

**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.04. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ
НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ,
ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО
ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 27454 ХУДОЖНИК-
МУЛЬТИПЛИКАТОР**

для 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:

А.С. Емельянова, 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.04. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 27454 ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР

1.1. Область применения программы

Программа профессионального модуля (далее программа) – является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 4.1. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.

Профессиональная компетенция данного профессионального модуля (ПК) определена с учетом профессионального стандарта «Художник-аниматор», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. N 844н.

Профессиональный модуль ПМ.04 «Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих: по должности служащих 274554 художник-мультипликатор» относится к разделу профессиональных модулей включает в себя: изучение МДК.04.01 «Основы мастерства художника-мультипликатора» и прохождение производственной практики.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля - требования к результатам освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен: **иметь практический опыт:**

- разработки анимационных сцен;
- определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом;
- разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа;
- создания раскадровки;

уметь:

- представлять и изображать различные типы фигур;
- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;
- создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;
- построить композицию кадра;
- разрабатывать персонаж;

- использовать инструменты программы для создания компьютерной модели анимационного персонажа;
- создавать эскиз иллюстраций персонажей, выполнять их обрисовку в программах;
- разбивать изображение на фрагменты и слои, подбирать колористическое решение иллюстрации;
- создавать шаблоны раскадровки, прописывать интерактивные ссылки к сценам и репликам, использовать инструменты программы для оформления концепции персонажа.

знать:

- теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном анимационном проекте;
- правила гармонизации цвета.
- основы работы с иллюстрацией;
- инструменты программ и принцип их действия;
- основы работы с программами.

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего - **134** часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **98** часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **76** часов;

самостоятельной работы обучающегося **22** часа.

производственной практики – **36** часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 27454 ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности: **Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих: по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор**, в том числе профессиональными и общими компетенциями:

ПК 4.1. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.

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

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые 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 в профессиональной деятельности.

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

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполненных 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.04. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 27454 ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР

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		Учебная, 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
ОК 1-9 ПК 4.1.	МДК.04.01. Основы мастерства художника-мультипликатора	98	76	-	-	22	-	-
	ПП.04.01 Производственная практика	36						36
	Всего:	134	76	-	-	22	-	36

Объем МДК и виды учебной работы:

Виды учебной работы МДК.04.01 Мастерство художника-мультипликатора	Объем часов	3 курс	
		16 нед.	22 нед.
Максимальная учебная нагрузка (всего)	98	32	66
Обязательная аудитория учебная нагрузка (всего)	76	32	44
в том числе:			
практические занятия	52	26	26
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	22	-	22
в том числе:			
внеаудиторная самостоятельная работа:	22	-	22
<i>Итоговая аттестация в форме</i>	<i>Квалификационный экзамен</i>		

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	Самостоятельная работа	Уровень освоения
1	2	3	4	5
МДК.04.01. Основы мастерства художника-мультипликатора		76	22	
<i>5 семестр</i>		32	-	
Раздел 1. Adobe Illustrator – программа для создания векторных изображений				
Тема 1.1. Основы работы с иллюстрацией в программе Adobe Illustrator. Введение в программу Adobe Illustrator	Содержание	4		2
	Основные сведения о рабочей среде. Настройка рабочей среды. Безопасный режим работы. Создание и сохранение файла. Настройка нескольких монтажных областей. Восстановление данных документа. Настройка установок. Обзор монтажной области. Файлы и шаблоны. Настраиваемые панели инструментов.	2		
	Практические занятия 1. Создание и настройка шаблонов документов в программе Adobe Illustrator	2		
	Самостоятельная работа Создание и сохранение настроек интерфейса программы	-	-	
Тема 1.2. Инструменты создания простых геометрических фигур	Содержание	2	-	2
	Основы рисования при помощи инструментов простых геометрических фигур и основные их параметры. Рисование простых линий. Редактирование контуров. Коррекция сегментов контура. Усовершенствование опорных точек. Улучшенный инструмент «Карандаш».			
	Практическое задание 2. Построение орнаментальных композиций с помощью простых фигур: прямоугольник, круг, треугольник	2		
	Самостоятельная работа Построение композиций из простых геометрических фигур	-	-	
Тема 1.3. Инструменты	Содержание	2		2

