

**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  
ПП.02.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА  
(практика по профилю специальности)  
ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов  
  
по специальности  
55.02.02 АНИМАЦИЯ (по видам)  
углубленной подготовки**

ОДОБРЕНО  
Предметной (цикловой)  
комиссией специальности  
«Анимация»

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по учебно-  
воспитательной работе

Рабочая программа производственной (преддипломной) практики разработана в соответствии с: федеральным государственным образовательным стандартом по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 Анимация (по видам углубленной подготовки, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. №992 и зарегистрированным Министерством юстиции Российской Федерации 25 августа 2014 г. (Регистрационный №33819); Приказом Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 г. №885/390 «О практической подготовке обучающихся».

**Автор:**

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

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

## ПП.02.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа производственной практики (по профилю специальности) является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленная подготовка в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД) – **Техническое исполнение анимационных проектов** и соответствующих общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК): ПК 1.1 - 1.2, 1.4 - 1.6, 1.8 - 1.11, 2.1 - 2.6, ОК 1 - 9.

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.

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 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

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.

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, потребителями.
- 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.

### **1.2. Цели и задачи производственной практики (практики по профилю специальности), требования к результатам освоения практики:**

Цель производственной практики (практики по профилю специальности) - совершенствование практического опыта, полученного при изучении междисциплинарных курсов и дисциплин профессионального и учебного цикла, общеобразовательной подготовки, учебной практики, подтверждение сформированности профессиональных компетенций программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.

Задачи производственной практики (практики по профилю специальности):

#### **иметь практический опыт:**

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

### **1.3. Количество часов на освоение программы производственной практики (практики по профилю специальности):**

всего - 2 недели, 72 часа.

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.

## **2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПП.02.01. ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРАКТИКИ ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

Результатом освоения производственной практики (практики по профилю специальности) является приобретенный практический опыт, сформированность общих и профессиональных компетенций в рамках **ПМ.02. Техническое исполнение анимационных проектов**: ОК 1 - 9, ПК 1.1 - 1.2, 1.4 - 1.6, 1.8 - 1.11, 2.1 - 2.6

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов
ПК 1.2.	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных
ПК 1.4.	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения,
ПК 1.5.	Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.
ПК 1.6.	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке
ПК 1.8.	Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.
ПК 1.9.	Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления
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 2.2.	Разрабатывать технологическую документацию с учетом повышения художественной выразительности за счет использования новых технологических приемов и материалов в реализации творческих проектов.
ПК 2.3.	Осваивать и внедрять современные технологии и материалы в творческий и производственный процесс.
ПК 2.4	Осуществлять работу по проведению спектаклей, киносъемок и телепередач
ПК 2.5	Выполнять подготовку, реставрацию и реконструкцию предметов профессиональной деятельности
ПК 2.6.	Использовать мультимедийные технологии в творческом и производственном процессе.
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 08	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 09	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРАКТИКИ ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)

#### 3.1. Задания на практику

№	Код и наименование ПК	Задания на практику
1.	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.	Правильность определения этапов проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объекта
2.	ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	Профессиональное обоснование выбора концепции проекта; Грамотное проведение активного эскизного поиска
3.	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
4.	ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	Выполнение раскадровки на основе режиссерского сценария, в соответствии со звуковой дорожкой
5.	ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.	Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта
6.	ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.	- выбор средств прикладного программного обеспечения в соответствии с режиссерским сценарием.
7.	ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.	- - создание концептуального образа персонажа на основе простых геометрических форм; - - составление образа персонажа, на основе комплектов графических изображений визуальных образов героя; - отрисовка концепции персонажа средствами компьютерной графики.
8.	ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.	- - создание пространственных образов и определение отношения между ними в процессе анимационного проектирования; - - - преобразование различных объектов в образы; - - представление объектов в трехмерном измерении;
9.	ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики	-- применение базовых клипартов изображений при создании фона; - использование цветовых схем (action script) при обработке анимации в процессе монтажа видео; - использование звуковых стоков в процессе озвучивания анимационного фильма.

10.	ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– знание свойств различных художественно-изобразительных материалов;</li> <li>– знание способов работы различными художественными приспособлениями и инструментами;</li> <li>– умение различать различные техники и технологии в художественных произведениях, выполненных графическими и живописными материалами;</li> <li>- разыгрывать персонаж, учитывая физические законы, влияющие на характер движения персонажа.</li> </ul>
11.	ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	– умение использовать различные художественные приемы для передачи разных фактур;
12.	ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
13.	ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии	Демонстрировать владение необходимым программным обеспечением
14.	ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение нарисовать персонаж в сложном ракурсе с сохранением пропорций и траектории движения;</li> <li>- преобразовывать растровое изображение в векторное. Сохранять в форматах различных графических редакторов</li> </ul>
15.	ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение сфазовать точно по средней, с сохранением объема и типажа персонажа;</li> <li>- знание законов движения и физических законов, влияющих на характер движения персонажа;</li> <li>- точный перевод компоновок и статик;</li> <li>- умение читать экспозиционные листы и схемы.</li> </ul>
16.	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
17.	ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач,	Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач



	оценивать их эффективность и качество	
18.	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
19.	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
20.	ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Эффективное использование программного обеспечения для совершенствования профессиональной деятельности
21.	ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности
22.	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
23.	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
24.	ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Демонстрация навыков в технологиях в профессиональной деятельности

**3.2. Содержание ПП.02.01 Производственной практики (практики по профилю специальности)  
ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов**

