Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 01.04.2026 22:45:30
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
16 мая 2024 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий

МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора
УП.01.01 Учебная практика
ПП.01.01 Производственная практика

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2024

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино.

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель Преподаватель	Н. В. Абрамова О.Н. Федорова
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 4
1.1 Область применения рабочей программы 4
1.2 Место дисциплины в структуре ООП: 4
1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения УД 4
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы МДК.01.01 8
1.5. Рекомендуемое количество часов на освоение практики УП.01.01 9
1.6. Рекомендуемое количество часов на освоение практики ПП.01.01 9
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ 10
2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы 10
2.2. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.01.01 11
2.3. Примерный тематический план и содержание практик 30
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 36
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. 36
3.2. Информационное обеспечение обучения. 37
3.2.1 Основные источники: 37
3.2.2. Дополнительные источники: 38
3.2.3. Интернет – ресурсы 39
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УД 40
4.2. Контроль формируемых компетенций 43
4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений 45
4.4. Контроль и оценка качества практик 46

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино и состоит из междисциплинарного комплекса: **МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора, УП.01 Учебная практика, ПП.01.01 Производственная практика.**

1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Программа учебной дисциплины **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** соответствует профессиональному стандарту по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино. Профессиональный модуль входит в основную часть профессионального модуля. Знания и умения, приобретённые обучающимися в результате изучения **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий**, будут использованы ими при выполнении выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей творческой деятельности.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Требования к результатам освоения дисциплины:

Цель изучения профессионального модуля **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с**

использованием традиционных и современных технологий сформировать у обучающихся комплекс знаний, умений и навыков творческой и художественно-проектной деятельности в области анимации.

Задачи: приобретение профессиональных навыков необходимых при решении конкретных профессиональных задач в художественно-проектной деятельности в области анимации.

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся должен:

иметь практический опыт:

− проведения сбора референсов и подготовительного материала;

− использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;

− разработки концепции анимационного проекта;

− воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;

− разработки персонажей;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

− создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;

уметь:

− создавать киносценарий;

− создавать режиссерскую разработку;

− создавать аниматик;

− конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

− разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

− применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

− анимировать графические объекты и персонажи;

− применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

− применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;

знать:

− компьютерные анимационные программы;

− базовые правила монтажа;

− средства обработки изображения с использованием современных программных средств;

− об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;

− принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;

− комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;

− программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Для лучшего усвоения материала изложение его производится с применением технических средств обучения. Кроме того, занятия организованы с использованием учебных пособий по изобразительному искусству, анимации, мультипликации, кино и ТВ, компьютерной графике, 2D и 3D программам, направленные на формирование профессиональных компетенций, это позволяет студентам изучать часть материала самостоятельно, не привлекая преподавателя, таким образом, выбирая свой индивидуальный темп.

Контроль усвоения знаний по дисциплине проводится с применением различных форм текущего контроля: опросы, тестирование, контроль практических работ и самостоятельных работ и т.п.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся может использовать приобретенные знания в дальнейшей творческой и профессиональной деятельности.

По окончании изучения дисциплины в рабочей программе профессионального модуля **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** предусмотрен ***квалификационный экзамен.***

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся также должен освоить следующие **общие компетенции** (далее - ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать **профессиональными компетенциями** (далее - ПК):

ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.

ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.

ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.

ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.

ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.

ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 506 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 377 часов; самостоятельной работы обучающегося - 169 часа.

1.5. Рекомендуемое количество часов на освоение практики УП.01.01 Учебная практика:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 144 часов, в том числе:

1 курс 2 семестр - 72 часа, 2 курс 4 семестр - 72 часов.

1.6. Рекомендуемое количество часов на освоение практики ПП.01.01 Производственная практика:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 108 часов, в том числе:

3 курс 6 семестр - 72 часа, 4 курс 8 семестр - 36 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	506
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	337
в том числе:	
лекции	159
практические занятия	178
самостоятельная работа	169
II, IV, VI, VIII семестр аттестация по дисциплине МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*	

УП 01.01 Учебная практика	144
в том числе:	
2 семестр	72
4 семестр	72
II, IV семестр аттестация по дисциплине УП.01.01 Учебная практика *в форме дифференцированного зачета.*	

ПП 01.01 Производственная практика (по профилю специальности)	108
в том числе:	
6 семестр	72
8 семестр	36
VI, VIII семестр аттестация по дисциплине ПП.01.01 Производственная практика *в форме дифференцированного зачета.*	

Итоговая аттестация в форме квалификационного экзамена по ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий.

Наименование разделов	Всего часов	Объем часов					Практика	
		Обязательная аудиторная нагрузка			Самостоятельная работа		Учебная	Производственная
		Всего часов	Лекция	Практическая	Всего часов	Проект		
МДК. 01.01 Мастерство художника-аниматора	**506**	337	159	178	169			
У.П. 01.01 Учебная практика (пленэр)	**144**	144					144	
ПП. 01.01 Производственная практика	**108**	108						108
ПМ.01 ВСЕГО:	**758**	**589**	**159**	**178**	**169**		**144**	**108**
Итоговая аттестация *в форме квалификационного экзамена по* ***ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий.***								

2.2. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	1 курс 1 семестр		**51**	
РАЗДЕЛ 1. МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА				
Тема 1.1. Введение	**Содержание**		2	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение.		*1*
Тема 1.2. История анимации.	**Содержание**		2	
	Лекция		**2**	*1*
		История Российского и зарубежного анимационного кино.		*1*

Тема 1.3. История профессии Художник-мультипликатор.	**Содержание**		2	
	Лекция		**2**	*1*
		История профессии Художник-мультипликатор.		*1*
Тема 1.4. «12 принципов анимации».	**Содержание**		45	
	Лекция		**10**	*1*
		Совмещение принципов анимации между собой.		*1*
	Практическая работа		18	*2*
	№1-14	Покадровая анимация персонажа с применением принципа. Формат видео MP4.		*2*
	Самостоятельная работа		17	
		Последовательность действий нескольких персонажей в кадре. Формат видео MP4.		*3*
		Итого в 1 семестре 1 курса	**51**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**34** 16 18	
		Самостоятельная работа	**17**	
	Итоговая аттестация в 1 семестре по дисциплине МДК. 01.01 Мастерство художника-аниматора *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*			
	1 курс 2 семестр		57	
РАЗДЕЛ 1. МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА				
Тема 1.5. Драматургия анимационного фильма	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Этапы анимационной драматургии от идеи к сценарию: поиск истории, написание логлайна и синопсиса, написания сценария с упором на визуал.		*1*
	Самостоятельная работа		2	
		Анализ историй в коротком анимационном метре.		

Тема 1.6. Персонаж анимационного фильма.	**Содержание**		27	
	Лекция		**8**	*1*
		Визуальный сторителлинг: стиль, персонаж, локации, цвет как инструменты рассказа.		*1*
	Практическая работа		10	*2*
	№15	Визуальный поиск стиля (общий) (поиск референсов, ключевые скетчи персонажей и локаций, общая стилистика).Формат А4.		*2*
	№16	Анализ и эксперимент со стилями (сравнение 2-3 разных стилевых подходов для проекта через скетчи ключевых элементов, оценка их соответствия истории).. Формат А4.		*2*
	№17	Разработка главного персонажа (форма, силуэт, характерные детали в выбранном стиле). Формат А4.		*2*
	№18	Цветовая палитра персонажа (палитра цветов + обоснование их значения). Формат А4.		*2*
	№19	Эмоции персонажа (3-4 состояния через выражение лица и микрожесты). Формат А4.		*2*
	№20	Позы и действия персонажа. (динамичные и статичные позы, передача действия/характера). Формат А4.		*2*
	№21	Поиск ключевых локаций (концепт-арты мест, фокус на атмосфере и настроении истории). Формат А4.		*2*
	№22	Персонаж в локации (интеграция персонажа в среду: масштаб, взаимодействие, настроение). Формат А4.		*2*
	№23	Взаимодействие с предметом (персонаж использует/реагирует на значимый объект, рассказ действием). Формат А4.		*2*
	№24	Черновая раскадровка истории. Формат А4.		*2*
	№25	Ключевые кадры в цвете/свете (цветовое решение для 2-3 важных кадров раскадровки). Формат А4.		*2*
	№26	Колорскрипт (Color Script) истории (цветовая и световая эволюция всей выбранной сцены или короткой истории через серию упрощенных кадров, фокус на настроении, ритме, драматургии цвета и света). Формат А4.		*2*
	№27	Ключевой кадр истории (финальный, детализированный арт одного самого важного момента в цвете и свете, как кульминация колорскрипта и визуального исследования). Формат А4.		*2*

	Самостоятельная работа		9	
		Рисунки по теме. Формат А4.		*3*
Тема 1.7. Постановка анимационного фильма. Аниматик	**Содержание**		26	
	Лекция		**8**	*1*
		Основы кинематографического языка в анимации: планы, ракурсы, движение камеры.		*1*
	Практическая работа		10	*2*
	№28	Анализ референсов: режиссура и монтаж.		*2*
	№29	Создание таймлайна и ритм-карты сцены в монтажной программе. (Adobe Primer Pro)		*2*
	№30	Импорт и организация статичной раскадровки в монтажной программе		*2*
	№31	Базовый монтаж и тайминг: ритм внутри сцены.		*2*
	№32	Создания чернового аниматика без звука.		*2*
	№33	Принцип монтирования кадров разных крупностей		*2*
	№34	Работа с камерой: анимация движения/панорамы в аниматике.		*2*
	№35	Применение линий взаимодействия двух и более объектов кадре при монтаже.		*2*
	№36	Подбор звуков и создание озвучки для аниматика.		*2*
	№37	Углубленный монтаж: ритм, крупность, эмоциональные акценты.		*2*
	№38	Создание финального аниматика с титрами.		*2*
	Самостоятельная работа		8	
		Создание аниматика.		*3*
Итого во 2 семестре 1 курса			**57**	
Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия			38 18 20	
Самостоятельная работа			**19**	
	Итоговая аттестация во 2 семестре по дисциплине МДК. 01.01 Мастерство художника-аниматора *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и*			

	самостоятельных работ.		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	2 курс 3 семестр			
РАЗДЕЛ 2: РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			**51**	
Тема 2.1. Введение. История Российского и зарубежного анимационного кино	**Содержание**		2	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение. История Российского и зарубежного анимационного кино. Специализации Художников-аниматоров, различия и последовательность. Основы, и особенности анимационного кино.		*1*
Тема 2.2. Производство и интеграция финального звукового сопровождения.	**Содержание**		9	
	Лекция		**3**	
		Работа со звуком в анимационном фильме.		
	Практическая работа		3	*2*
	№1-6	Поиск музыки, разработка шумового оформления и запись чистовой озвучки для фильма.		*2*
	Самостоятельная работа		3	*3*
		Поиск и подбор шумов и музыки.		*3*
Тема 2.3. Производство промо-материалов: концепт-арт, постер тизер	**Содержание**		19	
	Лекция		**5**	*1*
		Важность промо-материалов, как тизер, постер и концепт-арты создают впечатление о фильме.		*1*
	Практическая работа		7	*2*
	№7-11	Создание тизера и постера для фильма.		*2*
	Самостоятельная работа		7	*3*

		Создание тизера и постера для фильма.		*3*
Тема 2.4 Цвет и свет в анимации. Композинг и цветокоррекция.	**Содержание**		21	
	Лекция		**6**	*1*
		Цвет и отсутствие цвета в анимации. Сборка итоговой сцены и работа с различными эффектами. (в Adobe After Effects)		*1*
	Практическая работа		8	*2*
	№12-17	Работа в Adobe After Effects.		*2*
	Самостоятельная работа		7	*3*
		Работа в Adobe After Effects.		*3*
		Итого в 3 семестре 2 курса	**51**	
		Обязательных аудиторных часов	**34**	
		в т.ч.:		
		лекции	16	
		практические занятия	18	
		Самостоятельная работа	**17**	
		Итоговая аттестация в 3 семестре по дисциплине МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
		2 курс 4 семестр	**58**	
Тема 2.5. Финальный монтаж: драматургия, ритм и сборка.	**Содержание**		26	
	Лекция		**8**	*1*
		Финальная монтажная сборка: ритм, акценты сочетание видеоряда и шумового оформления.		*1*
	Практическая работа		8	*2*
	№18-25	Разработка фильма.		*2*
	Самостоятельная работа		10	*3*
		Разработка анимационного фильма.		*3*
Тема 2.6. Завершение	**Содержание**		32	

анимационного фильма. Работа с титрами.	**Лекция**		**10**	*1*
		Финальный этап производства анимационного фильма: работа с титрами и правильный экспорт из программ для дальнейшего показа работ.		*1*
	Практическая работа		12	*2*
	№26-38	Завершение анимационного фильма, работа с правками.		*2*
	Самостоятельная работа		10	*3*
		Завершение анимационного фильма.		*3*
			Итого во 4 семестре 2 курса	**58**
			Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**38** 18 20
			Самостоятельная работа	**20**
		Итоговая аттестация в 4 семестре по дисциплине МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		

	3 курс 5 семестр			1,2,3
Раздел 3. Режиссерская разработка дипломного мультфильма			**76**	
Тема 3.1. Поиск истории и	**Содержание**		**18**	
	Лекция		**6**	1
		Работа с референсами, визуализация сюжета.		1

подбор визуальных референсов.	**Практическое занятие**		**6**	2
	1	Подбор референсов, поиск визуального решения.		2
	Самостоятельная работа		**6**	2
	1	Подбор референсов.	3	3
	2	Поиск сюжетной канвы для будущего сценария.	3	3
Тема 3.2. Работа со сценарием: написание логлайна и синопсиса.	**Содержание**		**18**	
	Лекция		**6**	1
		Этапы работы с текстом для анимационного фильма: от логлайна до сценария.		1
	Практическое занятие		**6**	2
	2	Написание сценария для своего анимационного фильма.		2
	Самостоятельная работа		**6**	2
	2	Написание логлайна для своего анимационного фильма.	3	3
	3	Написание синопсиса для своего анимационного фильма.	3	3
	Содержание		**19**	
Тема 3.3. Разработка режиссерского сценария.	**Лекция**		**6**	1
		Отличие режиссерского сценария в анимации.		1
	Практическое занятие		**7**	
	3	Создание режиссерского сценария.		2
	Самостоятельная работа:		**6**	3
	4	Создание режиссерского сценария.	3	3
	5	Создание режиссерского сценария.	3	3
	Содержание		**21**	

Тема 3.4. Создание режиссерской раскадровки по выбранному сценарию.	**Лекция**		**7**	1
		Принципы режиссёрской раскадровки.		1
	Практическое занятие		**7**	
	4	Создание режиссерской раскадровки.		2
	Самостоятельная работа:		**7**	3
	5	Разбор режиссерской раскадровки анимационных фильмов.	3	3
	6	Создание режиссерской раскадровки.	4	3
	Итого в 5 семестре 3 курса		**76**	
	Обязательных аудиторных часов		**51**	
	Лекции		**25**	
	Практических занятий		**26**	
	Самостоятельная работа		**25**	
	Итоговая аттестация по дисциплине МДК.01.01 Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ, сопровождаемого показом актерских работ в исполнении учащихся.*			
	3 курс 6 семестр			1,2,3
Раздел 4. Разработка аниматика дипломного мультфильма			**81**	

Тема 4.1. Разработка структуры аниматика.	**Содержание**			
	Лекция		**6**	1
		Предварительная работа перед началом аниматика, работа с табнейлами и ключевыми кадрами.		1
	Практическое занятие		**6**	
	5	Создание чернового аниматика.		2
	Самостоятельная работа		**6**	3
	7	Создание чернового аниматика.		3
Тема 4.2. Создание и разработка персонажа: визуализация для аниматика.	**Содержание**			
	Лекция		**4**	1
		Персонаж в аниматике. Баланс выразительности и лаконичности.		1
	Практическое занятие		**6**	
	6	Определение ключевых сцен для главного персонажа.		2
	Самостоятельная работа		**5**	3
	8	Создание модельных листов персонажа.		3
Тема 4.3. Актерский отыгрыш. Гэги и аттракционы в аниматике.	**Содержание**			
	Лекция		**4**	1
		Особенности актерского отыгрыша в анимации. Работа с гэгами и аттракционами и их визуализация.		1
	Практическое занятие		**4**	
	7	Анализ и разбор аттракционов и гэгов в анимационных фильмах.		2
	Самостоятельная работа		**4**	3

	9	Уточнение образа главного героя в аниматике, применение аттракционов, гэгов и актерской игры.		3
Тема 4.4. Проработка локаций и мизансцен для аниматика.	**Содержание**			
	Лекция		**4**	1
		Локации и мизансцены. Понимание пространства в анимационном фильме.		1
	Практическое занятие		**4**	
	8	Проработка мизансцен и локациях дипломного мультфильма.		2
	Самостоятельная работа		**4**	3
	10	Проработка мизансцен и локациях дипломного мультфильма.		3
Тема 4.5. Монтаж и сборка аниматика.	**Содержание**			
	Лекция		**4**	1
		Монтаж и монтажные переходы в аниматике. Работа со «шторками», переходами, ЗТМ и переплывами.		1
	Практическое занятие		**4**	
	9	Монтажная сборка аниматика.		2
	Самостоятельная работа		**4**	3
	11	Монтажная сборка аниматика.		3
Тема 4.6. Звуковое сопровождение в аниматике.	**Содержание**			
	Лекция		**4**	1
		Звуковое оформление. Фоновая музыка, шумовые эффекты, музыкальные подложки. Озвучка.		1
	Практическое занятие		**4**	

	10	Проработка звукового оформления мультфильма.		2
	Самостоятельная работа		**4**	3
	12	Проработка звукового оформления мультфильма.		3
	Итого в 6 семестре 3 курса		**81**	
	Обязательных аудиторных часов		**54**	
	Лекции		**26**	
	Практических занятий		**28**	
	Самостоятельная работа		**27**	

4 курс 7 семестр			
РАЗДЕЛ 5. ПРЕПРОДАКШН.		**102**	
Тема 5.1. Линейка персонажей	**Содержание**	**6**	
	Лекция 1	2	*1*
	1 **Что такое линейка персонажей и как она помогает в проекте.**		
	Практическое занятие 1	2	
	1 Создание персонажей с уникальными цветовыми палитрами.		*2*
	Самостоятельная работа 1	2	*3*

	1	Наброски линейки персонажей для дипломного фильма.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 2		2	*1*
	2	**Характер через форму: как дизайн влияет на восприятие героя.**		
	Практическое занятие 2		2	
	2	Визуализация характера через дизайн одежды и пропорции персонажей разных типажей.		*2*
	Самостоятельная работа 2		2	*3*
	2	Продолжение работы над линейкой персонажей.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 3		2	*1*
	3	**Силуэт персонажа: ключ к узнаваемости.**		
	Практическое занятие 3		2	*2*
	3	Разработка линейки героев с использованием ярких силуэтов.		
	Самостоятельная работа 3		2	*3*
	3	Завершение работы над линейкой персонажей к дипломному фильму.		
Тема 5.2. Раскадровка сюжета	**Содержание**		**6**	
	Лекция 4		2	*1*
	4	**Основы раскадровки: зачем она нужна и как используется.**		
	Практическое занятие 4		2	
	4	Разработка раскадровки к дипломному фильму.		*2*

	Самостоятельная работа 4		2	*3*
	4	Продолжение разработки раскадровки к дипломному фильму.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 5		2	*1*
	5	**Визуальный ритм: чередование крупных, средних и общих планов.**		
	Практическое занятие 5		2	*2*
	5	Продолжение работы над раскадровкой к дипломному фильму.		
	Самостоятельная работа 5		2	*3*
	5	Продолжение работы над раскадровкой к дипломному фильму. Внесение правок.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 6		2	*1*
	6	**Динамика и движение в раскадровке: как сделать кадры живыми.**		
	Практическое занятие 6		2	*2*
	6	Внесение правок к раскадровке к дипломному фильму.		
	Самостоятельная работа 6		2	*3*
	6	Завершение работы над раскадровкой.		
Тема 5.3. Колор-скрипт раскадровки	**Содержание**		**6**	
	Лекция 7		2	*1*
	7	**Что такое колор-скрипт: основы и примеры.**		
	Практическое занятие 7		2	*2*
	7	Начало работы над колор-скриптом на основе раскадровки.		
	Самостоятельная работа 7		2	*3*

	7	Продолжение работы над колор-скриптом.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 8		2	*1*
	8	**Психология цвета: как цвет передает эмоции и настроение.**		
	Практическое занятие 8		2	*2*
	8	Внесение правок к работе.		
	Самостоятельная работа 8		2	*3*
	8	Завершение работы.		
Тема 5.4. Походка персонажа.	**Содержание**		**6**	
	Лекция 9		**2**	*1*
	9	**Характер героя через походку: добавление индивидуальности.**		
	Практическое занятие 9		**2**	*2*
	9	Создание цикла походки главного персонажа.		
	Самостоятельная работа 9		**2**	*3*
	9	Завершение работы над циклом походки главного персонажа.		
Тема 5.5. Позинг персонажей.	**Содержание**		**6**	
	Лекция 10		2	*1*
	1	**Что такое позинг и зачем он нужен в анимации.**		
	Практическое занятие 10		2	*2*
	1	Работа над позингом первого персонажа.		
	Самостоятельная работа 10		2	*3*
	1	Работа над позингом второго персонажа.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 11		2	*1*

	1	**Принципы читаемости позы: баланс и линия действия.**		
	Практическое занятие 11		2	*2*
	1	Внесение правок в позинги персонажей.		
	Самостоятельная работа 11		2	*3*
		Завершение работы над позингами персонажей.		
Тема 5.6. Бэкграунды.	**Содержание**		**6**	
	Лекция 12		2	*1*
	1	**Основы создания фонов, типы бэкграундов и композиция**		
	Практическое занятие 12		2	*2*
	1	Начало работы над бэкграундами. Эскизы.		
	Самостоятельная работа 12		2	*3*
		Продолжение работы над бэкграундами.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 13		2	*1*
		Цвет и свет в фонах: создание атмосферы.		
	Практическое занятие 13		2	*2*
	1	Внесение правок в фоны. Покрас.		
	Самостоятельная работа 13		2	*3*
	1	Завершение работы. Детали.		
Тема 5.7. Аниматик	**Содержание**		**6**	
	Лекция 14		2	*1*
	1	**Что такое аниматик и его роль в процессе анимации**		
	Практическое занятие 14		2	*2*

	1	Начало работы над созданием аниматика.		
	Самостоятельная работа 14		2	*3*
	1	Продолжение работы над созданием аниматика.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 15		2	*1*
	1	**Программное обеспечение для создания аниматиков**		
	Практическое занятие 15		2	*2*
	1	Продолжение работы над созданием аниматика.		
	Самостоятельная работа 15		2	*3*
	1	Продолжение работы над созданием аниматика.		
	Содержание		**6**	
	Лекция 16		1	*1*
	1	**Перевод раскадровки в аниматик: последовательность шагов. Работа с таймингом и ритмом в аниматике.**		
	Практическое занятие 16		2	*2*
		Продолжение работы над созданием аниматика.		
	Самостоятельная работа 16		2	*3*
	1	Завершение работы над аниматиком.		
Контрольно-учетный урок/ просмотр работ	**Содержание**		**6**	
	Лекция 17		1	*1*
		Подготовка к просмотру.		
	Практическое занятие 17		4	*2*
	1	Подготовка к просмотру.		

