.	44		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие компьютерного кабинета и учебного кабинета для групповых занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, предусмотренных образовательной программой; библиотеки, читального зала с выходом в сеть Интернет.

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест кабинетов:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект необходимой методической документации.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

- компьютеры, сканеры, принтеры, телевизор, колонки;
- учебная пластиковая доска;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- набор схем по темам;
- набор мультипликата по темам;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект наглядных пособий и образцов объектов анимации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения;
- комплект графических планшетов;
- комплект наглядных пособий (репродукции с картин художников, видео и анимационные фильмы, лучшие работы учащихся);
- методические пособия по работе с разными живописными и графическими материалами;

Оборудование и технологическое оснащение учебного кабинета и рабочих мест компьютерного кабинета:

Рабочее место студента:

компьютер, графический планшет, перо, мышь, клавиатура.

Рабочее место преподавателя:

Компьютер, принтер, сканер, интерактивная доска, маркерная доска, графический планшет, перо, мышь, клавиатура, колонки.

Образовательная организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows 10
2. Krita
3. Paint Tool SAI
4. Adobe Photoshop
5. Adobe After Effects
6. Adobe Animate
7. Adobe Premiere PRO
8. Adobe Illustrator
9. OpenToonz
10. Corel DRAW
11. Autodesk 3ds Max

Проигрыватели:

1. Windows Media
2. KMP Player
3. Quick Time Player

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/90293>
2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/76476>
3. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/74668>
4. Кривуля, Наталья Геннадьевна. История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с.
5. Уильямс, Ричард (1933-2019). Аниматор: набор для выживания : секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: [12+] / Ричард Уильямс ; [пер. с англ. Е. Энгельс]. - Москва : Эксмо, 2020. - 389 с.
6. Петров, Анатолий Алексеев. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие / А. А. Петров .— Москва : ВГИК, 2010 .— 198 с.

Дополнительные источники:

1. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 1. Из-во «Live book», 2008 г.
2. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 2. Из-во «Live book», 2008 г.
3. Г. Уайтгэкер, Д. Холос. «Тайминг в анимации», 2001 г.
4. R.WILLIAMS. «The Animators Survival kit», 2001 г.
5. Уильямс, Ричард (1933-2019). Аниматор: набор для выживания : секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: [12+] / Ричард Уильямс ; [пер. с англ. Е. Энгельс]. - Москва : Эксмо, 2020. - 389 с.
6. P.Blair. «Cartoon Animathion». изд. Laguna Nilis California, 1994 г.
7. Иванов-Вано, Иван Петрович. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано ; [лит. запись А. Волкова; вступит. ст. С. Асенина]. - Москва : Искусство, 1980. - 239 с.
8. Соломоник, Инна Наумовна. Куклы выходят на сцену : Книга для учителя / И. Н. Соломоник. - Москва : Просвещение, 1993. - 159 с.
9. Туровская, Майя Иосифовна. Семь с половиной, или фильмы Андрея Тарковского / М. И. Туровская. - Москва : Искусство, 1991. - 253, [2] с. : фот. ; 25 см. - Библиогр.: с. 250 (20

назв.). - Фильмогр.: с. 251-254.

Источники в электронном виде:

(классические; большая часть из них, в связи с узкой тематической направленностью были изданы единожды, в последние годы не переиздавались):

1. Михаил Ромм "Беседы о кинорежиссуре", Союз кинематографистов СССР, 1975
2. Базен А. Что такое кино? [: сб. статей], М.: Искусство, 1972
3. Робер Брессон "Заметки о кинематографе", М.: ВГИК, 1967
4. Юрий Лотман, Юрий Цивьян "Диалог с экраном", Таллин «Александра», 1994
5. Андрей Тарковский "Запечатленное время" (статья), "Вопросы киноискусства", вып.10, М.: Наука, 1967
6. Артавазд Пелешян "Дистанционный монтаж", "Вопросы киноискусства", Вып.1974
7. Алексей Соколов "Монтаж: телевидение, кино, видео" (в трёх частях), А.Г. Дворников, 2007
8. Иванов-Вано «Рисованный фильм», «Госкиноиздат», Москва, 1950
9. С. Асенин «Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран», М.: Искусство, 1986. – 287 с.

Интернет-ресурсы:

<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

При разработке ОПОП образования образовательное учреждение имеет право ежегодно определять объем времени по дисциплинам и профессиональным модулям ОПОП в зависимости от содержания наиболее востребованных видов профессиональной деятельности, определяемых потребностями работодателей. Минимальный объем времени, отведенный на изучение дисциплины, не может быть менее 32 часов.

Основная профессиональная образовательная программа должна обеспечиваться учебно-методической документацией по всем дисциплинам и профессиональным модулям ОПОП.

Внеаудиторная работа должна сопровождаться методическим обеспечением и обоснованием времени, затрачиваемого на ее выполнение.