выделения, трансформации объекта. Инструмент рисования – «перо»	Инструменты выделения объектов. Группировка и разбор объектов на составляющие элементы. Перемещение, выравнивание и распределение объектов. Поворот и отображение объектов. Масштабирование, наклон и искажение объектов. Обрезка и разделение объектов. Рисование сложных объектов с помощью инструмента «Перо», основные параметры панели свойств при работе с инструментом «Перо». Редактирование объектов с помощью группы инструментов «Перо».			
	Практическая работа 3. Обрисовка силуэтного изображения фигуры человека инструментом «перо».	2		
	Самостоятельная работа Выполнение иллюстрации анимационного персонажа инструментом «перо».	-	-	
Тема 1.4. Инструменты рисования - «кисть»	Содержание	2		2
	Выполнение иллюстраций звезды с применением различных видов кистей. Работа с кистям и использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей			
	Практическая работа 4. Обзор палитры «Кисти». Отображение и скрытие типа кисти, изменения режима отображения кисти, изменение порядка расположения кистей на палитре «Кисти». Создание дубликата кисти на палитре «Кисти». Удаление кистей из палитры. Создание новых библиотек кистей. Одновременное рисование контуров и применение мазков кисти. Преобразование кистей в кривые. Основные типы кистей и их параметры.	2		
Самостоятельная работа Выполнение иллюстрации подарочного конверта с применением кистей	-	-		
Тема 1.5. Инструменты заливок объектов	Содержание	2		2
	Основные понятие о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Цветовые модели RGB, CMYK, LAB. Способы и инструменты создания заливок. Создание цвета. Использование и создание образцов. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Палитра «Образцы» и палитры библиотеки цветов. Инструмент пипетка. Обзор окна «Палитра цветов». Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов». Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода			
	Практическая работа 5. Создание иллюстрации объемных геометрических фигур с применением градиентов	2		

	Самостоятельная работа Создание иллюстрации на тему «Аквариум» с применением градиента	-	-	
Тема 1.6. Создание узора, паттерн. Параметры создания нового контура. Искажение с помощью оболочки.	Содержание	2		2
	Основные параметры узоров. Типы паттерна и их параметры. Инструменты создания дополнительного контура для замкнутых объектов. Области применения дополнительных контуров. Искажение объекта с помощью оболочки. Редактирование содержание оболочки. Удаление и параметры оболочки.			
	Практическая работа 6. Создание паттерна из узора	2		
	Самостоятельная работа Создание макета из 5 элементов паттерна			
Тема 1.7. Инструмент «текст»	Содержание	2		2
	Импорт и экспорт текста. Создание текста. Создание текста по контуру. Изменение масштаба и поворота текста. Проверка орфографии и языковые словари. Шрифты. Поиск отсутствующих шрифтов. Стили символов и абзацев. Создание составных шрифтов. Специальные символы. Форматирование текста. Форматирование абзаца. Расстановка переносов и переходы на новую строку. Форматирование текста. Изменение размера шрифта. Изменение цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами.			
	Практическое занятие 7. Создание макета страницы с применением текстового блока и растрового изображения	2		
	Самостоятельная работа Создание портрета человека с применением инструмента «текст».	-	-	
Тема 1.8. Параметры растровых эффектов в Adobe Illustrator. Эффекты тона и цветовой коррекции	Содержание	2		2
	Корректировка цветового баланса одного или нескольких цветов. Изменение цветового режима документа. Отображение и вывод плашечных цветов с использованием значений LAB. Преобразование цвета в градации серого и обратно. Корректировка насыщенности нескольких цветов.			
	Практическое занятие 8. Обработка элементов иллюстраций с использованием тона и цветовой коррекции	2		
Тема 1.9. Параметры растровых эффектов в Adobe Illustrator. Художественные	Содержание	2		2
	Параметры растрирования векторных объектов. Цветовая модель, разрешение, фон. Создание обтравочной маски. Применение эффектов к растровым изображениям. Повышение производительности для применения эффектов. Изменение и удаление эффектов.			