	Самостоятельная работа 17	2	*3*
	1 Подготовка к просмотру.		
	Итого в 7 семестре 4 курса	102	
	Обязательных аудиторных часов В т.ч. лекции Практическое занятие самостоятельная работа	68 32 36 34	
Итоговая аттестация по дисциплине МДК.02.02 Техника и технологии изобразительных материалов в анимации *в формате показа видео готовых практических и самостоятельных работ.*			

4 курс 8 семестр			
РАЗДЕЛ 6. ПРОДАКШН		**30**	
Тема 6.1. Создание анимационной сцены из дипломного фильма с нуля до конца.	**Содержание**	**12**	
	Лекция 18	2	*1*
	Выбор сцены из аниматика.		
	Практические занятия 18	4	*2*
	8 Рисовка основных компоновок из сцены.		
	Самостоятельная работа 18	4	*3*
	Продолжение работы со сценой.		
	Содержание	**6**	

	Лекция 19	2	*1*
	Прорисовка. Фазовка сцены.		
	Практические занятия 19	2	*2*
	Выполнение правок .		
	Самостоятельная работа 19	2	*3*
	Завершение работы над анимацией.		
	Содержание	**6**	
	Лекция 20	2	*1*
	Заливка. Компоузинг сцены.		
	Практические занятия 20	2	*2*
	Продолжение работы над сценой.		
	Самостоятельная работа 20	2	*3*
	Завершение сцены.		
	Содержание	**6**	
	Лекция 21	2	*1*
	Подготовка к просмотру		
	Практические занятия 21	4	*2*
	Подготовка к просмотру		
	Самостоятельная работа 21	2	*3*
	Подготовка к просмотру		

	Итого в 8 семестре 4 курса	**30**	
	Обязательных аудиторных часов, в т.ч.	**20**	
	лекции	8	
	практические занятия	12	
	самостоятельная работа	10	
Итоговая аттестация по дисциплине МДК.02.02 Техника и технологии изобразительных материалов в анимации *в формате показа видео готовых практических и самостоятельных работ.*			

2.3. Примерный тематический план и содержание практик

УП.01.01 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (РАБОТА С НАТУРЫ НА ОТКРЫТОМ ВОЗДУХЕ (ПЛЕНЭР) **1 курс 2 семестр**				
	Содержание учебного материала			
	1.	Вводная беседа. Цели и задачи практики. Ознакомление с перечнем заданий учебной практики, с требованиями к составлению и оформлению отчета	2	
	2.	Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета.	6	

	3.	Зарисовки отдельных элементов цветов и бутонов в графике и цвете. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь, маркер, акварель, гуашь.	4	
	4.	Зарисовки, наброски, этюды растительных объектов. «Отдельные формы и фрагменты». Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь, маркер, акварель, гуашь.	6	
	5.	Этюды птиц. Композиционное решение наброска. Общее представление об анатомическом и конструктивном строении птиц. Передача в пятне и линии его пластической характеристики.	6	
	6.	Зарисовки птиц в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь.	6	
	7.	Зарисовки птиц в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель	6	
	8.	Этюды животных. Композиционное решение наброска. Общее представление об анатомическом и конструктивном строении животных. Передача в пятне и линии его пластической характеристики.	6	
	9.	Зарисовки животных в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус,	6	
		уголь, пастель, тушь.		
	10.	Зарисовки животных в животных в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель,гуашь	6	
	11.	Зарисовки животных. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, соус, карандаш, уголь	6	
	12.	Длительная живописная - штудийная работа сизображением птицы либо животного. Стилизация и трансформация. Материал: карандаш, соус, уголь, маркеры, пастель, акварель, карандаши, гуашь. Формат А4, А5	12	
	Всего		**72**	
УП.01.01 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (ЗАРИСОВКИ ИНТЕРЬЕРОВ И ОБЪЕКТОВ АРХИТЕКТУРЫ) **2 курс 4 семестр**				
	Содержание учебного материала			

	1.	Вводная беседа. Цели и задачи практики. Ознакомление с перечнем заданий учебной практики, с требованиями к составлению и оформлению отчета	2	*1,2*
	2.	Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета.	6	*2,3*
	3.	Зарисовки отдельных элементов интерьера в графике и цвете. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь, маркер, акварель, гуашь.	4	*2,3*
	4.	Зарисовки, наброски, этюды объектов архитектуры. «Отдельные формы и фрагменты». Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь, маркер, акварель, гуашь.	6	*2,3*
	5.	Этюды зданий. Композиционное решение наброска. Передача в пятне и линии его пластической характеристики.	6	*2,3*
	6.	Зарисовки зданий в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь.	6	*2,3*
	7.	Зарисовки зданий в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель	6	*2,3*
	8.	Этюды интерьера. Композиционное решение наброска. Передача в пятне и линии его пластической характеристики.	6	*2,3*
	9.	Зарисовки интерьера в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь.	6	*2,3*
	10.	Зарисовки интерьера в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, гуашь	6	*2,3*
	11.	Зарисовки зданий. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, соус, карандаш, уголь	6	*2,3*
	12.	Длительная живописная - штудийная работа узнаваемого объекта архитектуры. Стилизация и трансформация. Материал: карандаш, соус, уголь, маркеры, пастель, акварель, карандаши, гуашь. Формат А4, А5	12	*2,3*
		Всего	**72**	

ПП.01.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 3 курс 6 семестр				**1, 2**
	Содержание учебного материала			
	1.	Вводная беседа. Цели и задачи практики. Ознакомление с перечнем заданий учебной практики, с требованиями к составлению и оформлению отчета	2	
	2.	Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета.	6	
	3.	Синопсис и сценарий	4	
	4.	Раскадровка по утвержденному сценарию	6	
	5.	Черновой звук и диалоги	6	
	6.	Сведение раскадровки и звука	6	
	7.	Монтаж	6	
	8.	Блокинг. Движение камеры	6	
	9.	Цвет и свет в аниматике	6	
	10.	Чистовая озвучка аниматика	6	
	11.	Создание титров	6	
	12.	Экспорт финального файла. Защита итогового проекта: подготовка и проведение презентации. Оформление документов по практике.	12	
	Всего		72	

ПП.01.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 семестр				
	Содержание учебного материала			
	1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Планирование работы на период прохождения практики. Ознакомление с режимом работы и оформлением документов. Предпроектный анализ.	6	*2,3*
	2.	Оформление документов по практике.	4	*2,3*
	3.	Целевой сбор подготовительного материала. Получение правок. Работа над полученными правками. Сбор дополнительного материала.	6	*2,3*
	4.	Разработка концепции художественного образа анимационного проекта.	6	*2,3*
	5.	Продолжение работы над разработкой художественного образа анимационного проекта.	6	*2,3*
	6.	Финализация и оформление конечного продукта.	6	*2,3*
	Дифференцированный зачет		2	
		Всего	**36**	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименование необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

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)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет, оснащенный оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- стенды;
- техническими средствами обучения:
- компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением (рабочее место преподавателя);
- мультимедийный проектор;
- мультимедийный экран;
- комплект технической документации, в том числе паспорта на средства обучения, инструкции по их использованию и технике безопасности;
- библиотечный фонд.

В библиотечный фонд входят учебники, обеспечивающие освоение учебного материала по дисциплине, рекомендованные или допущенные для использования в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения ООП СПО.

В процессе освоения программы учебной дисциплины студенты имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по дисциплине, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам, материалам и др.).

3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

В библиотечный фонд входят учебники, обеспечивающие освоение учебного материала по дисциплине, рекомендованные или допущенные для использования в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения ООП СПО.

В процессе освоения программы учебной дисциплины, обучающиеся имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по дисциплинам, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам, материалам и др.).

3.2.1 Основные источники:

1. Хитрук, Ф. С. Профессия-аниматор, в 2-х томах : учебное пособие / Ю. Михайлин; — 304 с. — ISBN 978-5-9689-0137-0. — Текст : электронный // PDF.
2. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. Учебное пособие. Ред. Сабанова З.-. — 392 с. — ISBN 978-5-04-094713-3. — Текст : печатный.
3. Ronstadt. С. Книга с искоркой по рисованию поз персонажа. Вдохни жизнь в свои рисунки: учебное пособие / Ред. Hascett D. -. — 60 с. — ISBN 978-0-9899541-4-3. — Текст : электронный // PDF
4. Халас. Д. Тайминг в анимации. Учебное пособие / ред. Хитрук Ф. С; — 140 с. — ISBN -. — Текст : электронный // PDF.
5. Уорд П.-. Композиция кадра в кино и на телевидении. Учебное пособие. Ред. Жданова С. И. — 196 с. — ISBN 5-94237-011-7. — Текст: электронный // PDF.
6. Кокс Дж. -. Профессиональный монтаж в FinalCut Pro X. Учебное пособие. Ред. Жданова С. И. — 430 с. — 978-5-97060-395-6. — Текст: электронный // PDF.

7. «Академическое обучение изобразительному искусству», В.С.Шаров. Москва: Издательство «Э», 2013.
8. Наброски и зарисовки животных, Готтфрид Баммес, Москва: Искусство, 2010
9. Пленэр. Учебная летняя практика в художественномучилище, Базанова М.Д., Москва: Академический проект, 2014
10. Секреты старых мастеров, Фейнберг Л. Е., Гренберг Ю. И., Учебное пособие. 2019

3.2.2. Дополнительные источники:

1. Кеттиш. А., Смирнов И., Че Т. -. Дизайн персонажей. Концепт-Арт для комиксов, видеоигр и анимации. Учебное пособие. Ред. Смирнов И. -. — 272 с. — 978-5-00116-452-4. — Текст : печатный.
2. Виллар О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей - Издательство: Бомбора, 2021. 464 С.
3. Smith J. AGI Creative Team, Adobe After Effects CS6 Digital Classroom - Издательство: John Wiley & Sons Limited, 2012. 444 С.
4. Прокди Р.Г., Фуллер Д.М., Финков М.В. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия, 2019. 464 С.
5. Кулешов Л. В. Азбука кинорежиссуры . - 2-е изд. - Москва :
6. Искусство, 2013. - 132 с. - ISBN 978-5-458-35007-5 - Текст: печатный.
7. Эйзенштейн С. М. Монтаж. - Москва : ВГИК, 2000. - 588 с. -
8. ISBN 0235-8212.
9. Прахов А.А. Blender: 3D моделирование и анимация. Руководство для начинающих - Санкт-Петербург, 2009, 272 С.
10. «Изображение животного», Ватагин В.А, М.1957 год.
11. «Рисование животных и птиц», Г.Н. Карлов, М. Ижица. 2001 .
12. «Композиция в живописи. Цвет в живописи», Волков Н.Н., Москва, Просвещение,1982
13. «Искусство цвета» - 4-е изд., Иоханнес Иттен, М. Д. Аронов, 2007

14. «Искусство формы», Иоханнес Иттен, Издатель Д.Аронов, 2001
15. «Наброски и зарисовки», А. О. Барщ, Москва: Искусство, 1970
16. «Изобразительное искусство. Алгоритм композиции», Глазова М.В., В.С.Денисов, Москва: Когито-центр, 2012
17. «Трансформация природного мотива в орнаментальную декоративную форму», Якушева М.С.. В. Шевчук 2009,
18. «Акварельная живопись», Каллинг А., Москва, Искусство, 1968

3.2.3. Интернет – ресурсы

1. Информационно-поисковые системы сети Интернет: Yandex, Google и др.
2. Электронные каталоги и ресурсы web-сайтов отечественных и зарубежных библиотек,
3. ЭБС **«Университетская библиотека онлайн»** URL: https://biblioclub.ru
4. Электронно-библиотечная система Лань URL: https://e.lanbook.com/
5. КонсультантПлюс URL: consultant.ru
6. Гарант URL: https://www.garant.ru
7. Интернет-Портал словарей URL: https://gufo.me

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

Осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Полученный практический опыт: – проведения сбора референсов и подготовительного материала; – использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; – осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство; – разработки концепции анимационного проекта; – воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке; – разработки персонажей; – работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента; – создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств; – использования средств живописи, их изобразительно-выразительных возможностей в условиях пленэра; – проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала; – последовательного ведения работы над композицией.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль практических и самостоятельных работ.

Освоенные умения: – создавать киносценарий; – создавать режиссерскую разработку; – включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; – конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; – разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; – применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; – анимировать графические объекты и персонажи; – применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов; – применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования; создавать целостную композицию, применяя известные способы построения кадра; – изображать объекты предметного мира и пространство средствами академического рисунка и живописи; – использовать основные изобразительные техники и материалы; – находить новые живописно-пластические решения для каждой творческой задачи; – стилизовать и трансформировать натурные зарисовки; – создавать графические разработки и композиции применяя композиционные законы	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль практических и самостоятельных работ.

гармонизации и комбинаторики; – узнавать изученные произведения и соотносить их с определенной эпохой, стилем, направлением; – определять стилевые особенности в искусстве разных эпох и направлений.	
Усвоенные знания: – компьютерные анимационные программы; – средства обработки изображения с использованием современных программных средств; – об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах; – принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах; – комбинации разнородных средств: – рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; – технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа; – способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно; – технические характеристики современных графических станций; – аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов) – основные типы накопителей информации;	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос. Контроль практических и самостоятельных работ.

– характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации; – программы мультимедиа; – системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов; – программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд; – теоретические основы композиции кадра; – закономерности создания – художественной формы и особенности ее восприятия; – основные принципы подбора технологических средств в соответствии с тематикой и задачами проекта; – роль и значение пленэра в подготовке специалиста по анимации и анимационному кино.	

4.2. Контроль формируемых общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Анализ способностей обучающегося к поиску различной исторической информации. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации,

профессиональной деятельности;	необходимой для выполнения заданий.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;	Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок. Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;	Анализ способностей обучающегося к поиску различных нестандартных приемов. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время

иностранном языках.	практической работы по разделам
ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков; ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели; ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки; ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов; ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели; ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: - на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах учебной и производственной практик; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам - экзамена (квалификационного) по данному модулю

4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица).

Общая сумма баллов: 100 = «О1» + «О2». Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

«О1»				**«О2»**
К1	**К2**	**К3**	**К4**	**"Зачет/экзамен 0-60"**

20	**35**	**35**	**10**	(0-14 баллов - "2"; 15-29 баллов - "3"; 30-44 баллов - "4"; 45-60 баллов - "5")		
Кол-во посещений	Кол-во практических работ	Кол-во самостоятельных работ	Поощрение, в баллах (от 0 до 4)	**Оценка в баллах**		
				Посещение и работа на занятиях, п/р, с/р (0-40)	**Зачет/ экзамен (0-60)**	**Итого баллов (0-100)**

Расшифровка критериев:

Количественные -

- К1. Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше, чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- К2. Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- К3. Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ и КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- К4. Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Выполнение практических заданий / Устный опрос на дифференцированном зачете - руководствуетесь критериями, разработанными для промежуточной аттестации ("КОС промежуточного контроля), максимально - 60 баллов.

4.4. Контроль и оценка качества практик

	Контроль и оценка качества учебной практики	**Оценки результатов обучения**
1.	Трудоёмкость - выполнение объема заданий	10 - 20 баллов
2.	Художественная выразительность - совокупность графических средств и умений для передачи художественного образа	5 - 15 баллов
3.	Качественная оценка владения средствами и материалами	10 - 20 баллов
4.	Наличие заданий, заявленных в программе практики	5 - 10 баллов

5.	Итоговое задание	5 - 10 баллов
6.	Оформление отчета	5 - 15 баллов
7.	Защита практики	5 - 15 баллов

Процент результативности (правильных ответов)	**Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл	**Вербальный аналог**
81- 100	5	Отлично
61-80	4	Хорошо
42-60	3	Удовлетворительно
0-41	2	Неудовлетворительно

Разработчики:

РГХПУ им. С.Г. Строганова	Преподаватель Преподаватель Руководитель ОП	Э.О. Тур О.Н. Федорова И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Рецензенты:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
16 мая 2024 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий

МДК.02.01 Техники и технологии в анимации

УП.02.01 Учебная практика

ПП.02.01 Производственная практика

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2024

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

Разработчики:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Преподаватель	Т.А. Осадчая
	Преподаватель	А.А. Кузнецова
	Преподаватель	Э.О. Тур
	Руководитель ОП	И.И. Николаева

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 4
1.1.Область применения программы 4
1.2.Место дисциплины в структуре ООП… 4
1.3.Цели и задачи дисциплины 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 9
2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы 9
2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК 11
2.3. Примерный тематический план и содержание практик 74
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 78
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. ... 78
3.2. Информационное обеспечение обучения 78
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УД 80
4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины 80
4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций 82
4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений 83
4.4. Контроль и оценка качества практики 85

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ПМ.02. ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ И ИХ ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИЙ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Квалификация: специалист по анимации и анимационному кино.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Программа профессионального модуля **ПМ.02 «Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий»** является частью профессионального учебного цикла и состоит из междисциплинарного комплекса МДК.02.01 Техники и технологии в анимации, УП.02.01 Учебная практика, ПП.02.01. Производственная практика

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Требования к результатам освоения дисциплины:

Цель изучения профессионального модуля **ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** сформировать у обучающихся комплекс знаний, умений и навыков творческой и художественно-проектной деятельности в области анимации.

Задачи: приобретение профессиональных навыков необходимых при решении конкретных профессиональных задач в художественно-проектной деятельности в области анимации.

В результате изучения учебной дисциплины МДК.02.01 Техники и технологии в анимации обучающийся должен:

Иметь практический опыт:

- Создания анимации в различных техниках: классическая рисованная, предметная, сыпучая (песочная, сыпучие материалы), перекладка, пиксиляция, анимация из пластилина и моделируемых материалов.
- Построения покадровой съёмки с использованием штатива, светового оборудования и съёмочных установок для стоп-моушн.

− планирования работы над сценой;

- применения 12-ти принципов анимации на практике.

− настройки и работы в программах 2D, 3D;

– работы в профессиональных программах для создания анимации, аниматиков, раскадровок и композа мультфильма на финальном этапе: ToonBoom Harmony, ToonBoom Storyboard, Adobe After Effects.

– поэтапного создания анимации, используя подход «от позы к позе», принятые стандарты этапов работы над мультфильмом в индустрии(аниматик, лей-аут, блокинг, анимация, полишинг)

− использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;

− осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

− создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств.

Уметь:

− работать в программах 2D, 3D;

- Создавать анимацию в различных традиционных и экспериментальных техниках.

- Проектировать визуальный стиль в зависимости от выбранной технологии: песочная, предметная, классическая и др.

- Работать с покадровыми программами: управлять экспозицией, таймингом, последовательностями кадров, оньон-скином.

- Выполнять покадровую съёмку вручную и с использованием специализированного софта.

- Организовывать рабочее место и соблюдать требования безопасности при работе с оборудованием, световыми приборами и мелкими объектами.

− конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

– находить интересные ракурсы

– выстраивать композицию кадра

– сохранять узнаваемый типаж персонажа из кадра в кадр и из сцены в сцену

– осуществлять постановку мизансцен

– разрабатывать отыгрыш сцен

− разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

− применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

− анимировать графические объекты и персонажи;

− применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

− применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования.

Знать:

- Основные виды и техники анимации: классическая рисованная, предметная, кукольная, пластилиновая, песочная, силуэтная, перекладка, пиксиляция, коллажная и др.

- Принципы покадровой анимации, тайминг, экспозиция, ключевые и промежуточные кадры.

- Основы кинематографии: композиция кадра, работа со светом, ракурс, фокус.

- Особенности использования разных материалов: поведение пластилина, песка, ткани, бумаги, проволочных каркасов.

– основы профессии художник-раскадровщик;

− принцип настройки света и тени для модели в программах 2D и 3D;

− принцип анимации объектов и персонажей в программах 2D и 3D;

− принцип создания процедурной анимации;

− текстурирование материалов;

− компьютерные анимационные программы 2D и 3D;

− средства обработки изображения с использованием современных программных средств;

− теорию и основы работы над чисткой и сборкой финального материала в компьютерных программах 2D и 3D;

− принцип монтажа и согласования рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;

− технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;

− программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Для лучшего усвоения материала изложение его производится с применением технических средств обучения. Кроме того, занятия организованы с использованием учебных пособий по изобразительному искусству, анимации, мультипликации, кино и ТВ, компьютерной графике, 2D и 3D программам, направленные на формирование профессиональных компетенций, это позволяет студентам изучать часть материала самостоятельно, не привлекая преподавателя, таким образом, выбирая свой индивидуальный темп.

– Контроль усвоения знаний по дисциплине проводится с применением различных форм текущего контроля: опросы, тестирование, контроль

практических работ и самостоятельных работ и т.п.