Реализация основных профессиональных образовательных программ должна обеспечиваться доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам, формируемым по полному перечню дисциплин (модулей) основной профессиональной образовательной программы. Во время самостоятельной подготовки обучающиеся должны быть обеспечены доступом к сети Интернет.

Каждый обучающийся должен быть обеспечен не менее чем одним учебным печатным и/или электронным изданием по каждой дисциплине профессионального цикла и одним учебно-методическим печатным и/или электронным изданием по каждому профессиональному модулю (включая электронные базы периодических изданий).

Библиотечный фонд должен быть укомплектован печатными и/или электронными изданиями основной и дополнительной учебной литературы по дисциплинам всех циклов, изданными за последние 5 лет. Библиотечный фонд помимо учебной литературы должен включать официальные, справочно-библиографические и периодические издания в

расчете 1-2 экземпляра на каждые 100 обучающихся.

Каждому обучающемуся должен быть обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда, состоящего не менее чем из 5 наименований отечественных журналов.

Образовательное учреждение должно предоставить обучающимся возможность оперативного обмена информацией с отечественными образовательными учреждениями, организациями и доступ к современным профессиональным базам данных и информационным ресурсам сети Интернет.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам):

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.

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

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

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.

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	Осознание социокультурной, образовательной и личностноразвивающей функции будущей профессии, демонстрация примеров реализации этих функций в современном обществе	Формы контроля обучения:
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач	- наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе практики (производственной); - экспертная оценка портфолио работ и документов.
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	Своевременное проведение эффективных профилактических мер для снижения риска в профессиональной деятельности на основе прогнозирования развития ситуации	- экспертная оценка решения профессиональных задач; - экспертная оценка на практических занятиях, в процессе производственной практики. - экспертная оценка выступлений с сообщениями (докладами) на занятиях.
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	Объективная оценка значимости и возможности применения информации для решения профессиональных задач и личностного роста	
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Эффективное использование программного обеспечения для совершенствования профессиональной деятельности	

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности	
ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.	Объективность анализа успешности коллективной (групповой) работы, путей ее совершенствования	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации	Самостоятельное, систематическое, осознанное планирование самообразования, саморазвития, профессионального самосовершенствования, и повышения квалификации в соответствии с современными требованиями и на основе анализа собственной деятельности	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Демонстрация навыков в технологий в профессиональной деятельности	
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.	Правильность определения этапов проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объекта	<p><i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль в форме: - защиты практических работ; - контрольных работ по темам МДК</p> <p>Зачеты по производственной практике и по каждому из разделов профессионального модуля.</p> <p>Экзамен по модулю.</p> <p>Защита курсового проекта</p> <p><i>Промежуточная аттестация.</i> Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью</p>
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	Профессиональное обоснование выбора концепции проекта; Грамотное проведение активного эскизного поиска	
ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	Использует и осуществляет необходимость синхронизации изображения и фонограммы	
ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	Выполнение раскадровки на основе режиссерского сценария, в соответствии со звуковой дорожкой	
ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов	Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта	

<p>ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение</p>	<p>- выбор средств прикладного программного обеспечения в соответствии с режиссерским сценарием.</p>	<p>студента и оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий;
<p>ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации</p>	<p>- создание концептуального образа персонажа на основе простых геометрических форм;</p> <p>- составление образа персонажа, на основе комплектов графических изображений визуальных образов героя;</p> <p>- отрисовка концепции персонажа средствами компьютерной графики.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик, - накопительная оценка
<p>ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности</p>	<p>- создание пространственных образов и определение отношения между ними в процессе анимационного проектирования;</p> <p>- преобразование различных объектов в образы;</p> <p>- представление объектов в трехмерном измерении;</p>	
<p>ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики</p>	<p>- применение базовых клипартов изображений при создании фона;</p> <p>- использование цветовых схем (action script) при обработке анимации в процессе монтажа видео;</p> <p>- использование звуковых стоков в процессе озвучивания анимационного фильма.</p>	
<p>ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.</p>	<p>– знание свойств различных художественно-изобразительных материалов;</p> <p>– знание способов работы различными художественными приспособлениями и инструментами;</p> <p>– 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>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p>	<p>– умение использовать различные художественные приемы для передачи разных фактур;</p>	
<p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта</p>	<p>Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p>	
<p>ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.</p>	<p>Демонстрировать владение необходимым программным обеспечением</p>	
<p>ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования</p>	<p>- умение нарисовать персонаж в сложном ракурсе с сохранением пропорций и траектории движения; - преобразовывать растровое изображение в векторное. Сохранять в форматах различных графических редакторов</p>	
<p>ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата</p>	<p>- умение сфазовать точно по средней, с сохранением объема и типажа персонажа; - знание законов движения и физических законов, влияющих на характер движения персонажа; - точный перевод компоновок и статик; - умение читать экспозиционные листы и схемы.</p>	
<p>ОК 1 - ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.8, ПК 1.9, ПК 1.10, ПК 1.11, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6</p>		<p><i>Дифференцированный зачет Экзамен квалификационный</i></p>