<b>Наименование разделов, тем</b>	<b>Содержание работ</b>	<b>Объем часов</b>	<b>Уровень освоения</b>
Организация практики. Вводная лекция	Встреча с руководителем производственной практики со стороны училища. Установочная лекция по практике: определение целей и задачи практики и объёма выполняемых заданий. Ознакомление с календарным планом-графиком в соответствии с учебным планом.	2	1,2

Подготовительный этап	Знакомство с базой практики и руководителем производственной практики со стороны Предприятия. Инструктаж по технике безопасности.	2	1,2
Производственный этап. Изготовление чертежей и эскизов	Получение технического задания на выполнение проектно-художественных работ в соответствии с производственной деятельностью базы практики, согласно ФГОС СПО. Сбор эскизов, работ, материалов для проектирования будущего продукта. Обсуждение выполненной работы. Отметка в календарный план Подбор и изучение специальной литературы по теме выполнения проекта, справочных и нормативных документов.	60	2,3
Производственный этап.	<b>Виды работ:</b> - использование программ записи звука; - создание анимационных сюжетов с помощью художественных и технических средств; - создания анимационных сцен;		2,3
	Согласование работ с руководителем практики от предприятия. Консультация с руководителем практики от образовательной организации. Соблюдение действующих на предприятии или организации правил внутреннего трудового распорядка. Строгое соблюдение требований охраны труда, безопасности жизнедеятельности и пожарной безопасности Анализ и коррекция допущенных ошибок.		
Завершающий этап.	Завершение работы над заданием. Анализ и коррекция допущенных ошибок.	4	
Подготовка отчета по практике	Оформление результатов проекта: альбома чертежей эскизных и проектных разработок, визуализаций, фото выполненного изделия, оформление дневника практики, написание отчета, получение отзыва	4	
	<i>Промежуточная аттестация (дифференцированный зачёт)</i>		72

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

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

Производственная практика (практика по профилю специальности) по виду художник-мультипликатор углубленной подготовки направлена на расширение представлений обучающихся о сфере деятельности будущих художников-мультипликаторов, сбор материала для создания анимационного кино.

Перед началом практики обучающиеся проходят обязательный инструктаж по технике безопасности, предупреждаются о правилах поведения во время прохождения практики, целях и задачах, этапах работы.

За время преддипломной практики обучающиеся должны выполнить задания на практику в соответствии с данной рабочей программой производственной (практики по профилю специальности) практики.

### **4.2. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

ППССЗ по специальности должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 90 процентов в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной программе.

Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла, эти преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 5 лет.

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

### **4.3. Информационное обеспечение обучения**

#### **Основные источники:**

#### **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
2. Бессонова, Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта : учебное пособие / Н. В. Бессонова. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2016. — 101 с. — ISBN 978-5-7795-0770-7. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование
3. Никитина, Н. П. Цветоведение. Колористика в композиции : учебное пособие для СПО / Н. П. Никитина ; под редакцией А. Ю. Истратова. — 2-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2019. — 131 с. — ISBN 978-5-4488-0479-3, 978-5-7996-2844-4. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование
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.

#### **Дополнительная литература:**

1. Иванов-Вано, Иван Петрович. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано ; [лит. запись А. Волкова; вступит. ст. С. Асенина]. - Москва : Искусство, 1980. - 239 с.
2. Соломоник, Инна Наумовна. Куклы выходят на сцену : Книга для учителя / И. Н. Соломоник. - Москва : Просвещение, 1993. - 159 с.
3. 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.
4. P.Blair. «Cartoon Animathion». изд. Laguna Hilis California, 1994
5. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 1. Из-во «Live book», 2008 г.
6. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 2. Из-во «Live book», 2008 г.
7. Г. Уайтгекер, Д. Холос. «Тайминг в анимации», 2001 г.

#### **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
1. Робер Брессон "Заметки о кинематографе", М.: ВГИК, 1967
2. Юрий Лотман, Юрий Цивьян "Диалог с экраном", Таллин «Александра», 1994
3. Андрей Тарковский "Запечатленное время" (статья), "Вопросы киноискусства", вып.10, М.: Наука, 1967
4. Артавазд Пелешян "Дистанционный монтаж", "Вопросы киноискусства", Вып.1974
5. Алексей Соколов "Монтаж: телевидение, кино, видео" (в трёх частях), А.Г. Дворников, 2007
6. Иванов-Вано «Рисованный фильм», «Госкиноиздат», Москва, 1950
7. С. Асенин «Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран», М.: Искусство, 1986. – 287 с.

#### **Интернет-ресурсы:**

<http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/index.htm>

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

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

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

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

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРАКТИКИ ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)

**Контроль и оценка** результатов освоения производственной практики (практики по профилю специальности) осуществляется преподавателем-руководителем в процессе её освоения, а также сдачи обучающимися дифференцированного зачета.

<b>Результаты (освоенные компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.	Правильно определяет этапы проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объекта
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	Грамотно проводит эскизный поиск
ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	Умеет создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам
ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	Умеет выполнять раскадровку 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
ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.	Умеет работать в программах.
ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.	Умеет отрисовывать концепции объектов анимации различными средствами
ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности	Умеет создавать пространственные образы и определяет отношения между ними в процессе анимационного проектирования
ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики	Умеет применять базовые клипарты изображений при создании объектов анимации, может использовать звуковые стоки в процессе озвучивания анимационного фильма
ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.	Умеет применять различные художественно-изобразительные материалы
ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете,	умеет использовать различные художественные приемы для передачи разных фактур;

материале.	
ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	Умеет разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии	Демонстрирует владение необходимым программным обеспечением
ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.	Умеет преобразовывать растровое изображение в векторное. Умеет сохранять в форматах различных графических редакторов
ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	Умеет точно переводить компоновки и статики, умеет читать экспозиционные листы и схемы.