– В результате освоения учебной дисциплины обучающийся может использовать приобретенные знания в дальнейшей творческой и профессиональной деятельности.

По окончании изучения дисциплины в рабочей программе профессионального модуля **ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** предусмотрен ***квалификационный экзамен.***

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся также должен **освоить следующие компетенции** (далее - ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК):

ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.

ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру.

ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.

ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.

ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

МДК.02.01 Техники и технологии в анимации:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 774 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 516 часов; самостоятельной работы обучающегося - 258 часов.

УП.02.01 Учебная практика:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 144 часов, в том числе: 1 курс 2 семестр - 72 часа, 2 курс 4 семестр - 72 часов.

ПП.02.01. Производственная практика:

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 108 часов, в том числе: 3 курс 6 семестр - 72 часа, 4 курс 8 семестр - 36 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

МДК.02.01 Техники и технологии в анимации	
Вид учебной работы	**Количество часов**
Максимальная учебная нагрузка (всего)	**774**
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	**516**
в том числе:	
лекции	258
практические занятия	258
самостоятельная работа	**258**
II, IV, VI, VIII семестр аттестация по дисциплине МДК.02.01 Техники и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотр практических и самостоятельных работ.*	

УП 02.01 Учебная практика	**144**
в том числе:	
2 семестр	72
4 семестр	72
II, IV семестр аттестация по дисциплине УП.02.01 Учебная практика *в форме зачета.*	

ПП 02.01 Производственная практика	**108**
в том числе:	
6 семестр	72
8 семестр	36
VI, VIII семестр аттестация по дисциплине ПП.02.01 Производственная практика *в форме зачета.*	

Итоговая аттестация в форме квалификационного экзамена по ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий

Наименование разделов	В сего часов	Объем часов					Практика	
		Обязательная аудиторная нагрузка			Самостоятельная работа		Учебная	Производственная
		Всего часов	Лекция	Практическая	Всего часов	Проект		
МДК. 02.01 Техники и технологии в анимации	**774**	516	258	258	258			
УП. 02.01 Учебная практика (пленэр)	**144**	144					144	
ПП. 02.01 Производственная практика	**108**	108						108
ПМ.02 ВСЕГО:	**1026**	**768**	**159**	**178**	**169**		**144**	**108**
Итоговая аттестация *в форме квалификационного экзамена по* ***ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий***								

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.02.01 Техники и технологии в анимации.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся		Объем часов	Уровень усвоения
1	*2*		*3*	*4*
Раздел 1. БАЗОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО ПОКАДРОВОЙ АНИМАЦИИ В ТЕХНИКЕ СТОП-МОУШН.				
	1 курс 1 семестр		**102**	*1,2,3*
Тема 1.1. Введение: изучение оборудования колледжа. Существующие стоп-моушн техники в анимации.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Существующие стоп-моушн техники в анимации: пластилиновая, песочная, бумажная перекладка, ожившая живопись, предметная, кукольная, бескамерная, пиксиляция**.**			*1*
	Практические занятия		2	
	№1	Анализ существующих техник в анимации, разбор исторически значимых работ.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№1	Подготовка материалов и оборудования для будущей работы в технике стоп-моушн.		*3*
Тема 1.2 Анимационное задание «мячик» в технике пластилиновой анимации.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Принцип «Сжатие и растяжение».			*1*
	Практические занятия		2	
	№2	Съемка задания «прыгающий мячик», в технике пластилиновой анимации, внесение правок преподавателя.		*2*

	Самостоятельная работа:		2	
	№2	Анимационное задание «мячик» в технике рисованной анимации на бумаге.		*3*
Тема 1.3. Анимационное упражнение «Маятник» в технике предметной анимации.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Объяснение базовых понятий «Тайминг и спейсинг», книга Ричарда Уильямса.			*1*
	Практические занятия		2	
	№3	Съемка задания «Маятник», в технике предметной анимации, внесение правок преподавателя.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№3	Анимационное упражнение «Маятник» в технике рисованной анимации на бумаге.		*3*
Тема 1.4. Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Анализ физики предметов, применение к анимации.			*1*
	Практические занятия		2	
	№4	Съемка заданий «Шар и кубики», «Гусеница», в техниках бумажная перекладка и пластилиновая перекладка, внесение правок преподавателя.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
	№4	Завершение начатых упражнений.		
Тема 1.5. Анимационное задание «Кораблик по волнам». Комбинированные	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Использование комбинированных техник. Движение кораблика.			*1*
	Практические занятия		2	

техники.	№5	Съемка задания «Кораблик по волнам», в комбинированных техниках песочной и предметной анимации, внесение правок преподавателя.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№5	Задание «Качели» в технике на выбор, на самостоятельную отработку различных техник анимации, принцип сцены, остаточное движение, деформация и расчленение движения.		*3*
Тема 1.6. Начало работы на бумаге. Задание“летающая птица”.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Понятия «фаза», «компоновка». Изучение устройства двигательного аппарата различных птиц и аэродинамических свойств крыльев.			*1*
	Практические занятия		2	
	№6	Отрисовка основных положений полета птицы в технике бумажной рисованной анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№6	Завершение работы над сценой самостоятельно.		
Тема 1.7. Задание на отображение процесса посадки птицы на землю.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Изучение видео-референсов и схем движения. Посадка птицы.			*1*
	Практические занятия		2	
	№7	Рисование основных положений посадки птицы из положения полета. Покадровая анимация на бумаге.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№7	Внесение правок преподавателя.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	

	Работа с промежуточными. Схемы фазовки.			*1*
	Практические занятия		2	
	№8	Рисование инбитвинов и брейкдаунов к ключевой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№8	Завершение задания. Задание «Распадающийся дым». Анимация 2d эффектов в технике рисованной анимации на бумаге.		*3*
Тема 1.8. Анимационное задание «Походка кошки».	**Содержание**		6	*3*
	Лекция		2	
	Сохранение типажа персонажа в сцене.			*1*
	Практические занятия		2	
	№9	Наброски ключевых положений кошки на бумаге.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№9	Домашняя работа над заданием «Походка кошки».		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	
	Повадки кошек, примеры из анимационного кино.			*1*
	Практические занятия		2	
	№10	Чистка ключей, произведение фазовки.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№10	Завершение работы над сценой «Походка кошки».		*3*
	Содержание		6	
Тема 1.9. Анимационное	**Лекция**		2	

задание «Бег кошки».		Механика бега. Захлест.		*1*
		Практические занятия	2	
	№11	Рисование основных положений кошки при беге, фазовка.		*2*
		Самостоятельная работа:	2	
	№11	Завершение работы над сценой «Бег кошки».		*3*
Тема 1.10. Анимационное задание «Прыжок кошачьего».		**Содержание**	6	
		Лекция	2	
		Объяснение принципа работы по дугам, Принцип «Подготовка или упреждение».		*1*
		Практические занятия	2	
	№12	Отрисовка основных положений с учетом необходимого для подготовки к действию тайминга.		*2*
		Самостоятельная работа:	2	
	№12	Завершение работы над сценой «Прыжок кошачьего».		*3*
Тема 1.11. Анимационное задание «бег зайца».		**Содержание**	6	
		Лекция	2	
		Объяснение принципов бега зайца.		*1*
		Практические занятия	2	
	№13	Создание мультипликата бега зайца.		*2*
		Самостоятельная работа:	2	
	№13	Завершение работы над анимационной сценой.		*3*
Тема 1.12. Анимационное		**Содержание**	6	
		Лекция	2	

упражнение “походка слона”.		Особенности строения слонов и на что это влияет при ходьбе.		*1*
		Практические занятия	2	
	№14	Отрисовка ключевых положений в анимации походки слона.		*2*
		Самостоятельная работа:	2	
	№14	Чистка основных фаз в анимации.		*3*
		Содержание	8	
		Лекция	**2**	
		Примеры походок животных.		*1*
		Практические занятия	2	
	№15	Отрисовка промежуточных положений в анимации походки слона.		*2*
		Самостоятельная работа:	4	
	№15	Завершение работы над анимационной сценой.		*3*
Тема 1.13. «Пиксиляция», групповая анимационная работа.		**Содержание**	8	
		Лекция	**4**	
		Анимационное кино в технике «Пиксиляция». Норман Макларен и авторские ленты.		*1*
		Практические занятия	4	
	№16	Съемка сцены в технике «пиксиляция» совместно с одногруппниками.		*2*
		Самостоятельная работа:	2	
	№16	Изучение темы «Пиксиляция». Склейка работ за семестр.		*3*
Тема 1.14. Итоговый просмотр работ за семестр.		**Содержание**	2	
		Практические занятия	2	
	№17	Просмотр работ однокурсников. Анализ ошибок.		*2*

	Итого в 1 семестре 1 курса	**102**	
	Обязательных аудиторных часов	**68**	
	Лекции	34	
	Практических занятий	34	
	Самостоятельная работа	**34**	
	Итоговая аттестация в 1 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техника и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотр практических и самостоятельных работ.*		

	1 курс 2 семестр		**114**	*1,2,3*
Тема 1.15. Вводный урок по программе ToonBoom Harmony, знакомство с интерфейсом, задание “прыгающий мячик”.	**Содержание**		6	
	Лекция.		**2**	
	Запуск программы для создания анимации ToonBoom Harmony. Интерфейс программы.			*1*
	Практические занятия		2	
	№1	Выполнение анимационного задания «Прыгающий мячик».		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№1	Работа над анимационной сценой дома.		*3*
Тема 1.16. Анимационная разминка. Задание «виляющий хвост».	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Обучение работе с промежуточными кадрами в программе «Toonboom Harmony». Понятия «компоновка» и «фаза».			*1*
	Практические занятия		2	
	№2	Задание «виляющий хвост» на отработку принципов анимации, животное на выбор.		*2*

	Самостоятельная работа:		2	
	№2	Завершение работы над анимацией, понятие «захлест». Просмотр видео-референсов к следующему заданию.		*3*
Тема 1.17. Анимационное задание «огонь».	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Принципы анимации 2д эффектов.			*1*
	Практические занятия		2	
	№3	Создание анимационной сцены «огонь»		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№3	Завершение работы над анимационной сценой.		*3*
Тема 1.18. Абстрактная анимация форм под музыку.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Экспозиционные листы для анимации. Тайминг сцен.			*1*
	Практические занятия		2	
	№4	Составление экспозиционных листов с пометками на главные моменты выбранного музыкального отрывка.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№4	Подготовка материалов для работы.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	
	Роспись тайминга в экспозиционные листы. Сохранение акцентов.			*1*
	Практические занятия		2	
	№5	Расчет промежуточных кадров в сцене. Аниматик.		*2*

	Самостоятельная работа:		2	
	№5	Определение тайминга сцены. Черновая анимация**.**		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	
	Правила синхронизации изображения с музыкой. Хитрук.			*1*
	Практические занятия		2	
	№6	Прорисовка анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№6	Завершение сцены.		*3*
Тема 1.19.1 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка раскадровки и идеи.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Принципы разработки персонажей и работы со сторибордом.			*1*
	Практические занятия		2	
	№7	Разработка технического решения анимационной сцены.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№7	Подготовка материалов.		*3*
Тема 1.19.2 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Подготовка персонажей.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Работа с планами в кино.			*1*
	Практические занятия		2	
	№8	Создание персонажей и локаций для съемки.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№8	Подготовка материалов.		*3*

Тема 1.19.3 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Черновая анимация.	**Содержание**		6	
	Лекция		2	
	Выставление света в сцене.			*1*
	Практические занятия		2	
	№9	Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№9	Продолжение работы.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	
	Анимация под озвучку.			*1*
	Практические занятия		2	
	№10	Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№10	Продолжение работы.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		2	
	Попадание в тайминг.			*1*
	Практические занятия		2	
	№11	Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№11	Продолжение работы.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		2	
	Ритм в анимации. Разница тайминга.			*1*

	Практические занятия	**2**	
	№12 Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:	2	
	№12 Продолжение работы.		*3*
	Содержание	**6**	
	Лекция	2	
	Дополнительное движение в анимации.		*1*
	Практические занятия	**2**	
	№13 Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:	2	
	№13 Продолжение работы.		*3*
	Содержание	**6**	
	Лекция	2	
	Цвет в анимации и кино.		*1*
	Практические занятия	**2**	
	№14 Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:	2	
	№14 Продолжение работы.		*3*
	Содержание	**6**	
	Лекция	2	
	Эскизы сцен.		*1*
	Практические занятия	**2**	
	№15 Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:	2	

	№15	Продолжение работы.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		2	
	Съемка «по два» и «по одному».			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№16	Черновая анимация.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№16	Продолжение работы.		*3*
Тема 1.19.3 Анимационный этюд в программе ToonBoom Harmony. Чистка анимации. Сборка сцен в программе Adobe Premiere, Adobe After Effects, постобработка.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	
	Основы сборки и постобработки материала. Adobe Premiere Pro.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№17	Чистка анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№17	Завершение чистки анимации.		*3*
	Содержание		**10**	
	Лекция		4	
	Композитинг в Афтер Еффектс.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№18	Работа над постобработкой этюда.		*2*
	Самостоятельная работа:		4	
	№18	Завершение сборки и постобработки сцен.		*3*
Тема 1.20. Просмотр	**Содержание**		**2**	

работ.	**Практические занятия 36**	**2**	
	№19 Просмотр работ однокурсников. Обсуждение ошибок.		*2*
	Итого во 2 семестре 1 курса	**114**	
	Обязательных аудиторных часов	**76**	
	Лекции	38	
	Практических занятий	38	
	Самостоятельная работа	**38**	
	Итоговая аттестация во 2 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техника и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотр практических и самостоятельных работ.*		

Наименование разделов и тем	**Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся**	**Объем часов**	**Уровень усвоения**
1	*2*	*3*	*4*
	2 курс 3 семестр	**102**	*1,2,3*
РАЗДЕЛ 2. БАЗОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО 2Д АНИМАЦИИ В ПРОГРАММЕ TOON BOOM HARMONY			
Тема 2.1. Задание “походка голубя”.	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	
	Изучение видео-референсов, обучение работе с инструментами «кисточка», «карандаш» и «ластик».		*1*
	Практические занятия	**2**	
	№1 Создание черновой анимации голубя. Изучение механики движения птицы.		*2*
	Самостоятельная работа:	**2**	

	№1	Завершение работы над сценой, чистка чернового мультипликата.		*3*
Тема 2.2. Анимационное задание «походка лошади.»	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение построения и рисования лошади, механики их движений при ходьбе.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№2	Отрисовка 5 основных положений лошади при ходьбе.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№2	Завершение работы над основными положениями походки лошади, начало рисования промежуточных.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Работа с компоновками и фазами, передача особенности походки парнокопытных**.**			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№3	Рисование промежуточных фаз движения. Брейкдауны.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№3	Завершение работы над сценой.		*3*
Тема 2.3. Задание на выбор: «Рысь лошади», «Галоп».	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение схем движения животного в сценах галопа, рыси, механика движения лошади.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№4	Начало работы над сценой, изучение примеров бега лошади, наброски движения на болванках животного.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	

	№4	Внесение правок в основные положения лошади при беге.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Работа со слоями в ToonBoom, Overlayer.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№5	Создание промежуточных положений в анимации. Ведение работы к завершению**.**		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№5	Отрисовка основных кадров задания «походка человека».		*3*
Тема 2.4. Задание “походка человека”.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение работы по слоям в программе “Toonboom”. Underlayer.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№6	Внесение правок в основные кадры походки из домашнего задания. Создание промежуточных фаз. Завершение работы.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№6	Завершение работы над сценой. Зарисовки персонажа для следующего задания.		*3*
Тема 2.5. Характерная походка прямоходящего с использованием готового персонажа. Бег с использованием готового персонажа.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение видео-референсов и мультфильмов с примерами характерных походок.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№7	Рисование основных положений с учетом характера выбранного персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№7	Внесение правок, чистка ключевой анимации.		*3*

	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение особенностей работы с готовым типажом персонажа существующего мультфильма, тренировка по сохранению типажа, пропорций героя, отображение характера.			*1*
	Практические занятия 11		**2**	
	№8	Рисование инбитвинов и брейкдаунов к ключевой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№8	Чистка анимационной сцены, уточнение пропорций		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение работы по сохранению типажа героя не только из кадра в кадр, но и из сцены в сцену. Изучение анимационных схем бега и референсов			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№9	Повторение работы с персонажем предыдущего задания. Наброски ключевых положений.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№9	Завершение работы над сценой.		*3*
Тема 2.6. Задание «прыжок» с использованием готового персонажа.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Изучение схем и механики прыжка, отработка изученных ранее анимационных принципов. Colour art в ToonBoom.			*1*
	Практические занятия		**2**	

	№10	Рисование основных положений с учетом характера выбранного персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№10	Продолжение работы над сценой.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Инструмент «Shift and trace» для создания промежуточных кадров.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№11	Рисование инбитвинов и брейкдаунов к ключевой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№11	Завершение работы над сценой. Отрисовка основных компоновок следующего задания.		*3*
Тема 2.7. Задание “бросок мяча человеком”.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Объяснение принципа работы по дугам в программе “Toonboom”. Слои-референсы. Интерполяция.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№12	Рисование основных положений с учетом необходимого для замаха и броска тайминга.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№12	Продолжение работы над сценой. Изучение понятия «smear».		*3*
Тема 2.8. Задание на сложный липсинк с жестикуляцией	**Содержание**		**6**	
	Лекция		**2**	
	Правила создания липсинка в анимации.			*1*

«Отыгрыш реплики».	**Практические занятия**		**2**	
	№13	Рисование основных положений с учетом характера выбранного персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№13	Продолжение работы над сценой.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Основы разработки выразительных поз при создании мультипликата.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№14	Рисование инбитвинов и брейкдаунов к ключевой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№14	Внесение правок преподавателя.		*3*
	Содержание		**6**	
	Лекция		**2**	
	Жестикуляция в анимационном кино.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№15	Чистка анимационной сцены.		*2*
	Самостоятельная работа:		**2**	
	№15	Завершение работы над сценой.		*3*
Тема 2.8. Изучение	**Содержание**		**10**	

программы Adobe Premiere Pro. Монтаж итогового анимационного рила с работами за семестр.	**Лекция**		**4**	
	Изучение инструментария и интерфейса программы. Требования к animation reel. Примеры работ взрослых аниматоров.			*1*
	Практические занятия		**2**	
	№16	Сборка анимационных упражнений за семестр под музыку.		*2*
	Самостоятельная работа:		**4**	
	№16	Завершение монтажа. Подготовка к просмотру.		*3*
Тема 2.9. Итоговый просмотр работ за семестр.	**Содержание**		**2**	
	Практические занятия		**2**	
	№17	Просмотр работ однокурсников. Анализ ошибок.		*2*
	Итого в 3 семестре 2 курса		**102**	
	Обязательных аудиторных часов		**68**	
	Лекции		34	
	Практических занятий		34	
	Самостоятельная работа		**34**	
	Итоговая аттестация в 3 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техника и технологии в анимации *в виде просмотр практических и самостоятельных работ.*			

	2 курс 4 семестр		**108**	1,2,3
Тема 2.10.1 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд в	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	Принципы создания блокинга.			*1*

технике рисованной анимации. Черновая анимация.	**Практические занятия**		2	
	№1	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№1	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Блокинг: правило пяти ключей.			*1*
	Практические занятия		2	
	№2	Работа с ключевыми позами.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№2	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Объяснение специфики анимирования в технике 2д. Изучение горячих клавиш.			*1*
	Практические занятия		2	
	№3	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№3	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Блокинг плюс – второй этап создания анимации.			*1*
	Практические занятия		2	

	№4	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№4	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Объяснение принципа работы со звуком, попадание в тайминг, фонема.			*1*
	Практические занятия		2	
	№5	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№5	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Нодовая система и её использование.			*1*
	Практические занятия		2	
	№6	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№6	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Нода Transparency.			*1*
	Практические занятия		2	
	№7	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№7	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	

	Лекция		**2**	
	Работа с планами в кино.			*1*
	Практические занятия		2	
	№ 8	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№8	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Создание кадров для аниматика, сложных движений, элементов и объектов анимации.			*1*
	Практические занятия		2	
	№ 9	Создание черновой анимации.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№9	Создание черновой анимации.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Понятие «полишинг».			*1*
	Практические занятия		2	
	№ 10	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№10	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	

	Разница понятий «инбитвин» и «брейкдаун».			*1*
	Практические занятия		2	
	№ 11	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№11	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Анимация «прямо вперед» и «от позы к позе», разница.			*1*
	Практические занятия		2	
	№12	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№12	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Дополнительное движение в анимации.			*1*
	Практические занятия		2	
	№13	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№13	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		6	
	Лекция		**2**	
	Сохранение типажа персонажа.			*1*
	Практические занятия		2	
	№14	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*

	Самостоятельная работа:		2	
	№14	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		4	
	Лекция		**1**	
	Экспорт видео на прозрачном фоне.			*1*
	Практические занятия		1	
	№15	Создание чернового мультипликата сцен.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№15	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
Тема 2.10.2. Работа над анимационным сюжетом 60 секунд в технике рисованной анимации. Создание чистового мультипликата. Заливка.	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	Работа с настройкой Cutter.			*1*
	Практические занятия		2	
	№16	Создание чистового мультипликата сцен. Покрас персонажей.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№16	Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок.		*3*
	Содержание		4	
	Лекция		**1**	
	Работа с настройкой Glow.			*1*
	Практические занятия		1	
	№17	Создание чистового мультипликата сцен. Покрас персонажей.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	
	№17	Создание чистового мультипликата сцен. Покрас персонажей.	2	*3*
Тема 2.10.3. Работа	**Содержание**		6	

над анимационным сюжетом 60 секунд. Финальная сборка. Постобработка.	**Лекция**		**4**	
	Композитинг в Афтер Еффектс.			*1*
	Практические занятия		2	
	№18	Работа над постобработкой мультфильма.		*2*
Тема 2.11. Просмотр работ.	**Содержание**		**2**	
	Практические занятия		2	
	№19	Просмотр работ однокурсников. Обсуждение ошибок.		*2*
		Итого в 4 семестре 2 курса	**108**	
		Обязательных аудиторных часов	**72**	
		Лекции	**36**	
		Практических занятий	**36**	
		Самостоятельная работа	**36**	
	Итоговая аттестация в 4 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техника и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотр практических и самостоятельных работ.*			

	3 курс 5 семестр		1,2,3
МДК 02.01 Техники и технологии в анимации		**102**	
Тема 1. Основы работы в Blender, навигация	**Содержание**		
	Лекция	**2**	**1**
	Blender.Как скачать и установить программу. Интерфейс (Окна, язык, тема). Навигация 3D Viewport (Перемещение в 3D). Вид View (Панели).		
	Практическое занятие №1	**2**	**2**
	Установка программного обеспечения. Изучение интерфейса программы.		
	Самостоятельная работа №1	**2**	

	Установка программного обеспечения. Изучение интерфейса программы.		**3**
Тема 2. Работа с объектами	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Удаление и добавление объектов . Трансформация объекта (масштаб). Выделение (выбор) объектов в Object Mode. 3D Курсор (Annotate, Measure).		
	Практическое занятие №2	**2**	**2**
	Манипуляции с простыми объектами в программе.		
	Самостоятельная работа №2	**2**	**3**
	Манипуляции с простыми объектами в программе.		
Тема 3. Основы моделирования в программе Blender	**Содержание**	**6**	
	Лекция		
	Viewport Shading Solid (Метод отображения). Скрытие объектов. Структура Mesh - объекта (Создаём вершину). Дублирование объектов (Зеркало, Выравнивание).	**2**	**1**
	Практическое занятие №3		

	Работа с примитивами в режиме редактирования.	**2**	**2**
	Самостоятельная работа №3		
	Работа с примитивами в режиме редактирования.	**2**	**3**
Тема 4. Основы работы, навигация.	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Ориентация осей Опорные точки (Нормали). Привязки Snapping (Project Individual Elements).		
	Практическое занятие №4	**2**	**2**
	Моделируем стол.		
	Самостоятельная работа №4	**6**	
	Моделируем стол.		**3**
Тема 5. Основные приемы в моделировании, трансформации.	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Выделение Select Loops (Edit Mode). Пропорциональное редактирование (Скручиваем объект). Трансформация элементов (вершин, рёбер, граней) Transformation (Edit mode). Удаление и растворение (Edit mode) Создаём куб из вершины.		
	Практическое занятие №5	**2**	**2**

	Моделируем рамку для картины.		
	Самостоятельная работа №5	**2**	
	Моделируем рамку для картины.		**3**
Тема 6. Приемы моделирования, работа с объектами	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Присоединить и отделить объекты Join, Separate. Слить, Расколоть, Разорвать Merge, Split, Rip Vertices (Edit Mode). Выдавить Extrude (Edit Mode).		
	Практическое занятие №6	**2**	**2**
	Моделируем стул.		
	Самостоятельная работа №6	**2**	
	Моделируем стул.		**3**
Тема 7. Основные приемы работы в режиме редактирования.	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Вставить грани (Inset Faces) Добавляем толщину (Edit Mode). Скос Фаска (Bevel) Ступенчатый скос (Edit Mode). Разрезы Loop Cut and Slide (Edit Mode).		