эффекты	Практическое занятие 9. Разработка фонов к иллюстрации и обработка их с помощью художественных эффектов	2		
Тема 1.10. Разработка главного персонажа на основе литературного произведения	Содержание	4		2
	Работа с инструментом текст в программе Word. Составление таблиц, списков, нумераций страницы. Построение эскиза персонажа на основе геометрических фигур.	2		
	Практическое занятие 10. Создание эскиза главного персонажа на основе анализа литературного произведения	2		
	Самостоятельная работа Проработка эскиза иллюстрации главного персонажа в тоне с введением фона			
Тема 1.11. Создание контуров главного персонажа в программе Adobe Illustrator	Содержание	4		2
	Работа с инструментом перо, кисть, работа с цветом. Работа со слоями в программе Adobe Illustrator.	2		
	Практическое занятие 11. Создание контуров главного персонажа, с использованием инструментов Bezie и Перо	2		
	Самостоятельная работа Разбивка изображения на слои и фрагменты	-	-	
Тема 1.12. Выбор цветового решения иллюстрации	Содержание	2		2
	Способы и инструменты создания заливок. Палитра Appearance («Внешний облик») в Adobe Illustrator. Использование и создание образцов. Палитра «Образцы» и палитры библиотеки цветов. Инструмент пипетка.			
	Практическое занятие 12. Создание цветовой палитры для иллюстрации	2		
	Самостоятельная работа Выполнить заливку контуров с помощью цветовой палитры	-	-	
Тема 1.13. Подготовка иллюстрации к печати	Содержание	2		2
	Работа с инструментом текст. Виды текста. Форматы графических изображений. Способы конвертации изображения.			
	Практическое занятие 13. Сохранение иллюстрации в различных печатных форматах	2		
	Самостоятельная работа Выполнение печати иллюстрации в программе Adobe Illustrator	-	-	

<i>6 семестр</i>		44	22	
Раздел 2. InDesign - программа для создания макетов печатных и цифровых медиа.				
Тема 1.14. Интерфейс программы InDesing	Содержание	4		2
	Системные требования. Новые возможности Adobe InDesing. Запуск и основные элементы интерфейса программы. Организация рабочего места. Припуск на обрезку. Изменение параметров документа. Просмотр страниц документа и припуск под обрез. Открытие документа. Размещение палитр. Типы объектов в документе. Использование шаблонов документа. Палитры инструментов. Инструменты и параметры их настроек. Образцы цвета и режимы отображения.	2		
	Практическая работа 14 Создание и сохранение пользовательских настроек интерфейса программы	2		
Тема 1.15. Настройка рабочих параметров в программе InDesing	Содержание	4		
	Настройка вкладок: General, Interface, Type, Advanced Type, Composition, Unit & Pasteboard. Настройка с помощью команд меню и палитр.	2		
	Практическая работа 15 Выполнение глобальных настроек нового документа	2		
	Самостоятельная работа Создание шаблона документа с учетом выбранного литературного произведения.		2	
Тема 1.16. Форматирование символов и абзацев в программе InDesing	Содержание	4		
	Настройка палитры Control. Типы используемых шрифтов, выбор кегля для публикации. Лигатуры. Пробелы. Установка точки ввода и выделение текста. Выделение абзацев и задание параметров по умолчанию. Форматирование абзацев с помощью управляющей палитры. Вертикальное выравнивание. Отступы. Отбивки. Переносы слов. Выравнивание по сетке базовых линий.	2		
	Практическая работа 16. Верстка обложки	2		
	Самостоятельная работа Создание иллюстрации для обложки по теме.		2	
Тема 1.17. Работа с текстовыми фреймами в программе InDesing	Содержание	4		
	Фреймы и контуры. Импорт текста из Microsoft Word, Импорт текста в формате ТХТ, Вставка текста с помощью буфера обмена. Связывание файлов. Экспортирование текста. Элементы текстового фрейма, трансформирование фрейма, трасформирование текста. Создание связанных фреймов, связь несвязанных фреймов, присоединение фреймов к цепочке. Добавление и удаление текста, разрыв связи между фреймами, копирование текстовых фреймов. Преобразование текста в кривые, параметры фрейма.	2		2,3