	Практическое занятие №7	**2**	**2**
	Моделируем картину.		
	Самостоятельная работа №7	**2**	
	Моделируем картину.		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Нож Knife, Bisect (Edit Mode) Пополам. Округляем отверстие. Extrude to Cursor, Spin (Edit Mode) Тела вращения. Knife Project, Weld Edges into Faces (Edit Mode).		
	Практическое занятие №8	**2**	**2**
	Создаем остров с пальмой		
	Самостоятельная работа №8	**2**	
	Создаем остров с пальмой		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Bridge Edge Loops Мост (Edit Mode). Extrude Manifold (Edit Mode). Fill (Заполнить) New Edge (Face) Connect Vertex Path (Edit Mode).		

	Практическое занятие №9	**2**	**2**
	Создаем соединения и изгибы труб. Моделируем обеденный стол.		
	Самостоятельная работа №9	**2**	
	Моделируем обеденный стол.		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Intersect (Knife, Boolean). Screw, Wireframe (Edit Mode).		
	Практическое занятие 10	**2**	**2**
	Моделируем древнегреческий храм.		
	Самостоятельная работа №10	**2**	
	Моделируем древнегреческий храм.		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Subdivide Subdivide Edge-Ring Un-Subdivide (Edit Mode). Clean Up (Edit Mode).		
	Практическое занятие №11	**2**	**1 ,2**
	Моделируем комод с ящиками.		

	Самостоятельная работа №11	**2**	
	Моделируем комод с ящиками.		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Curves (Кривая Безье) Стены из кривой, Неоновый текст. Импорт SVG. Отверстие в кривой.		
	Практическое занятие №12	**2**	**2**
	Создаем неоновую вывеску. Создаем симметричный сосуд из кривых. Примеры практического применения кривых.		
	Самостоятельная работа №12	**2**	
	Создаем неоновую вывеску.		**3**
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Поверхность NURBS Surface. Metaball. Текст (Кириллица).		
	Практическое занятие №13	**2**	**2**
	Моделируем элементы для сцены с паровозом		

	Самостоятельная работа №13	**2**	
	Моделируем элементы для сцены с паровозом		**3**
	Содержание	**8**	
	Лекция	**3**	**1**
	Light Objects.		
	Практическое занятие №14	**2**	**2**
	Настройка окружения и света в сцене с паровозом		
	Самостоятельная работа №14	**3**	
	Настройка окружения и света в сцене с паровозом		**3**
	Содержание	**8**	
	Лекция	**3**	**1**
	Камера.		
	Практическое занятие №15	**2**	**2**
	Настройка камеры в сцене с паровозом		
	Самостоятельная работа №15	**3**	
	Настройка камеры в сцене с паровозом		**3**

Тема 8. Материалы в Blender.	**Содержание**	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Shader Editor (Материалы). UV Editor Развёртка.		
	Практическое занятие №16	**2**	**2**
	Настройка рендера, композитинг и финальный рендер сцены с паровозом.		
	Самостоятельная работа №16	**2**	
	Настройка рендера, композитинг и финальный рендер сцены с паровозом.		**3**
Зачёт	**Практическое занятие**	**2**	
	Просмотр работ.		
Итого в 5 семестре 3 курса:		**1**	
	Обязательных аудиторных часов	**68**	
	Лекции	**34**	
	Практических занятий	**34**	
	Самостоятельная работа	**34**	

Промежуточная аттестация в формате показа готовых работ.			
	3 курс 6 семестр	**1**	
Тема 1. Инструменты программы Блендер	**Содержание**	1	
	Лекция	**4**	**1**
	Графический редактор (Image Editor). Texture Paint.		
	Практическое занятие №17	**4**	**2**
	Нанесение текстуры на объект.		
	Самостоятельная работа №17	**4**	3
	Нанесение текстуры на объект.		
	Содержание	**12**	
	Лекции	**4**	**1**

	Vertex Paint (Рисование по вершинам). Image (Референс). Shape Keys (Ключи формы).		
	Практическое занятие №18	**4**	**2**
	Настройка и анимация ключей формы.		
	Самостоятельная работа №18	**4**	3
	Настройка и анимация ключей формы.		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Timeline (Шкала времени). Parenting Objects (Родительская связь).		
	Практическое занятие №19	**2**	**2**
	Анимация настольной лампы		
	Самостоятельная работа №19	**2**	3
	Анимация настольной лампы		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**

	Vertex Group (Группа вершин). Armature (Арматура) Кость. Symmetrize, Naming, Skin (Арматура).		
	Практическое занятие №20	**2**	**2**
	Управление кубиком с помощью арматуры.		
	Самостоятельная работа №20	**2**	3
	Управление кубиком с помощью арматуры.		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Weight Paint (Весовая раскраска). Quantize, Normalize, Smooth (Weight Paint). Transfer Weighs (Перенос весов).		
	Практическое занятие №21	**2**	**2**
	Анимация бабочки с помощью кривой Безье		
	Самостоятельная работа №21	**2**	**3**
	Анимация бабочки с помощью кривой Безье		
	Содержание	**6**	

	Лекции	**2**	**2**
	Graph Editor (Редактор графов). Markers (Маркеры).		
	Практическое занятие №22	**2**	**2**
	Создание анимации маятника.		
	Самостоятельная работа №22	**2**	**3**
	Создание анимации маятника.		
Тема 2. Скульптинг	**Содержание**	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Sculpt mode (Методы лепки). Базовые настройки кисти Basic brush settings (Sculpt mode).		
	Практическое занятие №23	**2**	**2**
	Практическое применение инструментов лепки.		
	Самостоятельная работа №23	**2**	**3**
	Практическое применение инструментов лепки.		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Sculpting brushes Скульптурные кисти (Sculpt mode). Smoothing (flat) brushes Сглаживающие кисти (Sculpt mode).		

	Практическое занятие №24	**2**	**2**
	Создаем анимированные деревья		
	Самостоятельная работа №24	**2**	**3**
	Создаем анимированные деревья		
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Pull brushes Вытягивающие кисти (Sculpt mode). Box tools Коробочные инструменты (Sculpt mode).		
	Практическое занятие №25	**2**	**2**
	Создаем анимированные цветы		
	Самостоятельная работа №25	**2**	**3**
	Создаем анимированные цветы		
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Mask Маска.		

	Face Sets Наборы граней.		
	Практическое занятие №26	**2**	
	Скульптим голову персонажа		
	Самостоятельная работа №26	**2**	3
	Скульптим голову персонажа		
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Mesh Filter, Cloth Filter Фильтры. Symmetrize, Alpha Brushes Альфа кисти.		
	Практическое занятие №27	**2**	**2**
	Применение фильтра для создания ткани.		
	Самостоятельная работа №27	**2**	3
	Применение фильтра для создания ткани.		
Тема 3. Физика	**Содержание**	**6**	
	Лекции	**2**	**1**

	Rigid Body Твёрдое тело. Rigid Body Constraints Ограничители.		
	Практическое занятие №28	**2**	**2**
	Реализация физики вращения колеса		
	Самостоятельная работа №28	**2**	3
	Реализация физики вращения колеса		
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**
	Fluid Жидкость. Cloth Ткань.		
	Практическое занятие №29	**2**	**2**
	Реализация физических принципов при создании объектов из ткани.		
	Самостоятельная работа №29	**2**	3
	Реализация физических принципов при создании объектов из ткани.		
	Содержание	**6**	
	Лекция	**2**	**1**

	Soft Body Мягкое тело. Blender. Dynamic Paint Динамическое рисование.		
	Практическое занятие №30	**2**	**2**
	Практическое занятие №30		
	Самостоятельная работа №30	**2**	3
	Реализация физических принципов в симуляции мягкого тела		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Force Fields Силовые поля. Particle System Система частиц.		
	Практическое занятие №31	**2**	**2**
	Создаем текстуру неба и земли для сцены с лесом		
	Самостоятельная работа №31	**2**	3
	Создаем текстуру неба и земли для сцены с лесом		

	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Curve Guide Силовые поля. Частицы с ключами (по ключу) Keyed Physics.		
	Практическое занятие №32	**2**	**2**
	Рассаживаем растения и анимируем бабочку в сцене с лесом		
	Самостоятельная работа №32	**2**	3
	Рассаживаем растения и анимируем бабочку в сцене с лесом		
	Содержание	**6**	
	Лекции	**2**	**1**
	Презентация работ.		
	Практическое занятие №33	**2**	**2**
	Композиция с летающей в лесу бабочкой		
	Самостоятельная работа №33	**2**	3

	Композиция с летающей в лесу бабочкой		
	Практическое занятие		
	Просмотр работ.		
	Итого в 6 семестре 3 курса	**108**	
	Обязательных аудиторных часов	**72**	
	Лекции	**36**	
	Практических занятий	**36**	
	Итоговая аттестация в 6 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техники и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
	4 курс 7 семестр		
РАЗДЕЛ 1.		**102**	
1.Тайминг и спейсинг	**Содержание**	6	
	Лекция	**2**	*1*
	Введение в хронометраж и интервалы.		

		Стандартные частоты кадров. Влияние количества кадров на скорость. Влияние расстояния между кадрами. Линейная интерполяция. Преобразование в Безье. Введение в графический редактор. Сглаживание анимации.		
	Практическая работа		2	*2*
	№1	Настройка и корректировка анимации.		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№1	Настройка и корректировка анимации.		
2. Сжатие и растяжение	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в анимацию прыгающего мяча. Настройка анимации. Определение времени и создание цикла. Настройка кривых и сквош. Принципы сквоша и растяжки.		

		Корректировка движения мяча. Настройка растяжки мяча. Проблемы с анимацией и их решение.		
	Практическая работа		2	*2*
	№2	Создание анимации прыгающего мяча.		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№2	Создание анимации прыгающего мяча.		
3.Дуга и импульс	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Уменьшение энергии и растяжение. Настройка кривой движения. Определение промежуточного кадра. Инерция и баланс. Центрирование и уменьшение времени.		
	Практическая работа		2	*2*
	№3	Прыжок мяча в сторону		

	Самостоятельная работа		2	*3*
	№3	Прыжок мяча в сторону		
4. Мяч с хвостом. Перекрывающее действие	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Настройка временной шкалы. Перекрывающиеся действия. Настройка анимации хвоста. Создание четкой S-образной кривой. Визуальный контроль и корректировка.		
	Практическая работа		2	*2*
	№4	Прыжок мяча с хвостом на месте		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№4	Прыжок мяча с хвостом на месте		
5. Анимация	**Содержание**		6	

плавного взмаха хвоста	**Лекция**		**2**	*1*
		Введение в анимацию водорослей. Добавление изгибов. Исправление анимации хвоста. Сглаживание кривой. Фокус на зависании и движении. Регулировка зависания. Симметричность и объем. Добавление следа движения.		
	Практическая работа		2	*2*
	№5	Плавная анимация хвоста		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№5	Плавная анимация хвоста		
6. Боковое движение хвостом	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в упражнение с хвостом. Превышение скорости и остановка.		

		Применение в кинематографе. Работа с интервалами и зависаниями.		
	Практическая работа		2	*2*
	№6	Движение хвоста за мячом		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№6	Движение хвоста за мячом		
7. Анимация мяча за хвостом	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Принципы анимации хвоста. Настройка контроллеров хвоста. Использование хвоста для вращения мяча. Корректировка позы хвоста. Перенос анимации и исправление формы хвоста. Исправление движения хвоста. Корректировка движения мяча и хвоста. Создание S-образной и C-образной кривых.		

		Финальная поза хвоста. Корректировка анимации хвоста. Удаление ненужных кадров.		
	Практическая работа		2	*2*
	№7	Движение мяча за хвостом		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№7	Движение мяча за хвостом		
8. Анимация упругого и жесткого мяча	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Примеры анимации теннисного мяча и шара для боулинга. Особенности нимации теннисного мяча. Отскок и падение мяча. Настройка прыжков и балансиров. Улучшение сквоша и растяжки. Добавление шара для боулинга. Настройка баланса.		

		Выравнивание и вращение. Настройка скорости и баланса.		
	Практическая работа		2	*2*
	№8	Анимация упругого и жесткого мяча		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№8	Анимация упругого и жесткого мяча		
9. Применение анимации мяча и хвоста на практике	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в принципы анимации. Применение упражнений с мячом и водорослями. Применение принципов в анимации. Анимация сквоша. Упражнение с прыгающим мячом. Главный герой выполняет анимацию прыгающего мяча. Руки и мышцы спины тянутся сзади, создавая эффект сквоша. Пример с хвостом.		
	Практическая работа		2	*2*
	№9	Прыжок мяча с хвостом		

	Самостоятельная работа		2	*3*
	№9	Прыжок мяча с хвостом		
10. Анимация походки	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в анимацию ходьбы. Основные позы ходьбы. Позы и их анимация. Время и анимация. Поза шага. Вращение бедер. Дублирование поз. Перенос веса и движение бедер. Плавные кривые и линейность. Интервалы и органичность.		
	Практическая работа		2	*2*
	№10	Анимация походки робота.		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№10	Анимация походки робота.		

11. Анимация от позы к позе	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в методы анимации. Анимация от позы к позе. Преимущества метода "от позы к позе". Анимация "прямо вперед". Примеры использования методов.		
	Практическая работа		2	*2*
	№11	Анимация походки		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№11	Анимация походки		
12. Ключевые и дополнительные позы	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Ключевые позы и их значение. Дополнительные позы и их значение. Контактные позы и их значение.		

		Ключевые позы. Экстремальные ключевые позы. Дополнительные детали и промежуточное движение.		
	Практическая работа		2	*2*
	№12	Анимация бега		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№12	Анимация бега		
13. Индивидуальная походка и референсы	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Настройка файла и добавление справочного видео. Анализ эталонного видео. Настройка маркеров и временных интервалов. Настройка камеры и оси. Настройка локальной оси. Сохранение и добавление маркеров. Финальная настройка позы.		

		Сплайсинг и интерполяция. Проверка и настройка цикла анимации.		
	Практическая работа		2	*2*
	№13	Анимация по референсу		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№13	Анимация по референсу		
14. Прямая (FK) и обратна (IK) кинематика	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение в режимы FK и IK. Принцип работы FK. Особенности FK. Преимущества и недостатки FK. Ограничения FK. Введение в IK. Преимущества IK. Переключение родительского элемента IK.		

		Преимущества и недостатки IK. Переключение между IK и FK.		
	Практическая работа		2	*2*
	№14	Упражнение на принципы работы FK и IK.		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№14	Упражнение на принципы работы FK и IK.		
15. Смещение веса	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Введение и принципы изменения веса. Центр тяжести и равновесие. Важность переноса веса. Движение бедер. Влияние положения ступней. Влияние оси X на тело. Опускание поднятой ноги. Приземление и перенос веса. Амортизация и дугообразное движение.		

		Смещение и оседание веса.		
	Практическая работа		2	*2*
	№15	Упражнения на смещение веса		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№15	Упражнения на смещение веса		
16. Практическое применение приема переноса веса	**Содержание**		10	
	Лекция		**4**	*1*
		Анализ движений тела. Коррекция центра тяжести. Настройка позы. Плавные переходы. Шаг вперед. Работа с ногами и телом. Перенос веса на другую ногу. Исправление ошибок и перенос веса.		
	Практическая работа		2	*2*

	№16	Упражнения на смещение веса. Завершение		
	Самостоятельная работа		4	*3*
	№16	Упражнения на смещение веса. Завершение		
	Содержание		**2**	
	Практические занятия		**2**	
	№16	Просмотр и обсуждение работ.		*2*
	Итого в 7 семестре 4 курса		**102**	
	Обязательных аудиторных часов		**68**	
	Лекции		**34**	
	Практических занятий		**34**	
	Самостоятельная работа		**34**	
	Промежуточная аттестация в виде просмотра готовых работ.		**2**	

	4 курс 8 семестр		30	
17.Анимация прыжка, ключевые позы	**Содержание**		8	
	Лекция		**2**	*1*
		Подготовка к прыжку Настройка позы Обнуление перемещений Наклон тела и вращение запястья Работа с наплечниками и линией действий Добавление дуги на руках Промежуточные позы и корректировка Важные моменты и нейтрализация вращений Линейная экстраполяция и корректировка позы Завершение позы и проверка времени зависания Вариации и корректировка		

	Практическая работа		4	*2*
	№19	Анимация прыжка		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№19	Анимация прыжка		
18.Анимация прыжка, сплайсинг	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Исправление дуг IK Изучение траекторий движения Проверка и корректировка прыжка Анализ поворотов и наклонов Работа с руками и ногами Финальная проверка и воспроизведение анимации Фиксация ног и удаление ненужных кадров Корректировка расстояния и добавление фона Улучшение анимации перед прыжком Удаление лишних кадров и улучшение приземления		
	Практическая работа		2	*2*

	№20	Анимация прыжка завершение		
	Самостоятельная работа		2	*3*
	№20	Анимация прыжка завершение		
19. Анимация поднятия тяжести. Подготовительная часть	**Содержание**		8	
	Лекция		**2**	*1*
		Основные позы и ограничения Настройка управления руками Положение плеч и выражение лица Переключение между позами Позирование рук Поворот и выражение лица Подготовка к следующей позе Настройка позы и ориентира Выражение лица и движение Настройка рук и плеч		
	Практическая работа		2	*2*
	№21	Анимация поднятия тяжести		
	Самостоятельная работа		4	*3*

	№21	Анимация поднятия тяжести		
20. Анимация поднятия тяжести. Завершение.	**Содержание**		8	
	Лекция		**4**	*1*
		Настройка положения тела Опора на руку и равновесие Напряжение в верхней части тела Подъем и опускание тела Настройка кадров и хронометража Работа с позвоночником и рукам Растяжка рук Напряжение верхней части спины Подтягивание головы Работа с тазом Изолированные движения Очистка анимации		
	Практическая работа		2	*2*
	№22	Анимация поднятия тяжести завершение		

	Самостоятельная работа		2	*3*
	№22	Анимация поднятия тяжести завершение		
	Итого в 7 семестре 4 курса		**30**	
	Обязательных аудиторных часов		**20**	
	Лекции		**10**	
	Практических занятий		**10**	
	Самостоятельная работа		**10**	
	Итоговая аттестация в 8 семестре по дисциплине МДК.02.01 Техники и технологии в анимации *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*			

2.3. Примерный тематический план и содержание практик

УП.02.01 Учебная практика 1 курс 2 семестр				
	Содержание учебного материала			
	1.	Вводная беседа. Цели и задачи практики. Ознакомление с перечнем заданий учебной практики, с требованиями к составлению и оформлению отчета.	2	
	2.	Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета.	6	
	3.	Разработка сценария (описание сюжета, ритмического рисунка). Создание раскадровки (storyboard). Подбор музыки и референсов. Утверждение визуального стиля.	4	
	4.	Подготовка графики. Разработка персонажей, фонов и объектов в Photoshop / Illustrator. Разделение объектов на слои (для анимации). Импорт тестовых сцен в After Effects.	6	*1, 2*
	5.	Введение в After Effects. Импорт материалов, создание композиций. Работа с ключевыми кадрами, слоями, масками. Простая анимация (позиция, масштаб, прозрачность). Мини-практикум: короткая пробная сцена.	6	
	6.	Основная анимация сцен. Сборка всех сцен по раскадровке. Начало работы над сценами.	6	
	7.	Основная анимация сцен. Продолжение работы над сценами.	30	
	8. .	Основная анимация сцен. Работа с графическим стилем: переходы, параллакс, синхронизация с музыкой.	6	

	9.	Финализация анимации. Ритмическая и визуальная доводка движений. Цветокоррекция, тени, свет, атмосфера. Проверка синхронизации с аудио.	6	
		Всего:	72	
УП.02.01 Учебная практика 2 курс 4 семестр				
	Содержание учебного материала			
	1.	Вводная беседа. Цели и задачи практики. Ознакомление с перечнем заданий учебной практики, с требованиями к составлению и оформлению отчета.	2	
	2.	Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета.	6	
	3.	Заливка сцен мультфильма в программе ToonBoom Harmony на слое Colour.	16	*1, 2*
	4.	Создание титров к мультфильму в подходящей технике и стилистике, учитывая существующие требования к оформлению.	12	
	5.	Создание звукового сопровождения, подбор или создание музыкальной композиции под настроение фильма, добавление шумов в программе на выбор.	18	
	6.	Создание постобработки мультфильма в программе Adobe After Effects: цветокоррекция, добавление свечений, градиентов, создание контраста, света и тени, добавление эффектов и текстур в соответствии с тематикой и идеей мультфильма.	18	
		Всего:	**72**	

ПП.02.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 3 курс 6 семестр			
Содержание учебного материала			

	1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с организацией, правилами и режимом ее работы. Планирование работы на период прохождения практики.	2	*2,3*
	2.	Изучение структуры предприятия и этапов производства. Знакомство с материалами и оборудованием задействованными на производстве. Изучение технологического процесса производства на предприятии.	4	*2,3*
	3.	Оформление документов по практике.	2	*2,3*
	4.	Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта.	20	*2,3*
	5.	Выполнение проекта.	44	*2,3*
		Всего:	**72**	
ПП.02.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 семестр				
	Содержание учебного материала			
	1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с организацией, правилами и режимом ее работы. Планирование работы на период прохождения практики.	2	*2,3*
	2.	Изучение структуры предприятия и этапов производства. Знакомство с материалами и оборудованием задействованными на производстве. Изучение технологического процесса	2	*2,3*
	3.	Оформление документов по практике.	2	*2,3*
	4.	Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта.	8	*2,3*
	5.	Выполнение проекта.	22	*2,3*
		Всего:	**36**	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименование необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

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)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация учебной дисциплины требует наличия просторной аудитории с выходом в Интернет.

Помещения удовлетворяют требования Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов.

В состав учебно-методического и материально-технического обеспечения программы учебной дисциплины входят:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- стенды;
- техническими средствами обучения:
- компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением (рабочее место преподавателя);
- мультимедийный проектор;
- мультимедийный экран;
- комплект технической документации, в том числе паспорта на средства обучения, инструкции по их использованию и технике безопасности;
- библиотечный фонд.

Библиотечный фонд входят учебники, обеспечивающие освоение учебного материала по дисциплине, рекомендованные или допущенные для использования в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения ООП СПО.

В процессе освоения программы учебной дисциплины студенты имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по дисциплинам, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам, материалам и др.).

3.2. Информационное обеспечение обучения

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

3.2.1 Основные источники:

1. 1. Хитрук, Ф. С. Профессия-аниматор, в 2-х томах : учебное пособие / Ю. Михайлин; — 304 с. — ISBN 978-5-9689-0137-0. — Текст : электронный // PDF.
2. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. Учебное пособие. Ред. Сабанова З.-

. — 392 с. — ISBN 978-5-04-094713-3. — Текст : печатный.
3. Ronstadt. С. Книга с искоркой по рисованию поз персонажа. Вдохни жизнь в свои рисунки: учебное пособие / Ред. Hascett D. -. — 60 с. — ISBN 978-0-9899541-4-3. — Текст : электронный // PDF
4. Халас. Д. Тайминг в анимации. Учебное пособие / ред. Хитрук Ф. С; — 140 с. — ISBN -. — Текст : электронный // PDF.
5. Уорд П.-. Композиция кадра в кино и на телевидении. Учебное пособие. Ред. Жданова С. И. — 196 с. — ISBN 5-94237-011-7. — Текст: электронный // PDF.
6. Кокс Дж. -. Профессиональный монтаж в FinalCut Pro X. Учебное пособие. Ред. Жданова С. И. — 430 с. — 978-5-97060-395-6. — Текст: электронный // PDF.

3.2.2. Дополнительные источники:

1. Кеттиш. А., Смирнов И., Че Т. -. Дизайн персонажей. Концепт-Арт для комиксов, видеоигр и анимации. Учебное пособие. Ред. Смирнов И. -. — 272 с. — 978-5-00116-452-4. — Текст : печатный.
2. Виллар О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей - Издательство: Бомбора, 2021. 464 С.
3. Smith J. AGI Creative Team, Adobe After Effects CS6 Digital Classroom - Издательство: John Wiley & Sons Limited, 2012. 444 С.
4. Прокди Р.Г., Фуллер Д.М., Финков М.В. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия, 2019. 464 С.
5. Кулешов Л. В. Азбука кинорежиссуры . - 2-е изд. - Москва :
6. Искусство, 2013. - 132 с. - ISBN 978-5-458-35007-5 - Текст: печатный.
7. Эйзенштейн С. М. Монтаж. - Москва : ВГИК, 2000. - 588 с. -
8. ISBN 0235-8212.
9. Прахов А.А. Blender: 3D моделирование и анимация. Руководство для начинающих - Санкт-Петербург, 2009, 272 С.

3.2.3. Интернет – ресурсы

1. Информационно-поисковые системы сети Интернет: Yandex, Google и др.
2. Электронные каталоги и ресурсы web-сайтов отечественных и зарубежных библиотек,
3. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» URL: https://biblioclub.ru
4. Электронно-библиотечная система Лань URL: https://e.lanbook.com/
5. КонсультантПлюс URL: consultant.ru
6. Гарант URL: https://www.garant.ru
7. Интернет-Портал словарей URL: https://gufo.me

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Полученный практический опыт – планирования работы над сценой; – настройки и работы в программах 2D, 3D; – работы с чистовым контуром и заливкой персонажей; – использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта; – осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство; – разработки концепции анимационного проекта; – воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке; – работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента; – создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль и оценка практических и самостоятельных работ.
Освоенные умения: – работать в программах 2D, 3D; – создавать киносценарий; – создавать режиссерскую разработку;	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный

– включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; – конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; – разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; – применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; – анимировать графические объекты и персонажи; – применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов; – применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;	контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль и оценка практических и самостоятельных работ.
Усвоенные знания: – принцип настройки света и тени для модели в программах 2D и 3D; – принцип анимации объектов и персонажей в программах 2D и 3D; – принцип создания процедурной анимации; – текстурирование материалов; – компьютерные анимационные программы 2D и 3D; – средства обработки изображения с использованием современных программных средств; – теорию и основы работы над чисткой и сборкой финального материала в компьютерных программах 2D и 3D; – комбинации разнородных средств: – принцип монтажа и согласования рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; – технологии, программные и	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия. Контроль и оценка практических и самостоятельных работ.

аппаратные средства мультимедиа; – программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.	

4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Анализ способностей обучающегося к поиску различной исторической информации. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том	Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи

числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок. Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;	Анализ способностей обучающегося к поиску различных нестандартных приемов. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время практической работы по разделам
ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки. ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру. ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино. ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов. ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: - на практических занятиях; - при выполнении работ на различных этапах учебной и производственной практик; - при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по данному модулю

4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений

по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица).

Общая сумма баллов: 100 = «О1» + «О2». Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

«О1»				«О2» "Зачет/экзамен 0-60" (0-14 баллов - "2"; 15-29 баллов - "3"; 30-44 баллов - "4"; 45-60 баллов - "5")		
К1	**К2**	**К3**	**К4**			
20	**35**	**35**	**10**			
Кол-во посещений	Кол-во практических работ	Кол-во самостоятельных работ	Поощрение, в баллах (от 0 до 4)	**Оценка в баллах**		
				Посещение и работа на занятиях, п/р, с/р (0-40)	**Зачет/ экзамен (0-60)**	**Итого баллов (0-100)**

Расшифровка критериев:

Количественные -

- К1. Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше, чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- К2. Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- К3. Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ и КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- К4. Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Выполнение практических заданий / Устный опрос на дифференцированном зачете - руководствуетесь критериями, разработанными для промежуточной аттестации ("КОС промежуточного контроля), максимально - 60 баллов.

Процент результативности (правильных ответов)	**Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81- 100	5	Отлично
61-80	4	Хорошо
42-60	3	Удовлетворительно
0-41	2	Неудовлетворительно

4.4. Контроль и оценка качества практики

	Контроль и оценка качества практики	Оценки результатов обучения
1.	Трудоёмкость - выполнение объема заданий	10 - 20 баллов
2.	Художественная выразительность - совокупность графических средств и умений для передачи художественного образа	5 - 15 баллов
3.	Качественная оценка владения средствами и материалами	10 - 20 баллов
4.	Наличие заданий, заявленных в программе практики	5 - 10 баллов
5.	Итоговое задание	5 - 10 баллов
6.	Оформление отчета	5 - 15 баллов
7.	Защита практики	5 - 15 баллов

Разработчики:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
	Преподаватель	Т.А. Осадчая
	Преподаватель	А.А. Кузнецова
	Преподаватель	Э.О. Тур
	Преподаватель	

Рецензенты:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
16 мая 2024 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта

МДК.03.01 Анимационное проектирование

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей

ПП.03.01 Производственная практика

Программа подготовки специалистов среднего звена

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2024

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Специалист по анимации и анимационному кино.

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

Разработчики:

		О.Ю. Благова
	Преподаватель	Э.О. Тур
	Преподаватель	А. В. Гильдерман
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ 4
1.1 Область применения программы 4
1.2 Место дисциплины в структуре ООП 4
1.3 Цели и задачи дисциплины 4
1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы ПМ 10
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПМ.03 12
2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы 12
2.2 Тематический план и содержание МДК.03.01 **Ошибка! Закладка не определена.**
2.3 Тематический план и содержание МДК.03.02. 33
2.4 Тематический план и содержание практик ПП.03.01 40
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПМ 42
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. .. 42
3.2. Информационное обеспечение обучения 43
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПМ.03 45
4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины 45
4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций 46
4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений 48
4.4. Контроль и оценка качества практики 49

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА

1.1 Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Квалификация: специалист по анимации и анимационному кино.

1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Программа профессионального модуля **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** является частью профессионального учебного цикла и состоит из междисциплинарного комплекса **МДК.03.01** Анимационное проектирование**, МДК.03.02** Организация работы коллектива исполнителей**, ПП.03.01** Производственная практика

1.3 Цели и задачи дисциплины

Требования к результатам освоения дисциплины:

Целью изучения профессионального модуля **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** является формирование у обучающихся теоретических нормативно-правовых, экономических и организационных знаний и практических умений в области профессиональной деятельности организаций по созданию анимационных проектов.

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

Иметь практический опыт:

– работы с коллективом исполнителей;

– разработки технологической последовательности производства анимационного проекта;

- создания коротких анимационных роликов и полных сцен;

- участия в групповых проектах, где студент отвечает за часть пайплайна (например, моделирование, анимация или композитинг);

- решения проблем в команде;

- разработки личных работ для портфолио;

- экспериментов с новыми технологиями (например, анимация с ИИ или VR);

- создания и оптимизации 3D-моделей персонажей и окружений для анимационных фильмов;

- работы с процедурным моделированием для генерации сложных элементов типа ландшафтов или архитектуры;

- в выставлении камеры (создание динамичных кадров с плавными переходами и ракурсами для усиления драмы);

- создании сцен (компоновка сложных окружений с учетом масштаба и взаимодействия элементов);

- работе со светом (эксперименты с освещением для передачи эмоций, такие как мрачные сцены с низким ключевым светом или яркие с атмосферными эффектами вроде солнечных бликов и глубины резкости для имитации фокуса камеры);

- опыт в композитинге: объединение рендеров, эффектов и слоев в финальные кадры.

Уметь:

– разрабатывать визуальное решение анимационного фильма: персонажей, в соответствии с мизансценами и типажами, и фоновую конструкцию проекта(эскизы), с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта;

– реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки в соответствии с режиссерской задачей;

– работать с базовыми настройками звука

– применять принципы монтажа

– принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;

– осуществлять контроль деятельности персонала;

– обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей;

– рассчитывать затраты на производство анимационного фильма;

- составлять бизнес-план анимационного проекта

- обосновать монетизацию анимационного проекта,

- составлять резюме и портфолио и понимать возможности его размещения

– правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда;

- создавать 3D-модели объекты, персонажей и окружение с использованием полигонов, NURBS или процедурных методов, включая скульптинг для детализации, оптимизацию топологии и интеграцию с текстурированием для подготовки к анимации и композитингу в анимационных фильмах;

- применять текстуры, шейдеры и материалы для реалистичного или стилизованного вида (PBR-материалы, UV-развертка);

- создавать анимацию персонажей и объектов: риггинг (создание скелетов), анимацию движения, лицевой анимации, симуляцию физики (динамика тканей, волос, жидкостей);

- производить композитинг и постпродакшн: сборку сцен, рендеринг, интеграцию с живым видео, применение масок, корректировку цветов для согласованности и финальную сборку кадров.

- настравать сцены для эффективного рендеринга, работать с фермами рендеринга;

- применять базовые навыки смежных областей: основы 2D-анимации, концепт-арта, звукового дизайна и интеграции аудио в анимацию;

- выставлять камеры, создавать сцены и работать со светом;

- позиционировать и анимировать виртуальную камеру для достижения желаемого ракурса, движения и композиции кадра, включая управление перспективой и глубиной резкости для создания фокуса и динамики;

- создавать сцены путем компоновки 3D-элементов, настройки окружения и обеспечения баланса между объектами для визуальной гармонии и повествования;

- работать со светом, включая настройку источников освещения (ключевой, заполняющий, контровой свет), симуляцию теней, отражений и атмосферных эффектов (туман, дым, частицы), для передачи настроения, времени суток и реалистичности, а также интеграцию с глобальным освещением для естественных эффектов и композитингом для финального объединения освещенных элементов.

Знать:

– устройство анимационного производства и этапы работы над проектом;

– принципы создания аудиовизуального ряда, их особенности и применение;

– основы драматургии, режиссуры, анимационных принципов и сторителлинга;

– особенности экономики и управления в сфере анимации

- возможности финансирования анимационного проекта

- принципы составления бизнес-плана аимационного проекта

– систему управления трудовыми ресурсами в организации;

– методы и формы обучения персонала;

– способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;

– особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации;

- принципы составления композиции кадра, выставления освещения;

- основы цветоведения и перспективы;

- программное обеспечение и инструменты программы Blender;

- приемы и основные этапы формирования художественного произведения в технике 3D анимации (понимание принципов моделирования, рендеринга, текстурирования и симуляций);

- основы работа с 3D-моделями и анимационными кривыми.

- теорию кино и визуального повествования: Принципы создания сценария, раскадровки, тайминга.

- принципы выставления камеры (позиционирование, движение и углы съемки для создания динамики и эмоций);

- основные принципы создания сцены (компоновка элементов окружения, баланс объектов и персонажей для гармоничного визуального потока);

- основные принципы работы со светом: типы освещения (естественное и искусственное), влияние на настроение и реалистичность, в т.ч. атмосферные эффекты типа тумана, частиц и глубины резкости для управления фокусом и перспективой;

- основы создания 3D объектов: принципы создания 3D-геометрии (полигональное, NURBS, процедурное), скульптинг для детализации форм, оптимизация моделей для производительности (LOD, топология), интеграция с анимацией и текстурированием для реалистичных или стилизованных персонажей и окружений в мультфильмах;

- принципы и приемы постобработки: принципы объединения слоев (рендеров, эффектов, живого видео) и прочих приемов композитинга.

-основные принципы моделирования: принципы создания 3D-геометрии (полигональное, NURBS, процедурное), скульптинг для детализации форм, оптимизация моделей для производительности.

Для лучшего усвоения материала изложение его производится с применением технических средств обучения. Кроме того, занятия организованы с использованием учебных пособий по изобразительному искусству, анимации, мультипликации, кино и ТВ, компьютерной графике, 2D и 3D программам, а

также по экономике, менеджменту и охране труда, направленные на формирование профессиональных компетенций, это позволяет студентам изучать часть материала самостоятельно, не привлекая преподавателя, таким образом, выбирая свой индивидуальный темп.

Контроль усвоения знаний по дисциплине проводится с применением различных форм текущего контроля: опросы, тестирование, контрольные работы, самостоятельные работы, презентации и т.п.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся может использовать приобретенные знания в дальнейшей творческой и профессиональной деятельности, а также практической деятельности для социальной адаптации, организации и ведения собственного бизнеса в условиях рыночной экономики.

По окончании изучения профессионального модуля **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** в рабочей программе предусмотрен промежуточный контроль в виде ***экзамена (квалификационного).***

А также освоить следующие общие компетенции (далее - ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей

социального и культурного контекста;

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК):

ПК 3.1. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта

ПК 3.2. Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов.

ПК 3.3. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.

1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

МДК.03.01 Анимационное проектирование:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 342 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 228 часов; самостоятельной работы обучающегося - 144 часов.

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 132 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 88 часов; самостоятельной работы обучающегося - 44 часов.

ПП.03.01 Производственная практика (по профилю специальности):

Максимальная учебная нагрузка обучающегося - 36 часов, в том числе:

3 курс 6 семестр - 36 часов

4 курс 8 семестр - 36 часов

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Наименование разделов	Всего часов	Объем часов					Практика	
		Обязательная аудиторная нагрузка			Самостоятельная работа		Учебная	Производственная
		Всего часов	Лекция	Практическая	Всего часов	Проект		
МДК.03.01 Анимационное проектирование	**342**	228	122	106	114	-	-	
МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей	**132**	88	56	32	44	-	-	
ПП.03.01 Производственная практика	**72**	72						72
ПМ.03 ВСЕГО:	**546**	**388**	**98**	**52**	**75**			**72**
Итоговая аттестация *в форме квалификационного экзамена по* ***ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта***								

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.03.01 Анимационное проектирование.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	*2*	*3*	*4*
	3 курс 5 семестр	**102**	
РАЗДЕЛ 1. АНИМАЦИОННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ		**20**	
Тема 1. Навигация, горячие клавиши.	**Содержание**		
	Лекция	**4**	
	№1 Использование мыши и клавиатуры. Настройки пользовательского интерфейса. Добавление, удаление объектов. Перемещение объектов, Контекстное меню. Преобразование объектов.		*1*
	Практическая работа	4	
	№1 Перемещение, масштабирование и трансформация примитивов.		*2*
	Самостоятельная работа	4	
	№1 Перемещение, масштабирование и трансформация примитивов.		*3*
Тема 2. Пользовательский интерфейс, режим редактирования.	**Содержание**		
	Лекция	**4**	
	№2 Панель инструментов Панель свойств Проводник Панель настроек активного объекта Рабочие пространства Режим редактирования Разделение и объединение объектов Основные элементы геометрии Сохранение файла и запуск по умолчанию		*1*
	Практическая работа	2	
	№2 Создание низко полигонального дома.		*2*
	Самостоятельная работа	4	

	№2	Создание низко полигонального дома.		*3*
Тема 3. **Основы моделирования**	**Содержание**			
	Лекция		**4**	
	№3	Использование мыши и клавиатуры. Настройки пользовательского интерфейса. Добавление, удаление объектов. Перемещение объектов, Контекстное меню. Преобразование объектов.		*1*
	Практическая работа		2	
	№3	Моделирование снежного шара		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№3	Моделирование снежного шара		*3*
Тема 4. **Моделирование. Процедурные текстуры**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№4	Режимы просмотра Процедурные текстуры Основной объект и копирование данных с него Копирование и редактирование текстур Функция привязки объектов Автоматическое сглаживание		*1*
	Практическая работа		2	
	№4	Моделирование деталей снеговика		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№4	Моделирование деталей снеговика		*3*
Тема 5. **Моделирование, кривые**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№5	Моделирование пуговицы Аддон loop tools, extra mesh object, extra curve object Режимы трансформации pivot point Модификатор mirror		*1*
	Практическая работа		2	
	№5	**Моделирование сцены с домом на берегу реки**		*2*

	Самостоятельная работа		2	
	№5	**Моделирование сцены с домом на берегу реки**		*3*
Тема 6. **Физика ткани.**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№6	Коллизия, физика ткани (само столкновение, трение) Физика ткани как модификатор Редактирование сетки инструментами скульптинга Модификатор solidify		*1*
	Практическая работа		2	
	№6	Моделирование шарфа.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№6	Моделирование шарфа.		*3*
Тема 7. **Материалы.** **Основные понятия.**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№7	Режимы просмотра (каркасный, сплошное изображение, предварительный просмотр материалов, режим визуализации) Переключение режимов с помощью горячих клавиш Настройка освещения сцены (hdri карты) Свойства материалов, понятие shaider и их виды Редактор шейдеров, нодовая структура Добавление и удаление материалов Процедурные материалы, текстура шума		*1*
	Практическая работа		2	
	№7	Текстурирование деталей снеговика.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№7	Текстурирование деталей снеговика.		*3*
Тема 8. **UV развертка.**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№8	Редактор UV развертки Применение встроенных текстур		*1*