	Практическое занятие 17. Создание шаблонов раскадровки	2		
	Самостоятельная работа Создание макета брендбука		2	
Тема 1.18. Работа с векторной и пиксельной графикой в программе InDesing	Содержание	4		
	Графика векторная и пиксельная. Векторные объекты, пиксельные объекты. Создание геометрических фигур, создание графических фреймов, создание линейных объектов. Создание контуров инструментом Pen. Использование инструментов группы Pencil. Команды обработки контуров. Составной контур. Замыкание и разрыв контура. Логические операции обработки контуров. Составные объекты. Размещение векторных объектов в публикации. Размещение текста вдоль контура, размещение текста внутри контура.	2		1,2
	Практическое занятие 18. Создание и преобразование векторных фигур в растровое изображение	2		1,2
	Самостоятельная работа Создание и сохранение страниц публикации в разных стилях.		2	
Тема 1.19. Инструменты трансформации в программе InDesing	Содержание	4		
	Выделение стандартных объектов. Выделение графических фреймов и их содержимого. Выделение текстовых фреймов. Работа с отдельными объектами группы и объектами вложенных групп. Группирование фреймов. Выравнивание и размещение объектов и фреймов. Перемещение объектов в процессе их создания. Перемещение объектов с помощью палитры Control. Перемещение командой Меню. Трансформирование объектов и фреймов. Свободное трансформирование объектов и фреймов. Трансформирование графических фреймов и объектов. Трансформирование графических и текстовых фреймов. Использование инструмента Free Transform. Трансформирование графического фрейма и его содержимого.	2		
	Практическое занятие 19. Оформление концепции персонажа с использованием инструментов трансформации	2		
	Самостоятельная работа Выполнение макета центрального разворота книги.		2	
Тема 1.20. Работа с	Содержание	2		

цветом в программе InDesing	Модели и цвета. Цветовая модель RGB, Цветовая модель CMYK, Цветовая модель Lab, Цветовая модель HSB, Цветовая модель Grayscale. Использование палитры Color. Градиентные заливки, редактирование градиентных заливок. Использование палитры Swatches. Служебные цвета. Импорт каталогов цветов. Удаление неиспользуемых цветов. Диалоговое окно Color Picker, копирование цветов. Конвертирование цветов моделей RGB и CMYK.			
	Практическая работа 20. Подготовка изображений в форматах CMYK и RGB.	2		
	Самостоятельная работа Прописывание интерактивных ссылок к сценам и репликам		2	
Тема 1.21. Работа с графикой в программе InDesing	Содержание Форматы: TIF, JPEG, EPS, GIF, PNG, PSD, PDF. Векторные программы и их форматы. Использование форматов для полиграфии. Вставка в публикацию файлов различных форматов. Способы размещения изображений. Размещение независимой графики. Размещение закрепленной графики. Размещение независимой графики с помощью команды Place. Размещение документов формата PDF. Вставка с помощью буфера обмена и перетаскиванием. Обработка размещенных изображений. Управление связями. Работа с прозрачными областями. Маскирование и обтравочные контуры в In DESING. Обтравочные контуры в Adobe Illustrator. Сохранение прозрачных областей с помощью альфа-канала.	2		
	Практическое занятие 21. Размещение в макете изображение иллюстраций, подготовленных в различных графических форматах	2		
Тема 1.22. Цветовые эффекты в программе InDesing	Содержание Добавление в библиотеку графических объектов. Использование объектов из библиотеки. Добавление в библиотеку и использование текста и текстовых стилей. Добавление в библиотеку модульной сетки. Открытие библиотек и поиск объектов. Эффект прозрачности. Режим наложения цвета. Изолированные области наложения и вырезания в группе. Градиентное размывание и эффекты. Эффект тени. Размывание краев изображения	2		
	Практическая работа 22 Выполнение разметки страницы и закрашивание документа.	2		
	Самостоятельная работа Создание оригинальных буквиц, текста первой колонки для публикации.		2	
Тема 1.23.	Содержание	4		