		Добавление текстур в редакторе шейдеров Автоматическая развертка Ручная развертка		
	Практическая работа		2	
	№8	**Настройка UV развертки**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№8	**Настройка UV развертки**		*3*
Тема 9. **Текстурирование объектов.**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№9	Использование мыши и клавиатуры. Настройки пользовательского интерфейса. Добавление, удаление объектов. Перемещение объектов, Контекстное меню. Преобразование объектов.		*1*
	Практическая работа		2	
	№9	Текстурирование деталей с помощью карты нормалей.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№9	Текстурирование деталей с помощью карты нормалей.		*3*
Тема 10. **Освещение и инструменты визуализации.**	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№10	Два основных механизма инструмента визуализации (Eevee и Cycles) Преимущества и недостатки двух инструментов Основные настройки рендера Виды освещения (солнце, точечный, прожектор, поверхность) Особенности каждого источника освещения Излучающее затенение, как источник освещения Освещение мира. Виды и способы применения. HDRI карты как источник освещения Интернет ресурсы для получения карт освещенности Инструменты управления цветом		*1*
	Практическая работа		2	

	№10	Настройка света в сцене		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№10	Настройка света в сцене		*3*
Тема 11. Процедурные материалы.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№11	Текстура шуми как основа процедурного материала Координаты объекта как способ управления шумом Цветовая рампа как инструмент изменения цвета материала Узел bump как инструмент регулировки неровностей материала Текстура шума voronoi Узел смешивания цветов Смешивание карт рельефа (bump) Подповерхностное рассеивание Использования карты рельефа для формирования рельефа по альфа каналу		*1*
	Практическая работа		2	
	№11	Настройка материала для снега.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№11	Настройка материала для снега.		*3*
Тема 12. Система частиц.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№12	Типы частиц (излучатель и волосы) Настройки излучателя (эмиттера) Настройка столкновения (коллизии) Настройка волос Интерполирование зависимых частиц		*1*
	Практическая работа		2	
	№12	**Реализация системы частиц**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№12	**Реализация системы частиц**		*3*

Тема 13. Настройка камеры и сцены.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№13	Настройка вида из камеры Управление камерой Настройка разрешения визаализации Настройка парпметров камеры Настройка фона сцены		*1*
	Практическая работа		2	
	№13	Настройка сцены		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№13	Настройка сцены		*3*
Тема14. Настройки визуализации.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№14	Настройка костей Настройки закладки визуализации(рендера) Настройка движка Eevee		*1*
	Практическая работа		2	
	№14	Рендер подготовленной сцены		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№14	Рендер подготовленной сцены		*3*
Тема 15. Композитинг.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№15	Настройка падающего снега. Инструменты управления редактором композитинга Основные узлы редактора композитинга		*1*
	Практическая работа		2	
	№15	Композитинг сцены		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№15	Композитинг сцены		*3*
		Итого в 5 семестре 3 курса	**102**	

	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	68 36 32	
	Самостоятельная работа	**34**	
	Итоговая аттестация в 5 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	3 курс 6 семестр		**108**	
Тема 1. Процедурная текстура дерева	**Содержание**		12	
	Лекция		**4**	
	№16	Процедурная текстура дерева: Управление масштабом текстуры Усложнение узора волны Соединение текстур Смешивание текстур Работа с шумом и шейдером		*1*
	Практическая работа		4	
	№16	**Практическое применение текстуры дерева на объекте**		*2*
	Самостоятельная работа		4	
	№16	**Практическое применение текстуры дерева на объекте**		*3*
Тема 2 Value Node Числовое значение	**Содержание**		10	
	Лекция		**4**	

Эмиссия Маппинг Координаты	№17	Value Node Числовое значение Эмиссия Маппинг Координаты: астройка рендера и работа с UV-развертками Добавление объектов и работа с материалами Использование узла значения для управления параметрами Заключение и настройка эмиссии Настройки рендера и движка Работа с материалами и плоскостью Работа с эмиссией и шейдерами Работа с узлами цвета и вектора		*1*
	Практическая работа		2	
	№17	**Анимация пламени**		*2*
	Самостоятельная работа		4	
	№17	**Анимация пламени**		
Тема 3 Voronoi Texture Node Диаграмма Вороного	**Содержание**		8	
	Лекция		**4**	
	№18	Voronoi Texture Node Диаграмма Вороного: Методы анализа текстуры Воронова Примеры использования текстуры Настройки и вариации текстуры Метрики и расстояния Типы текстур и сглаживание Создание узоров и текстур Смешивание текстур Раскраска и создание материалов Генератор узоров Создание видео масок Усложнение узоров		*1*

	Практическая работа		2	
	№18	**Анимация органической структуры**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№18	**Анимация органической структуры**		
Тема 4 Magic Texture Node Magic Texture Node	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№19	Кирпичи (Bricks Node) и Шашечки (Checker Node) Горящая бумага: Создание карты высот Создание карты высот с одной текстурой Добавление шума и настройка режимов смешивания Использование шахматных узоров Magic Texture Node: Настройки магической текстуры Эксперименты с цветом и текстурой Создание тонкопленочной интерференции Управление непрозрачностью тора		*1*
	Практическая работа		2	
	№19	Создание полупрозрачного мыльного пузыря		*2*
	Самостоятельная работа		2	
		Создание полупрозрачного мыльного пузыря		
Тема 5 Mix Node	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№20	Смешивание Mix Node: Работа с узлом "Микс" Основы колористики и нейтрализация Режимы смешивания и их применение Работа с аннотациями		*1*

		Работа с цветами Удаление аннотаций Работа с изображениями Layout Nodes, Reroute, Frame, Разметочные узлы: Настройка кривизны соединений Добавление узла перенаправления Управление узлами перенаправления Удаление и создание узлов перенаправления		
	Практическая работа		2	
	№20	**Создание сцены с анимацией настольной лампы**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№20	**Создание сцены с анимацией настольной лампы**		
Тема 6 Шум Noise Texture Node Fresnel	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№21	Шум Noise Texture Node Fresnel: Узел Mass Grafe и Noise Stack Подготовка сцены и настройка рендера Добавление и настройка текстуры шума Настройки текстуры шума Настройка шума Анимированные фоны и текстуры Анимация шума		*1*
	Практическая работа		2	
	№21	**Моделируем основу для робота**		*2*
	Самостоятельная работа		2	

	№21	**Моделируем основу для робота**		
Тема 7 Окклюзия . Ambient Occlusion . Harden Normals . DeepBump Add Shader, Glitter	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№22	Окклюзия .Ambient Occlusion .Harden Normals .DeepBump: Настройки Ambient Occlusion в Blender Ambient Occlusion в движке Cycles Узел Ambient Occlusion в Blender Настройки и использование узла Ambient Occlusion Применение Ambient Occlusion для смешивания Blackbody Node, Wavelength Node. "Чёрное тело" и Длина волны: Визуализация узлов Настройка освещения Пример использования Add Shader, Glitter. Блёстки: Работа с шейдерами и текстурами Смешивание изображений Осветляющие режимы смешивания Применение векторных узлов		*1*
	Практическая работа		2	
	№22	**Придаем окончательную форму модели робота**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№22	**Придаем окончательную форму модели робота**		
Тема 8 Geometry Node. Геометрия	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№23	Geometry Node. Геометрия: Применение узла геометрии		*1*

		Примеры использования позиции Бэк-фейсинг и его применение Смешивание текстур и шейдеров Holdout_Node. Дыра: Работа с объектами и холдаутом Применение холдаута к объектам Работа с коллекциями Шейдерный узел холдаут Сравнение холдаута и прозрачности		
	Практическая работа		2	
	№23	**Настраиваем UV развертку.**		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№23	**Настраиваем UV развертку.**		
Тема 9 Object Info Node. Информация об объекте	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№24	Object Info Node. Информация об объекте: Использование узла "Объект Инфо" Привязка материала к объекту Настройка родителя для сферы Изменение масштаба и предпросмотр материалов Векторный сокет и его использование Применение для анимаций текстуры Point Info: Создание облака точек Работа с редактором шейдеров Увеличение количества точек Использование случайного значения		*1*
	Практическая работа		2	

	№24	Создаем материал.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№24	Создаем материал.		
Тема 10 Color_Nodes Узлы Цвета	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№25	Color_Nodes Узлы Цвета: Узел гаммы и гамма-коррекция Узел HSV и его применение Узел Factor и его влияние Работа с узлом rgb Node Groups _ Группа: Создание групп в Blender Работа с коллекциями Создание и управление коллекциями Работа с шейдерами и группами Создание группы узлов Иерархия групп		*1*
	Практическая работа		2	
	№25	Арматура и ее цветовая привязка		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№25	Арматура и ее цветовая привязка		
Тема 11 Map Range Node .Correct Face .Attributes Диапазон	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№26	Map Range Node .Correct Face .Attributes Диапазон: Использование узла Map Range		*1*

		Применение узла Map Range в геометрических узлах Настройка сетки и добавление узлов Настройка градиента с помощью Map Range Wireframe Node. Каркас: Использование узла Wireframe Смешивание шейдеров Отображение сетки без триангуляции Создание UV-развёртки Настройка градиента Создание группы узлов		
	Практическая работа		2	
	№26	Инверсная кинематика		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№26	Инверсная кинематика		
Тема 12 Wave Texture Node, Gabor, Волновая текстура	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№27	Gradient Texture Градиентная текстура: Подключение текстуры "градиент" Настройка градиента Разворот и настройка градиента Создание цветного градиента Сферический градиент Wave Texture Node, Gabor, Волновая текстура: Метод с дубликатом Метод с экструзией Метод с вращением Метод с 3D курсором		*1*

		Восстановление геометрии Подключение текстуры волны Настройка волновой текстуры		
	Практическая работа		2	
	№27	Текстура коры березы		*2*
	Самостоятельная работа		2	
		Текстура коры березы		
Тема 13 Camera Data Node . Данные камеры	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№28	Camera Data Node . Данные камеры: Использование векторного сокета Настройка сцены для работы с узлом Дублирование и размещение сфер Использование Z глубины и дистанции Environment Texture Node. HDRIs. Окружение Источники HDI карт Использование панорамной проекции Настройка сцены с HDI картой Работа с шейдерами и окружением Проверка и настройка окружения Curves Info Node Hair Info Float Curve Информация о кривых: Различные типы кривых Применение плавающей кривой Работа с текстурными координатами Использование Color Ramp Разделение вектора		*1*
	Практическая работа		2	
	№28	**Планета в космосе**		*2*

	Самостоятельная работа		2	
	№28	**Планета в космосе**		
Тема 14 Shader To RGB. Toon	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№29	Shader To RGB. Toon: Настройка маркеров и текстур Создание сложного материала Создание обводки Настройка фона и света Создание обводки Diffuse BSDF. Диффузия: Различие между эмиссией и диффузией Использование шейдеров для отражения Влияние шейдеров на детализацию		*1*
	Практическая работа		2	
	№29	Создание стилизованной графики		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№29	Создание стилизованной графики		
Тема 15 Color Ramp Node. Цветовая шкала	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№30	Color Ramp Node. Цветовая шкала: Работа с цветовой шкалой Управление точками градиента Цветовые модели и константы Изменение цвета и копирование позиций Нейтрализация цвета и спектральный градиент Bevel Node. Фаска:		*1*

		Работа с узлом Bevel в Cycles Настройка узла Bevel Запекание карты нормалей Настройка режима "разница" Использование векторной математики		
	Практическая работа		2	
	№30	Дерево на ветру		*2*
	Самостоятельная работа		2	
	№30	Дерево на ветру		
Тема 16 Bump Node.	**Содержание**			
	Лекция		**2**	
	№31	Bump Node. Бамп: Создание группы вершин Настройка материала Применение модификатора деформации Transparent BSDF. Прозрачность: Применение transparent bsdf Настройка прозрачности Применение translucent bsdf Настройка шторки и лампы Создание полупрозрачного материала		*1*
	Практическая работа		2	
	№31	Робот в лесу		*2*
	Самостоятельная работа		2	
		Робот в лесу		

	Итого в 6 семестре 3 курса	**108**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	 72 38 34	
	Самостоятельная работа	**36**	
	Итоговая аттестация в 6 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	4 курс 7 семестр		**102**	
РАЗДЕЛ 1. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ЦЕПОЧКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА				
Тема 1.1. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	
	№1	Препродакшн, продакшн, постпродакшн. Этапы производства.		*1*
	Практическая работа		2	
	№1	Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета.		*2*
	Самостоятельная работа		2	
		Предпроектный анализ для разработки анимационного проекта		*3*
РАЗДЕЛ 2. ПРОРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА ПО СЮЖЕТУ				
Тема 2.1. Разработка творческой концепции	**Содержание**		96	
	Лекция		**34**	
	№2	Анимационное проектирование с учетом современных тенденций в области анимации.		*1*

анимационного фильма	№3	Этапы производства и их особенности.		*1*
	№4	Перевод сценария в зрительный ряд. Цвет в драматургии сюжета.		*1*
	№5	Расчет сцен по времени. Основы монтажа и создание анимационных сцен.		*1*
	№6	Работа со звуком. Роль музыки, озвучки и шумов в фильме.		*1*
	Практическая работа		30	
	№2	Режиссерская черновая раскадровка.		*2*
	№3	Работа над режиссерским сценарием. Основы драматургии.		*2*
	№4	Написание адаптированного сценария, создание раскадровки.		*2*
	№5	Визуальное решение: разработка персонажей, разработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами		*2*
	№6	Подбор музыки и работа со звуком.		*2*
	№7	Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажами и эскизами фонов.		*2*
	№8	Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.		*2*
	№9	Создание аниматика с использованием компьютерных программ и готовой анимационной сцены.		*2*
	Самостоятельная работа		32	
		Сбор подготовительного материала: зарисовки костюмов, интерьеров и мебели, пейзажей, архитектуры, типажей персонажей, изучение и анализ текста для адаптации.		*3*
		Разработка художественного оформления готовых работ.		*3*
			Итого в 7 семестре 4 курса	**102**
			Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	68 36 32
			Самостоятельная работа	**34**
	Итоговая аттестация в 7 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*			

4 курс 8 семестр				
РАЗДЕЛ 3. ПОСТПРОДАКШН			**30**	
Тема 3.1. Монтажно-технические работы.	**Содержание**		**30**	
	Лекция		**12**	
	№7	Работа над анимационным фильмом: доработка материала.		*1*
	№8	**Работа со звуком.** Обработка аудио		
	№9	Удаление шумов, балансировка громкости. Эквалайзер. **Решение частотных конфликтов. Общий «тюнинг».**		
	№10	Цветокоррекция.		
	№11	Финальная сборка. Экспорт видео.		
	№12	Титры. Шрифт, цвет, размер.		
	№13	Спецэффекты.		
	Практическая работа		8	
	№10	Композиционное построение кадров. Анализ материала с точки зрения выразительности и ясности восприятия. Работа над перестановкой, удалением «лишних» и добавлением недостающих кадров.		*2*
	№11	Цветокоррекция, звук и монтаж.		
	№12	Создание вступительных и заключительных титров.		
	№13	Монтаж анимационного проекта. Финальная сборка. Питчинг.		
	Самостоятельная работа		10	
		Работа над анимационным фильмом: доработка материала.		*3*
Итого в 8 семестре 4 курса			**30**	
Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия			**20** 12 8	
Самостоятельная работа			**10**	
	Итоговая аттестация в 8 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и*			

	самостоятельных работ.		
	Всего за весь курс	**342**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**228** 122 103	
	Самостоятельная работа	**114**	
	Итоговая аттестация ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта МДК.03.01 Анимационное проектирование *в форме квалификационного экзамена*		

2.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	*2*	*3*	*4*
	4 курс 7 семестр	**102**	
РАЗДЕЛ 1. ЭКОНОМИКА		**34**	
Тема 1.1. Исследование мирового и российского рынка анимации	**Содержание**	3	
	Лекция	**2**	*1*
	История мировой и российской анимации. Анимационные рынки России и мира. Сходства и различия в производстве.		*1*
	Самостоятельная работа	1	
	Просмотр видео материала.		

Тема 1.2. Этапы производства	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Этапы производства анимационного кино в 2Д. Этапы производства анимационного кино в 3Д.		*1*
	Самостоятельная работа		2	
		Начало проекта. Этапы: приоритет по важности. Длительность этапов.		
Тема 1.3. Технология производства	**Содержание**		3	
	Лекция		**2**	*1*
		Стили и технологии анимационного проекта. Что важнее: идея или технология? Критерии выбора технологии на проекте.		*1*
	Самостоятельная работа		1	*3*
		Подобрать примеры для различных анимационных технологий.		*3*
Тема 1.4. Бюджет авторского анимационного кино	**Содержание**		5	
	Лекция		**2**	*1*
		Составление бюджета анимационного авторского кино (2д и 3д). Определение рыночной стоимости авторской анимации в России.		*1*
	Практическая работа		1	*2*
	№1	Отличие авторского кино от сериального. Нюансы сериального производства.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Составление бюджета авторского проекта.		*3*
Тема 1.5. Рынок труда	**Содержание**		8	
	Лекция		**4**	*1*
		Рынок труда. Поиск и подбор специалистов. Основные площадки для размещения резюме.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№2	Составление собственного резюме.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Поиск сотрудников по запросу.		*3*
Тема 1.6. Экономика	**Содержание**		6	

проекта	**Лекция**		**2**	*1*
		Финансирование проекта, его продвижение и монетизация.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№3	Рынок кинотеатров и онлайн платформ.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Разработать способы продвижения проекта		*3*
Тема 1.7 Бизнес-план проекта	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Понятие бизнес-плана проекта. Его составляющие.		*1*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Финансовая модель проекта. Основные этапы ее создания.		*3*
РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ			**68**	
Тема 2.1. Сущность и характерные черты современного менеджмента	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Понятие и сущность продюсирования. Цели, задачи и основные функции продюсирования.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№4	Продюсер VS Шоуранер		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Определить роль продюсера на проекте		*3*
Тема 2.2. Национальные особенности менеджмента	**Содержание**		5	
	Лекция		**2**	*1*
		Национальные особенности продюсирования. Национальные особенности в производстве анимационного контента.		*1*
	Практическая работа		1	*2*
	№5	Различие понятия и роли продюсера в России и мире.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Обязанности продюсера.		*3*
Тема 2.3. Структура	**Содержание**		6	

организации	**Лекция**		**2**	*1*
		Структура анимационной студии.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№6	Бэк-офис и его роль на производстве.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Доделать практическую работу.		*3*
Тема 2.4. Пайплайн анимационного проекта	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Пайплайн анимационного 2D проекта. Его построение, роль и функция.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№7	Пайплайн анимационного 3D проекта. Его построение, роль и функция.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Доделать практическую работу.		*3*
Тема 2.5. Бренд	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Что такое бренд проекта, для чего он нужен и на что влияет? Стратегия бренда. Рождение идеи проекта. Презентация проекта, пичтинг.		*1*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Придумать идею авторского фильма. Питчинг.		*3*
Тема 2.6. Планирование в системе менеджмента	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Календарно-производственный план проекта (КПП). Составление КПП 2д сериала. Составление КПП 3Д сериала.		*1*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Составление КПП своего авторского проекта.		*3*
Тема 2.7. Мотивация и потребности	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Мотивация и факторы мотивации. Теория потребностей А.Маслоу. Делегирование в менеджменте.		*1*

	Самостоятельная работа		2	*3*
		Придумать программу мотивации.		*3*
Тема 2.8. Основные составляющие цикла менеджмента	**Содержание**		4	
	Лекция		**2**	*1*
		Нюансы работы с творческой и технической группой. Методы работы с группой.		*1*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Перечислить главные условия для творчества.		*3*
Тема 2.9. Система управления	**Содержание**		8	
	Лекция		**2**	*1*
		Психология в управлении командой, кто на проекте главный. Творцы VS Менеджеры на проекте.		*1*
	Практическая работа		6	*2*
	№8	Ролевая игра – действия продюсера в поставленной ситуации.		*2*
Тема 2.10. Коммуникативность и деловое общение	**Содержание**		8	
	Лекция		**2**	*1*
		Коммуникация. Деловое общение. Правила ведения бесед, совещаний. Планирование проведения данных мероприятий. Этапы и фазы делового общения. Техника телефонных переговоров		*1*
	Практическая работа		4	*2*
	№9	Составление планов проведения совещаний, переговоров и деловых бесед.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Доделать практическую работу.		*3*
Тема 2.11. Система методов управления. Контроль, и его виды	**Содержание**		8	
	Лекция		**4**	*1*
		Содержание и виды управленческих решений. Контроль, его понятие. Этапы контроля. Виды контроля. Общие требования. Итоговая документация.		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№10	Решение ситуационных задач на принятие управленческих решений.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Оценить работу других студентов в группе.		*3*

Тема 2.12. Управление конфликтами и стрессами. Руководство: власть и партнёрство виды	**Содержание**		6	
	Лекция		**2**	*1*
		Конфликты и Стресс. Природа, типы и причины. Управление конфликтами и стрессами. Власть и источники власти. Лидерство и власть. Стили руководства. Партнёрство. Общие рекомендации по созданию благоприятного психологического климата в коллективе		*1*
	Практическая работа		2	*2*
	№11	Решение ситуационных задач на принятие управленческих решений.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Оценить работу других студентов в группе.		*3*
Итого в 7 семестре 4 курса			**102**	
Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия			**68** 42 26	
Самостоятельная работа			**34**	
	4 курс 8 семестр		**30**	
РАЗДЕЛ 3. ОХРАНА ТРУДА			30	
Тема 3.1. Основные понятия и правовая основа охраны труда	**Содержание**			
	Лекция		**14**	*1*
		Основные понятия. Основные принципы правового регулирования трудовых отношений.		*1*
	Практическая работа		6	
	№11	Моделирование ситуаций. Подготовка сообщений, докладов, компьютерных презентаций на темы: «Дисциплина труда и трудовой распорядок», «Надзор и контроль за соблюдением трудового законодательства».		
	Самостоятельная работа		10	*3*
		Подготовка сообщений, докладов, компьютерных презентаций на тему: «Система стандартов по безопасности труда, как комплекс нормативно-технических документов»		*3*

	Итого в 4 семестре 8 курса	**30**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**20** 14 6	
	Самостоятельная работа	**10**	
	Всего за весь курс	**132**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**88** 56 32	
	Самостоятельная работа	**44**	
	Итоговая аттестация *в форме квалификационного экзамена по* ***ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта***		

2.4. Тематический план и содержание практик

ПП.03.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 3 курс 6 семестр			
Содержание учебного материала		6	
1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с организацией, правилами и режимом ее работы. Планирование работы на период прохождения практики.	2	*2,3*
2.	Изучение структуры предприятия и этапов производства. Знакомство с материалами и оборудованием задействованными на производстве. Изучение технологического процесса производства на предприятии.	2	*2,3*
3.	Оформление документов по практике. Защита отчета по практике.	2	*2,3*
4.	Общее представление о реализации анимационной сцены с персонажем и окружением. Изучение основных инструментов для скульптинга. Изучение основных настроек кистей в режиме скульптинга в программе Blender.	4	*2,3*
5.	Изучение и практическое применение кистей для скульптинга и кистей для сглаживания геометрии в программе Blender.	4	
6.	Изучение и практическое применение кистей трансформации и рамочных инструментов редактора скульптинга в программе Blender.	6	
7.	Изучение и практическое применение инструмента Маска. Виды масок. Пименение инвертированный масок. Изучение такого инструмента как наборы граней. Применение наборов граней при работе с геометрией объекта в редакторе скульптинга. Фильтр ткани и его применение для работы над персонажем.	6	
8.	Практическое применение физики ткани для создания элементов сцены в программе Blender. Практическое применение навыков скульптинга при создании персонажа. Изучение приемов ретопологии. Практическое применение ручной ретопологии персонажа и ретопологии с помощью специализированных аддонов программы Blender.	6	
9.	Анимация персонажа с помощью сайта Mixamo. Моделирование окружения для персонажа и рендер готового медиа файла с анимацией персонажа в созданном окружении.	4	
Дифференцированный зачет		2	
	Всего:	**36**	
ПП.03.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 семестр			
Содержание учебного материала			

1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с организацией, правилами и режимом ее работы. Планирование работы на период прохождения практики.	2	*2,3*
2.	Изучение структуры предприятия и этапов производства. Знакомство с материалами и оборудованием задействованными на производстве. Изучение технологического процесса производства на предприятии.	2	*2,3*
3.	Оформление документов по практике.	2	*2,3*
4.	Подбор материалов, демонстрирующих разнообразие навыков (моделирование, анимацию, эффекты, мимику).	4	*2,3*
5.	Цели и схематичный сценарий шоурилла. Как строить последовательность сцен: логика, ритм, смена темпов.	6	*2,3*
6.	Монтаж сцен шоурилла согласно плану. Создание черновой версии.	6	*2,3*
7.	Финализация и оформление. Добавление музыки, эффектов, титров. Подготовка презентации.	6	*2,3*
8.	Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта.	6	*2,3*
Дифференцированный зачет		2	
	Всего:	**36**	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименование необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

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)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация учебной дисциплины требует наличия:

- учебного кабинета социально-экономических дисциплин с большим экраном;

- методического кабинета;

- библиотеки;

- читального зала с выходом в сеть Интернет, в которых имеется свободный доступ в Интернет во время учебного занятия и в период внеучебной деятельности обучающихся.

Помещения удовлетворяют требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов и оснащено типовым оборудованием, указанным в настоящих требованиях, в том числе учебной мебелью и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

В кабинете имеется оборудование, посредством которого обучающиеся могут просматривать визуальную информацию по Экономике, Менеджменту, Охране труда: презентации, видеоматериалы, иные документы. Кабинет оснащен средствами обучения для проведения лекционных и практических занятий.

В состав учебно-методического и материально-технического обеспечения программы учебной дисциплины входят:

- многофункциональный комплекс преподавателя;
- наглядные пособия: доска меловая, плакаты-портреты выдающихся ученых, стенды;
- технические средства обучения: слайд-проектор, компьютер (ноутбук), проекционный экран, музыкальные колонки;
- комплект технической документации, в том числе паспорта на средства обучения, инструкции по их использованию и технике безопасности;
- библиотечный фонд.

Для реализации программы дисциплины в наличии: методический фонд.

Оборудование лаборатории:

- столы;
- рабочее место преподавателя;
- предметный фонд;
- наглядные пособия (материалы);
- демонстрационные материалы (на лекциях и практических занятиях).

В библиотечный фонд входят учебники, обеспечивающие освоение учебного материала по дисциплине, рекомендованные или допущенные для использования в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу в пределах освоения ОПОП СПО.

В процессе освоения программы учебной дисциплины студенты имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по Экономике организации, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам, материалам и др.).

3.2. Информационное обеспечение обучения

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

3.2.1 Основные источники:

1. Бондаренко Е.А. Путешествие в мир Кино – М.: ОЛМА-ПРЕСС Гранд, 2003.
2. Винокуров Е. Ф. Новый задачник по экономике с решениями: Пособие для учащихся 10-11 классов / Е. Ф. Винокуров, Н. А. Винокурова. – 2-е изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2011.
3. Криштул Б. «Кинопродюсер». – М. «Российский фонд культуры», 2000.
4. Криштул Б. «Унесенные ветром славы. Взлеты и падения великих продюсеров» – М., Зебра Е, 2012.
5. Лавренова Е. Б. Сборник заданий по экономике для подготовки к ЕГЭ: Пособие для 10-11 кл. / Е. Б. Лавренова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2010.
6. Ландау, Н. 101 урок, который я выучил в киношколе / Нейл Ландау, Мэттью Фредерик; пер. с англ. В Панова. – М.: Астрель, 2012.

3.2.2. Дополнительные источники:

1. Липсиц И.В. Экономика. Базовый курс: Учебник для 10, 11 классов общеобразовательного учреждения -12-е изд.-М.: ВИТА-ПРЕСС, 2010.
2. Экономика: Учебник для 10-11 кл. общеобразовательных учреждений гуманитарного профиля / А. Я. Линьков, С. И. Иванов, М. А. Скляр и др. Под общ. Ред. А. Я. Линькова. – 9-е изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2013.

3.2.3. Интернет – ресурсы

1. www.render.ru - Самые свежие новости и события из мира компьютерной графики и анимации.
2. www.3ddd.ru - Галерея, блоги, форум для архитекторов, дизайнеров и визуализаторов.
3. https://cgsociety.org - Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира.
4. https://3dtotal.com/tutorials - подборка бесплатных уроков, в которых рассматриваются принципы создания различных эффектов и персонажей, практически во всех доступных графических редакторах: Photoshop, 3ds Max, ZBrush, Maya, V-Ray, Cinema 4D.
5. https://www.artstation.com - галерея и биржа работ профессиональных художников, дизайнеров и иллюстраторов (игр, кино и медиа).
6. https://www.deviantart.com - Огромное количество разнообразной оригинальной графики
7. https://3dtotal.com/tutorials - раздел уроков по трехмерному моделированию, галерея.
8. http://www.sibdesign.ru/index.php?razdel=3d - коллекция моделей мебели для интерьеров. Все в формате 3dsmax
9. http://pixologic.com/zclassroom/course/digital-sculpting-modeling - уроки программы Zbrush
10. https://academy.substance3d.com/- уроки программы Substance painter https://www.unrealengine.com/en-US/twinmotion - уроки программы Twinmotion
11. https://habr.com/ru/post/326532/ - сайт азов 3д графики, модификации компьютеров для работы с трехмерным моделированием
12. https://gripinsky.ru/ Школа 3D Евгения Грипинского. Онлайн курс «Виртуальный репетитор»
13. Информационно-поисковые системы сети Интернет: Yandex, Google и др.
14. Электронные каталоги и ресурсы web-сайтов отечественных и зарубежных библиотек,

15.ЭБС «Университетская библиотека онлайн» URL: https://biblioclub.ru

16.Электронно-библиотечная система Лань URL: https://e.lanbook.com/

17.КонсультантПлюс URL: consultant.ru

18.Гарант URL: https://www.garant.ru

19.Интернет-Портал словарей URL: https://gufo.me

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА

4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Полученный практический опыт – работы с коллективом исполнителей; – разработки конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта; – разработки сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями; – разработки анимационного персонажа - его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль практических и самостоятельных работ.
Освоенные умения: – разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата; – разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам); – реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль практических и самостоятельных работ.

фильмопроизводства в процессе постановки; – принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе; – осуществлять контроль деятельности персонала; – обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей; – рассчитывать затраты на постановку культурно-массового действия; – правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда.	
Усвоенные знания: – принципы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения; – правила и законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения; – физические законы, свойств материалов, умение точно передать их в анимации; – принципы анимационного движения; – устройства анимационного производства; – основы драматургии, режиссуры и сторителлинга; – этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки) – законы композиции; – особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства; – принципы обеспечения устойчивости объектов экономики; – основы макро- и микроэкономики; – систему управления трудовыми ресурсами в организации; – методы и формы обучения персонала; – способы управления конфликтами и борьбы со стрессом; – особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия Контроль практических и самостоятельных работ.

4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Анализ способностей обучающегося к поиску различной исторической информации. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;	Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок. Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;	Анализ способностей обучающегося к поиску различных нестандартных приемов. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время практической работы по разделам

ПК 3.1. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта. ПК 3.2. Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов. ПК 3.3. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта.	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий. Контроль за выполнением практических работ.
	Контроль за выполнением практических работ.
	Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи
	Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок. Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам

4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений

по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица).

Общая сумма баллов: 100 = «О1» + «О2». Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

«О1»				**«О2» "Зачет/экзамен 0-60"** (0-14 баллов - "2"; 15-29 баллов - "3"; 30-44 баллов - "4"; 45-60 баллов - "5")		
К1	**К2**	**К3**	**К4**	**Оценка в баллах**		
20	**35**	**35**	**10**	**Посещение и работа на занятиях, п/р, с/р (0-40)**	**Зачет/ экзамен (0-60)**	**Итого баллов (0-100)**
Кол-во посещений	Кол-во практических работ	Кол-во самостоятельных работ	Поощрение, в баллах (от 0 до 4)			

Расшифровка критериев:

Количественные -

- К1. Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;

- К2. Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- К3. Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ и КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- К4. Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Выполнение практических заданий / Устный опрос на дифференцированном зачете - руководствуетесь критериями, разработанными для промежуточной аттестации ("КОС промежуточного контроля), максимально - 60 баллов.

4.4. Контроль и оценка качества практики

	Контроль и оценка качества практики	**Оценки результатов обучения**
1.	Трудоёмкость - выполнение объема заданий	10 - 20 баллов
2.	Художественная выразительность - совокупность графических средств и умений для передачи художественного образа	5 - 15 баллов
3.	Качественная оценка владения средствами и материалами	10 - 20 баллов
4.	Наличие заданий, заявленных в программе практики	5 - 10 баллов
5.	Итоговое задание	5 - 10 баллов
6.	Оформление отчета	5 - 15 баллов
7.	Защита практики	5 - 15 баллов

Оценка на экзамене/просмотре ставится исходя из шкалы:

Процент результативности (правильных ответов)	**Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81- 100	5	Отлично
61-80	4	Хорошо
42-60	3	Удовлетворительно
0-41	2	Неудовлетворительно

Разработчики:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Руководитель ОП Преподаватель	И.И. Николаева О.Ю. Благова Э. О. Тур А. В. Гильдерман

Рецензенты:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
16 мая 2024 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В.Слепухин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино

МДК.04.01 Композиция и художественный образ
МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино
ПП.04.01 Производственная практика

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2024

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам). Специалист по анимации и анимационному кино.

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель	О.Н. Федорова
РГХПУ им. С. Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ:

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 4
1.1 Область применения программы 4
1.2 Место дисциплины в структуре ООП. 4
1.3.Цели и задачи дисциплины 4
1.4.Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины 7
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПМ 9
2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы 9
2.2. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.04.01. 10
2.3. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.04.02. 30
2.4. Тематический план и содержание практик 36
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 37
3.1.Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. 37
3.2.Информационное обеспечение обучения.. 38
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПМ 40
4.1.Контроль и оценка 40
4.2 Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций 42
4.3. Виды деятельности обучаемых в балльно-рейтинговой системе: 44
4.4. Контроль и оценка качества учебной практики 45

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ПОДГОТОВКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА АНИМАЦИОННОГО КИНО

1.1 Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля **ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) Квалификация: специалист по анимации и анимационному кино.

1.2 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Программа профессионального модуля **ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** является частью профессионального учебного цикла и состоит из междисциплинарного комплекса: **МДК.04.01** Композиция и художественный образ, **МДК.04.02** Методы съемки анимационного кино, **ПП.04.01** Производственная практика.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Требования к результатам освоения дисциплины:

Цель изучения профессионального модуля **ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** сформировать у обучающихся комплекс знаний, умений и навыков творческой и художественно-проектной деятельности в области анимации.

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

иметь **практический опыт:**

− разработки анимационных проектов;

− разработки режиссерского сценария;

− создания раскадровки;

− разработки типажей;

− использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука

− работы с репликами и музыкой;

− создания звуковой среды;

− работы с цветокоррекцией.

уметь:

− создавать киносценарий;

− разрабатывать режиссерскую основу;

− выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;

– работы с литературными источниками для написания сценария;

− создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;

− проводить проектный анализ анимационного проекта;

− разрабатывать концепцию анимационного проекта;

− выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;

− выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;

− выполнять раскадровку;

− реализовывать творческие идеи;

− создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя приемы и способы построения и формообразования;

− выполнять настройку виртуальных камер и освещения;

− использовать преобразующие методы стилизации и трансформации;

− создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

− создавать звуковую среду.

знать:

− основы драматургии, сценического действия;

− основы режиссерского монтажа;

− основные правила настройки виртуальных камер и освещения;

− теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;

− правила гармонизации цвета

− следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;

− звукозаписывающие устройства и медиумы;

− законы согласования сценического времени и пространства.

Для лучшего усвоения материала изложение его производится с применением технических средств обучения. Кроме того, занятия организованы с использованием учебных пособий по изобразительному искусству, анимации, мультипликации, кино и ТВ, компьютерной графике, 2D и 3D программам, направленные на формирование профессиональных компетенций, это позволяет студентам изучать часть материала самостоятельно, не привлекая преподавателя, таким образом, выбирая свой индивидуальный темп.

- Контроль усвоения знаний по дисциплине проводится с применением различных форм текущего контроля: опросы, тестирование, контроль практических работ и самостоятельных работ и т.п.
- В результате освоения учебной дисциплины обучающийся может использовать приобретенные знания в дальнейшей творческой и профессиональной деятельности.

По окончании изучения дисциплины в рабочей программе профессионального модуля **ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** предусмотрен ***квалификационный экзамен.***

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся также должен **освоить общие компетенции** (далее - ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на

государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Выпускник, освоивший образовательную программу профессионального модуля, должен обладать профессиональными компетенциями (далее - ПК):

ПК 4.1. Конструировать визуальные образы анимационных персонажей.

ПК 4.2. Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино.

ПК 4.3. Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино.

ПК 4.4. Определять методы и приемы съемки анимационного кино.

ПК 4.5. Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино.

ПК 4.6. Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

МДК 04.01 Композиция и художественный образ:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 305 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 203 часа; самостоятельной работы обучающегося - 102 часа. Курсовое проектирование - 24 часа.

МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 171 час, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 114 часа; самостоятельной работы обучающегося - 57 часов.

ПП 04.01 Производственная практика

Максимальной учебной нагрузки обучающегося - 36 часов, в том числе:

4 курс 8 семестр - 36 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Наименование разделов	Всего часов	Объем часов					Практика	
		Обязательная аудиторная нагрузка			Самостоятельная работа		Учебная	Производственная
		Всего часов	Лекция	Практическая	Всего часов	Проект		
МДК.04.01 Композиция и художественный образ	**305**	203	95	84	102	24	-	
МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино	**171**	114	48	66	57	-	-	
ПП.04.01 Производственная практика	**36**	36						36
ПМ.04 ВСЕГО:	**512**	**353**	**143**	**150**	**159**	**24**		**36**
IV, VI, VIII семестр аттестация по дисциплине МДК.04.01. Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*								
V семестр Курсовое проектирование МДК.04.01. Композиция и художественный образ								
VI, VIII семестр аттестация по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*								
VIII семестр аттестация по практике ПП.04.01 Производственная практика *Дифференцированный зачет*								
VIII семестр итоговая аттестация *в форме квалификационного экзамена по* ***ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино.***								

2.2. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.04.01. Композиция и художественный образ.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	2 курс 3 семестр			
РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ.				
Тема 1.1. Содержание предмета, цели и задачи	**Содержание**		**2**	
	Лекция		2	*1*
		Содержание предмета, цели и задачи. Терминология. Практическое значение. Рекомендуемая литература.		*1*
Тема 1.2. Изобразительное искусство	**Содержание**		**11**	
	Лекция		4	*1*
		Изобразительность и выразительность. Искусство в контексте культуры. Средства выражения идеи. Стили в искусстве. Образ восприятия и образ представления. Типизация и индивидуализация. Эстетика.		*1*
	Практические занятия		4	
	№1	Выполнить описание художественного образа. Оформить в виде эссе.		*2*
	№2	Составление списка отличительных признаков выбранного характера персонажа.		
	№3	Создание ростовой таблицы персонажа в 3-х стилях на выбор (например: реализм, импрессионизм, кубизм)		
	№4	Создание зарисовок для понятия Типическое: собирательный образ.		
	Самостоятельная работа			*3*
		Создание ростовых таблиц с характерными признаками персонажа: (добрый / злой; мудрый / глупый; шустрый / меланхоличный и т.д.).	3	*3*
РАЗДЕЛ 2. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В ПЕРВОБЫТНУЮ ЭПОХУ				

Тема 2.1. Первобытное искусство	**Содержание**		**8**	
	Лекция			*1*
		Возникновение потребности в творчестве. Средства творчества пещерного человека. Творческое начало в культовых сооружениях и обрядах.	2	*1*
	Практические занятия			
	№5	Создание сюжетной линии в раскадровке. Действия выбранного персонажа.	2	*2*
	Самостоятельная работа			*3*
		Выполнение зарисовки силуэтов, типажей.	4	*3*
РАЗДЕЛ 3. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В ЭПОХУ ДРЕВНИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ				
Тема 3.1. Художественный образ произведений искусства Древнего Двуречья и Ирана	**Содержание**		**5**	
	Лекция		2	*1*
		Памятники искусства: символы, дворцы.		*1*
	Практические занятия		2	
	№6	Создание ростовой таблицы персонажей в костюмах (мужского и женского) шумеров, вавилонян.		*2*
	№7	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		1	*3*
		Создание фона с архитектурой и природой Древней Месопотамии.		*3*
Тема 3.2. Художественный образ произведений искусства Древнего Царства	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Искусство, как часть заупокойного культа. Синтез изображения и письменного знака. Каноны в изображении фигуры.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№8	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи.		*2*

	Самостоятельная работа		2	*3*
		Создание фона с архитектурой и природой Древнего Египта.		*3*
Тема 3.3. Художественный образ произведений искусства Среднего царства и Нового царства	**Содержание**		**6**	
	Лекция		3	*1*
		Амарна. Переосмысление традиций. Искусство эллинистического Египта. Мотивы древнеегипетского орнамента.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№9	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Создание иероглифических символов, орнаментов в стилистике Др. Египта.		*3*
Тема 3.4. Художественный образ произведений искусства эгейского искусства	**Содержание**		**13**	
	Лекция		3	*1*
		Стили и образы кикладской культуры, минойской и микенской цивилизаций. Керамика. Композиция дворцовой росписи. Трактовка образов.		*1*
	Практические занятия		5	*2*
	№10	Создание ростовой таблицы персонажа эгейской цивилизации.		*2*
	№11	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		
	Самостоятельная работа		5	*3*
		Создание зарисовок реквизита в характерных стилях периода.		*3*
Итого в 3 семестре 2 курса			**51**	
Обязательных аудиторных часов в т.ч.: лекции практические занятия			**34** 18 16	
Самостоятельная работа			**17**	
	Итоговая аттестация в 3 семестре по дисциплине МДК.04.01 Композиция и художественный *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*			

	2 курс 4 семестр			*1,2,3*
РАЗДЕЛ 4. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В АНТИЧНЫЙ ПЕРИОД				
Тема 4.1. Художественный образ произведений искусства Древней Греции	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Темные века и эпоха архаики. Геометрический стиль (вазопись и мелкая пластика). Древнегреческая орнаментика. Чернофигурная вазопись.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№12	Создание зарисовок орнаментов.		*2*
	№13	Создание сюжетной зарисовки с героями эпохи.		*2*
	Самостоятельная работа			*3*
		Создание сюжета с древнегреческими героями в стиле эпохи.	1	*3*
Тема 4.2. Художественный образ произведений искусства ранней классики.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Образ дома бога. Дух гражданственности и идеал человека в искусстве.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№14	Создание сюжетной зарисовки в стиле эпохи.		*2*
	Самостоятельная работа		1	*3*
		Создание ростовой таблицы и раскадровки сюжета героев эпохи.		*3*
Тема 4.3. Художественный образ произведений искусства высокой классики.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Монументальный характер ансамбля парадных зданий. Применение принципа золотого сечения в архитектуре. Зарождение скульптурного портрета. Иллюзионизм в живописи. Канон Поликлета в построении фигуры.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№15	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*

	№16	Создание ростовой таблицы по канону.		
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Изображение пространства на плоскости с характерными приемами эпохи.		*3*
Тема 4.4. Художественный образ произведений искусства поздней классики.	**Содержание**		**5**	
	Лекция		2	*1*
		Развитие индивидуализма. Разрушение гражданских идеалов. Драматизация образа. Динамизм скульптурной формы.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№ 17	Создание ростовой таблицы персонажей.		*2*
	№18	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		1	*3*
		Создание графического фона с характерными видами и архитектурой периода.		*3*
Тема 4.5. Художественный образ произведений эллинистического искусства.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Технические изобретения и инженерное дело. Садово-парковая скульптура. Живописный рельеф. Размывание границ между изображением и реальностью. эллинское представление о прекрасном.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№19	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	№20	Создание ростовой таблицы. Эллинский костюм. Мужской и женский образ.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Создание фона с характерными видами и архитектурой периода.		*3*
Тема 4.6. Художественный образ произведений искусства этрусков.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Композиция этрусского храма. Влияние греческих традиций на этрусское искусство.		*1*
	Практические занятия		1	*2*