Многостраничные публикации в программе InDesing	Назначение и свойства страниц – шаблонов. Использование страниц – шаблонов. Палитра Page. Дополнительные страницы – шаблоны. Удаление шаблонов. Добавление, перемещение и удаление страниц. Копирование страниц между документами. Автоматическая нумерация страниц.	2		
	Практическое занятие 23. Деление публикации на разделы	2		
	Самостоятельная работа Создание текстовых фреймов на странице-шаблоне.		2	
Тема 1.24. Работа с таблицами в программе InDesing	Содержание	4		
	Создание нового стиля. Создание стилей символа. Создание стиля символа назначением всех его параметров. Вкладка Basic Character Formats, Advanced Character Format, Character Color. Создание стилей символа по образцу текста. Редактирование стилей. Переопределение стилей. Импорт стилей, удаление стилей.	2		
	Практическое занятие 24. Создание таблиц с разными стилями.	2		
	Самостоятельная работа Компоновка макета обложки и разворота первой страницы.		2	
Тема 1.25. Управление цветовоспроизведением в программе InDesing	Содержание	2		
	Основы управления цветом. Цветовой охват. Настройки управления цветом для документа. Предустановленные настройки. Индивидуальные настройки. Назначение профайла монитору. Внедрение и изменение цветовых профайлов. Настройка рабочих пространств по умолчанию. Разрешение экрана и управление цветом. Назначение профайла после импорта изображения. Встраивание файла в изображение.			
	Практическая работа 25. Создание страниц, шаблонов и слоев.	2		
	Самостоятельная работа. Создание оглавления публикации и предметного указателя.		2	
Тема 1.26. Цветная печать. Сборка материалов публикации.	Содержание	4		
	Основы полиграфического процесса, наложение цветов и треппинг. Режим Overprint, автоматический треппинг. Подготовка документов к печати и цветоделению. Сборка материалов публикации. Печать композитного изображения. Параметры печати. Создание заготовок печати. Просмотр цветоделенных полос. Создание файлов PDF.	2		

	Практическая работа 26. Сохранение публикации для печати в соответствии с техническими требованиями в полиграфии.	2		
	Самостоятельная работа Печать макета публикации. Подготовка презентации к просмотру.		2	
Производственная практика	<p>Виды работ:</p> <p>Разработка художественного образа анимационного персонажа с учетом характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом.</p> <p>Создание эскиза иллюстраций персонажей, выполнение их обрисовки в программе Adobe Illustrator, разбор изображения на фрагменты и слои, подбор колористического решения иллюстрации.</p> <p>Подготовка и оформление концептуальных решений анимационного персонажа с использованием инструментов программы Adobe Illustrator для создания компьютерной модели анимационного персонажа.</p> <p>Печать макетов концептуальных решений, выполнение верстки иллюстраций и основного текста в программе Adobe Illustrator.</p> <p>Разработка раскадровок в соответствии с режиссерским сценарием.</p> <p>Создание фазовок анимационных персонажей - разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа. Настройка параметров компьютерной модели анимационного персонажа для создания ключевых поз и анимации. Сохранение анимации в различных форматах.</p>	36	Форма отчетности -	
	Всего:	134		

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, предусмотренных образовательной программой; библиотеки, читального зала с выходом в сеть Интернет.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

- компьютеры, сканеры, принтеры, телевизор, колонки;
- учебная пластиковая доска;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- комплект учебно-методической документации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения;
- комплект графических планшетов;

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 Office,
2. Microsoft Excel,
3. Power Point,
4. Publisher
5. Adobe Illustrator
6. Adobe InDesing
7. Adobe Photoshop

Реализация программы модуля предполагает обязательную производственную практику, которую рекомендуется проводить концентрировано.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://prospo.ru/books/97584>

Интернет-ресурсы:

https://helpx.adobe.com/ru/pdf/illustrator_reference.pdf

https://helpx.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2015/illustrator_reference.pdf

https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2014/illustrator_reference.pdf

https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2013/illustrator_reference.pdf

<http://intellekt.kiev.ua/stati/adobe-illustrator-vs-coreldraw.html> <http://nersoft.net/126-otlichiya-adobe-illustrator-i-corel-draw.html>

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.

Обязательным условием освоения профессионального модуля является предшествование освоения учебных дисциплин: Введение в специальность, Композиция и художественный образ, Рисунок.

Обязательным условием допуска к производственной практике, в рамках профессионального модуля Выполнение работ по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор, является выполнение и защита практических и самостоятельных работ, сдача экзамена по МДК 04.01. «Основы мастерства художника-мультипликатора»

При организации учебных занятий используются активные и интерактивные методы обучения (проектные методы, методы проблемного обучения, работа в малых группах и др).

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.04. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 274554 ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР

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	<ul style="list-style-type: none"> - обоснованность объяснения социально значимой сущности и востребованности будущей профессии; - действенность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности; - участие в студенческих конкурсах, семинарах, научно-практических конференциях, конкурсах и т.п. 	<p><i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль: Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по производственной практике.</p>
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	<ul style="list-style-type: none"> - обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов проведения учебного занятия; - своевременность сдачи заданий, отчетов. 	<p><i>Промежуточная аттестация.</i> Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p>
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	<ul style="list-style-type: none"> - адекватность и обоснованность принятия решений в стандартных и нестандартных педагогических ситуациях. 	<ul style="list-style-type: none"> - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий;
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	<ul style="list-style-type: none"> - адекватность отбора и использования информации профессиональной задаче; - результативность информационного поиска 	<ul style="list-style-type: none"> - проверка и оценка отчета и дневника практик, - накопительная оценка
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - целесообразность в выборе и применении современных информационно-коммуникативных технологий 	

<p>ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями</p>	<p>- обоснованность выбора эффективных способов взаимодействия с коллегами, руководством, социальными партнерами.</p>	
<p>ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.</p>	<p>- осмысленность в постановке цели обучения, мотивации деятельности обучающихся, организации их работы.</p>	
<p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации</p>	<p>- рациональность планирования и организации деятельности по повышению квалификации.</p>	
<p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности</p>	<p>- результативность информационного поиска; - обоснованность постановки цели, выборе содержания и применения новых педагогических технологий. - обоснованность выбора и применение методов и способов решения профессиональных задач в условиях обновления содержания.</p>	
<p>ПК 4.1. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.</p>	<p>- разработка художественного образа анимационного персонажа на основе литературного произведения, либо на основе технического задания; - создание цифровой модели и ключевых поз анимационного персонажа средствами векторной программы; - подбор колористического решения концепции персонажа средствами векторной программы - выбор локации для персонажа в соответствии с темой и правилами композиции; - настройка документа публикации в соответствии с полиграфическими требованиями; - применение фреймов для верстки изображения и текстов; - сохранение публикации в различных форматах.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль: Оценка использования обучающимся методов и приёмов личной организации в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении индивидуальных заданий, работ по производственной практике, анализ выполнения самостоятельных работ обучающихся. - Оценка использования обучающимся методов и приёмов личной организации при участии в профессиональных олимпиадах, конкурсах, выставках, научно-практических конференциях.</p> <p><i>Промежуточная аттестация.</i> Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на</p>

		практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода;
		- оценка выполнения индивидуальных заданий; - проверка и оценка отчета и дневника практик; - накопительная оценка
ОК 1 - ОК 9, ПК 4.1		<i>Экзамен квалификационный</i>