	№21	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажей эпохи.		*2*
	Самостоятельная работа		1	*3*
		Создание ростовой таблицы. Костюмы. Мужской и женский образ.		*3*
Тема 4.7. Художественный образ произведений искусства Римской Республики.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Композиция римского театра. Композиция скульптурного портрета.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№22	Создание сюжетной композиции.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Локации, мизансцены, реквизит.		*3*
Тема 4.8. Художественный образ произведений искусства Римской Империи.	**Содержание**		**10**	
	Лекция		4	*1*
		Художественный образ в портретах эпохи Августа. Архитектура. Орнамент. Искусство римских провинций.		*1*
	Практические занятия		4	*2*
	№23	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Создание эскизов мизансцены.		*3*
РАЗДЕЛ 5. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В ХРИСТИАНСКОЙ КУЛЬТУРЕ.				
Тема 5.1. Художественный образ произведений искусства раннего христианства.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Мозаичные композиции. Центрические сооружения. Римские катакомбы.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№24	Создание ростовой таблицы с характером и пластикой персонажа эпохи.		*2*
	Самостоятельная работа		2	*3*
		Выполнение зарисовок христианских символов.		*3*
Тема 5.2. Художественный образ	**Содержание**		**13**	
	Лекция		4	*1*

произведений искусства Византии.		Образ Царствия Небесного. Образный строй равеннских мозаик. Композиция и символизм в конструкциях храмов. Композиция в системе росписи. Образ представления в иконописи. Образ разрыва пространства и времени в иконе. Параллельная и обратная перспектива. Человек как носитель высшего духовного начала.		*1*
	Практические занятия		4	*2*
	№25	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		5	*3*
		Выполнить зарисовку орнамента, узоров. Византийская вязь.		*3*
		Создание ростовой таблицы. Византийский светский костюм.		*3*
		Создание раскадровки с учетом развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*3*
	Итого в 4 семестре 2 курса		**57**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия		**38** 20 18	
	Самостоятельная работа		**19**	
	Итоговая аттестация в 4 семестре по дисциплине МДК.04.01 Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*			
	3 курс 5 семестр			*1,2,3*
РАЗДЕЛ 6. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЫ				
Тема 6.1. Художественный образ произведений Романского искусства.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Дороманское искусство. Архитектура церквей и замков. Композиция скульптурных капителей. Тема Страшного Суда в искусстве.		*1*

	Практические занятия		1	*2*
	№26	Создание зарисовок рельефных композиций, декора порталов.		
	Самостоятельная работа		2	*2*
		Создание ростовой таблицы. Романский костюм. Мужской и женский образ.		*3*
		Создание зарисовок фона с характерными видами и архитектурой периода.		
Тема 6.2. Художественный образ произведений готического искусства.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Формообразование в готике. Характерные черты стиля, пропорции. Образы скульптурного убранства фасадов. Искусство витража. Стили и композиции.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№27	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа		1	*2*
		Создание фона с характерным видом.		*3*
РАЗДЕЛ 7. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА ЭПОХИ ВОЗРОЖДЕНИЯ.				
Тема 7.1. Художественный образ произведений искусства Проторенессанса.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Обращение к античности. Интерес к земному миру. Передача глубины пространства. Система росписи.		*1*
	Практические занятия		1	
	№28	Выполнение зарисовки сюжетов фресок.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Выполнение зарисовки орнамента.		*3*
Тема 7.2. Художественный образ произведений искусства	**Содержание**		**8**	
	Лекция		4	*1*
		Возрождение античных гуманистических ценностей. Использование		*1*

Раннего Возрождения.		перспективы в рельефе. Монументальность образов. Художественный метод. Форма и ритм, колорит. Внутренняя сила образов. Оптические иллюзии.		
	Практические занятия		2	
	№29	Создание раскадровки произведения живописи.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Создание ростовой таблицы персонажей. Костюмы сословий, характер и пластика.		*3*
		Создание сюжетной зарисовки персонажей. Характер и пластика.		
Тема 7.3. Художественный образ произведений искусства Высокого Возрождения.	**Содержание**		**8**	
	Лекция		3	*1*
		Хронологические рамки периода. Универсализм. Монументальная живопись. Связь образов земного и небесного. Становление стиля барокко.		*1*
	Практические занятия		3	*2*
	№30	Выполнение зарисовки архитектурных элементов стиля периода.		*2*
	№31	Выполнение зарисовки интерьеров в стиле периода.		*2*
	№32	Выполнение зарисовки образов из произведений живописи.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.		*3*
Курсовое проектирование	**Содержание**			
	Создание режиссерской разработки анимационного кино.		**24**	
		Цели и задачи проектирования. Разбор этапов.	1	*1*
	Этап 1.	Анализ проекта: Сверхзадача, Художественный образ. Визуально-образная система проекта. Атмосфера и колорит. Контекст: линии и плоскости проекта.	4	*2*
	Этап 2.	Подбор материала: Выбор персонажей. Драматургия.	2	*2*
	Этап 3.	Проработка сценария: Предлагаемые обстоятельства, сквозное действие, контрсквозное действие. Композиционная последовательность проекта.	4	*2*
	Этап 4.	Визуализация: создание ростовых таблиц персонажей, модельных листов, локаций.	2	*2, 3*
	Этап 5.	Черновая раскадровка: Выполнение эскизов раскадровки. Утверждение раскадровки.	2	*2, 3*

	Этап 6.	Раскадровка: прорисовка кадров в композиционной последовательности, согласно утвержденному плану.	7	*3*
	Этап 7.	Защита проекта.	2	*3*
	Самостоятельная работа:		**14**	
		Работа над ошибками. Доработка/ завершение аудиторных заданий.		
Тема 7.4. Великие художники эпохи Возрождения.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		2	*1*
		Рафаэль, Микеланджело, Леонардо да Винчи		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№33	Выполнение зарисовок сюжетов произведений великих художников.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Выполнение зарисовок фонов на основе произведений венецианских живописцев.		*3*
Тема 7.5. Художественный образ произведений искусства Позднего Возрождения.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		2	*1*
		Динамичность композиций. Маньеризм. Эклектизм художественного языка и субъективизм в творчестве. Деформация фигур, интенсивность цвета, экспрессивная манера письма.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№34	Выполнение зарисовок костюма.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Критическое осмысление стиля. Выполнение критического разбора произведений: эклектика и маньеризм.		*3*
Тема 7.6. Художественный образ произведений искусства Северного Возрождения.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Иллюзорное воссоздание деталей материального мира. Сплав фольклорных мотивов, алхимических символов и образов средневекового бестиария.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№35	Создание зарисовок видов с использованием приема сферической перспективы.		*2*

	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.		*3*
		Итого в 5 семестре 3 курса	**77**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия курсовое проектирование	**51** 15 12 24	
		Самостоятельная работа	**26**	
		Итоговая аттестация в 5 семестре по дисциплине МДК.01.01 Композиция и художественный образ *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
	3 курс 6 семестр			*1, 2,3*
РАЗДЕЛ 8. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В XVII В.				
Тема 8.1. Художественный образ произведений искусства Италии XVII в.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Натурализм изобразительной формы. Подчинение материала, динамизм форм и режиссура света. Патетика произведений. Плафонная живопись. Иллюзия прорыва пространства.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№36	Создание ростовой таблицы персонажа из произведений искусства эпохи.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	3
		Выполнение зарисовки костюма. Мужской и женский образ.		*3*
Тема 8.2. Художественный образ произведений искусства Испании XVII в.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Творчество ведущих представителей Золотого века испанской живописи. Игра с пространством.		*1*

	Практические занятия		1	*2*
	№37	Создание зарисовок.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Выполнение зарисовки костюма. Мужской и женский образ.		*3*
Тема 8.3. Художественный образ произведений искусства Фландрии XVII в.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Фламандское барокко. Трактовка мифологических сюжетов.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№38	Создание сценарного плана по мифологическому сюжету из произведений живописи.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Выполнение зарисовок.		*3*
Тема 8.4. Художественный образ произведений искусства Голландии XVII в.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Мифологические и библейские сюжеты. Раскрытие сложности характера, передача душевного состояния человека в портрете голландских живописцев. Техника письма, организация композиции, передача дневного света и воздушной среды. Коннотации образов.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№39	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Создание модельного листа на основе портретов голландских живописцев.		*3*
Тема 8.5. Художественный образ произведений искусства Франции XVII в.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Своеобразие художественного языка. Лаконичность форм, цельность внутренней жизни героев.		*1*

	Практические занятия		1	*2*
	№40	Создание фона: Идиллический пейзаж		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Подготовка устного сообщения		*3*
РАЗДЕЛ 9. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В XVIII В.				
Тема 9.1. Художественный образ произведений искусства XVIII в.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Рококо. Особенности стиля. Орнамент. Революционный классицизм. Сентиментализм.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№41	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
		Выполнение зарисовок орнамента.		*3*
РАЗДЕЛ 10. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В XIX В.				
Тема 10.1. Художественный образ произведений искусства XIX в.	**Содержание**		**16**	
	Лекция		5	*1*
		Изображение родной природы. Пленэр и передача световоздушной среды. Передача атмосферных явлений. Истолкование божественного смысла природы и мотив созерцания в пейзаже. Введение христианских символов в пейзаж. Романтизм. Реализм. Искусство и действительность. Импрессионизм. Постимпрессионизм.		*1*
	Практические занятия		5	*2*
	№42	Создание ростовой таблицы персонажа с использованием стиля импрессионизм.		*2*
	№43	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		
	Самостоятельная работа:		6	3
		Создание фонов с использованием стиля импрессионизм.		*3*

Тема 10.2. Художественный образ произведений искусства конца XIX - начала XX в.	**Содержание**		**16**	
	Лекция		4	1
		Модерн. Символизм. Национально-романтическое и рациональное направления модерна. Применение вращения в формообразовании. Характер образного строя.		*1*
	Практические занятия		4	*2*
	№44	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		8	3
		Создание ростововой таблицы. Костюм. Мужской и женский образ.		*3*
		Выполнение зарисовок с архитектурой стиля.		*3*
		Итого в 6 семестре 3 курса	**54**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**36** 18 18	
		Самостоятельная работа	**18**	
		Итоговая аттестация в 6 семестре по дисциплине МДК.01.01 Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
		4 курс 7 семестр		
РАЗДЕЛ 11. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА В ДРЕВНЕЙ РУСИ.				
Тема 11.1. Художественный образ произведений древнерусского искусства X – начала	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Киевской Руси. Каменное зодчество. Декоративно-прикладное искусство домонгольской Руси. Искусство Мотивы зооморфного и плетеного орнамента в белокаменной резьбе. Общерусские тенденции.		*1*

XIII вв.	**Практические занятия**		2	*2*
	№45	Создание ростововой таблицы. Костюм. Мужской и женский образ.		*2*
	№46	Создание фона с характерными видами и архитектурой.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Выполнение зарисовок орнамента.		*3*
Тема 11.2. Художественный образ произведений искусства Новгорода второй половины XIII – XV вв.	**Содержание**		**6**	
	Лекция		2	*1*
		Архитектура, иконопись и живопись Новгорода.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№47	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Создание сценарного плана по сюжету легенды.		*3*
		Выполнение зарисовок реквизита – характерные черты древнерусского быта.		*3*
Тема 11.3. Художественный образ произведений искусства Московского княжества XIV-XV вв.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Раннемосковское зодчество. Образное воплощение вероучительных истин, представлений о небесной и земной иерархии. Иконостас. Лирико-гармонизирующий стиль.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№48	Создание зарисовок организации пространства в традициях иконографии.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.		*3*
Тема 11.4. Художественный образ произведений Русского	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Древнерусские художественные традиции и черты ренессансной		*1*

искусства в конце XV и в XVI в.		архитектуры.		
	Практические занятия		1	*2*
	№49	Создание зарисовок интерьеров.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание ростовой таблицы. Костюм царя.		*3*
Тема 11.5. Художественный образ произведений Русского искусства XVII в.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*
		Деревянное зодчество. Переход от высокодуховных традиций к мирским в искусстве. Голицинское и нарышкинское барокко.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№50	Создание фона с характерной архитектурой.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Создание ростовой таблицы. Костюм крестьянина. Мужской и женский образ.		*3*
		Создание ростовой таблицы. Светский костюм. Мужской и женский образ.		*3*
Тема 11.6. Художественный образ произведений Русского искусства XVIII в.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Эпоха Петра I. Тема города и человека в искусстве. Портретная живопись. Просвещение в России. Классицизм и иерархия жанров.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№51	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание сценарного плана по сюжету.		*3*
РАЗДЕЛ 12. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА РУССКОГО ИСКУССТВА XIX В.				
Тема 12.1. Художественный образ	**Содержание**		**4**	
	Лекция		1	*1*

произведений Русского искусства первой и второй трети XIX века.		Мемориальная скульптура. Портрет эпохи романтизма. Крестьянский мир как идиллия. Пейзаж в жанровой картине. Синтез идеала и натуры. Критический реализм. Социальная сатира и трагизм повседневности.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№52	Создание раскадровки по сюжету.		*2*
	Самостоятельная работа:		2	*3*
		Создание сценарного плана по сюжету.		*3*
		Создание ростовой таблицы персонажей по сюжету.		
Тема 12.2. Художественный образ произведений искусства в творчестве Передвижников.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Тема русской национальной истории. Реализм в русском искусстве. Сцены народной жизни. Евангельская тема.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№53	Создание раскадровки по сюжету.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание ростовой таблицы. Костюм русского художника.		*3*
Тема 12.3. Художественный образ произведений искусства второй половины XIX – начала XX вв.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Русский национальный пейзаж. Передача солнечного и лунного света. Использование импрессионистических приемов живописи.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№54	Подбор палитры для сюжета.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Работа со специальной литературой и Интернет-ресурсами.		*3*
Тема 12.4. Художественный образ	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*

произведений искусства начала XX в.		Отражение стилистических особенностей модерна в произведениях. Образы античности. Академическая традиция и новаторство. Кристаллическая форма и сумеречные цвета. Символизм. Символистская метафора.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№55	Создание раскадровки по сюжету.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание раскадровки по сюжету.		*3*
РАЗДЕЛ 13. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОСВОЕНИЕ МИРА ИСКУССТВА XX – НАЧАЛА XXI В.				
Тема 13.1. Художественный образ произведений искусства начала XX в.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		~~2~~1	*1*
		Модернистские течения. Фовизм. Кубизм. Футуризм. Дадаизм. Сюрреализм.		*1*
	Практические занятия		~~0~~1	*2*
	№56	Создание фона для сюжетной композиции русского авангарда.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание фона для сюжетной композиции русского авангарда.		*3*
Тема 13.2. Художественный образ произведений советского искусства 1910 - 1960-х гг.	**Содержание**		**3**	
	Лекция		1	*1*
		Русский авангард. План монументальной пропаганды. Индустриальная и урбанистическая темы. Социалистический реализм. Нонконформизм. Соц-арт. Московский концептуализм.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№57	Создание сюжетной композиции на основе произведений русского авангарда.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание ростовой таблицы персонажей сюжетной композиции.		*3*
Тема 13.3.	**Содержание**		**3**	

Постмодернизм. Современное искусство.	**Лекция**		1	*1*
		Постмодернистская эстетика: отсутствие ценностной системы. Инсталляции и перформансы. Фиктивность смыслов и саморазрушение объекта. Мультимедийные проекты. Деструкция, концепты, обезличивание.		*1*
	Практические занятия		1	*2*
	№58	Создание раскадровки по сюжету.		*2*
	Самостоятельная работа:		1	*3*
		Создание раскадровки по сюжету.		*3*
РАЗДЕЛ 14. КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ				
Тема 14.1. Анализ художественного образа в ретроспективе.	**Содержание**		**4**	
	Лекция		2	*1*
		Сравнительные характеристики художественного образа произведений искусства различных эпох и народов. Цикличность развития. Сохранение традиций.		*1*
	Практические занятия		2	*2*
	№59	Создание раскадровок с учетом стилистики исторического периода, развития сюжетной линии и проработанными действиями персонажа.		*2*
	Самостоятельная работа:			*3*
				3
		Итого в 7 семестре 4 курса	**51**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**34** 18 16	
		Самостоятельная работа	**17**	
		Итоговая аттестация по дисциплине МДК.01.01 Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных*	~~2~~	

	работ.			
	4 курс 8 семестр			
РАЗДЕЛ 15. РАБОТА НАД ДИПЛОМНЫМ ПРОЕКТОМ				
Тема 15.1. Работа по ключевым моментам композиции и художественного образа.	**Содержание**		**15**	
	Лекция		6	*1*
		Работа над сценарным планом. Драматургия. Визуально-образная система. Композиционная последовательность. Сюжетные линии и идейные плоскости. Проработка локаций. Атмосфера и колорит. Предлагаемые обстоятельства. Сквозное и контрсквозное действие.		*1*
	Практические занятия		4	*2*
	№61-65	Создание раскадровок, ростовых таблиц, фонов. Реквизит. Модельные листы. Более глубокая проработка характера. Проработка сюжетной композиции. Проработка деталей характера в создании художественного образа.		*2*
	Самостоятельная работа:		5	*3*
				3
	Итого в 8 семестре 4 курса		**15**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия		**10** 6 4	
	Самостоятельная работа		**5**	
	Итоговая аттестация по дисциплине МДК.01.01 Композиция и художественный образ *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		**2**	
	Всего за курс		**305**	
	Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции		**203** 95	

	практические занятия	84	
	Самостоятельная работа	**102**	

2.3. Примерный тематический план и содержание предмета МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	*2*		*3*	*4*
	3 курс 5 семестр		**51**	*1,2,3*
РАЗДЕЛ 1. ПРЕПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА				*1,2,3*
Тема 1.1. Монтажно-технические разработки.	**Содержание**		**10**	
	Лекция		**6**	*1*
	№1	Введение в предмет.		*1*
	№2	Разработка постановочного проекта фильма.		*1*
	№3	Третий смысл.		*1*
	№4	Вертикальный монтаж.		*1*
	№5	Приемы монтажа.		*1*
	Практические занятия		**2**	
	№1	Разработка постановочного проекта.		*2*
	Самостоятельная работа		**2**	
		Разработка постановочного проекта.		*3*
РАЗДЕЛ 2. ПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА				*1,2,3*
Тема 2.1 Монтажные склейки.	**Содержание**		**28**	
	Лекция		**8**	*1*
	№6	Монтаж по направлению движения		*1*
	№7	Клиповый монтаж		*1*
	№8	Длительность кадров		*1*

	№9	Вертикальный монтаж.		*1*
	Практические занятия		**10**	
	№2	Сьемка и монтаж видео эссе с применением пройденных материалов.		*2*
	№3	Последовательный монтаж		*2*
	№4	Сьемка видео эссе с применением пройденных материалов.		*2*
	№5	Сьемка и монтаж этюда по заданию.		*2*
	№6	Создание этюда с заданной ритмической схемой		*2*
	Самостоятельная работа		**10**	
		Сьемка и монтаж видео эссе с применением пройденных материалов.		*3*
		Последовательный монтаж		*3*
		Сьемка видео эссе с применением пройденных материалов.		*3*
		Монтаж по действию.		*3*
		Ассоциативный монтаж		*3*
		Перебивки в монтаже.		*3*
Тема 2.2 Звук в фильме.	**Содержание**		**13**	
	Лекция		**4**	*1*
	№10	Работа в компьютерной программе для озвучивания. Звукозаписывающие устройства и медиумы.		*1*
	№11	Монтаж звука.		*1*
	Практические занятия		**4**	
	№7	Монтаж видео с применением полученных знаний.		*2*
	№8	Создание монтажно- звукового этюда.		*2*
	№9	Создание звуковой среды и сведение звука.		*2*
	Самостоятельная работа		**5**	
		Запись звука на локациях, в студийной среде.		*3*
		Создание звуковой среды в кино. Сведение.		*3*
		Создание звуковой среды и сведение звука.		*3*
		Итого в 5 семестре 3 курса	**51**	

		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**34** 18 16	
		Самостоятельная работа	**17**	
		Итоговая аттестация по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
3 курс 6 семестр				
РАЗДЕЛ 3. ПОСТПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			**54**	*1,2,3*
Тема 3.1. Монтажно-технические разработки.	**Содержание**		12	
	Лекция		**6**	
	№12	Работа со звуком**.** Включает запись и наложение звука, обработку аудио (удаление шумов, балансировка громкости и эквализация).		*1*
	№13	Передача эмоций и настроения**.** Цветокоррекция, звук и монтаж.		*1*
	№14	Титры.		*1*
	№15	Адаптация к платформам**.**		*1*
	Практические занятия		2	
	№10	Монтаж анимационного проекта.		*2*
	Самостоятельная работа		4	
		Создание вступительных и заключительных титров.		*3*
		Финальная сборка. Экспорт видео.		*3*
		Создание вступительных и заключительных титров.		*3*
		Финальная сборка. Экспорт видео.		*3*
РАЗДЕЛ 4. МЕТОДЫ СЪЕМКИ АНИМАЦИОННОГО КИНО			**42**	
Тема 4.1.1 Разработка творческой концепции	**Содержание**			
	Лекция		**10**	

анимационного фильма	**№16**	Анимационное проектирование с учетом современных тенденций в области анимации.		*1*
	№17	Работа над режиссерским сценарием.		*1*
	№18	Перевод сценария в зрительный ряд. Цвет в драматургии сюжета.		*1*
	№19	Расчет сцен по времени.		*1*
	№20	Работа со звуком.		*1*
	Практическая работа		18	
	№11	Съемка анимационного кино		*2*
	Самостоятельная работа		14	
		Съемка анимационного кино		*3*
		Итого в 6 семестре 3 курса	**54**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**36** 16 20	
		Самостоятельная работа	**18**	
		Итоговая аттестация в 6 семестре по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
4 курс 7 семестр			**51**	
Тема 4.1.2 Разработка творческой концепции анимационного фильма	**Содержание**		51	
	Лекция		**14**	
	№1-7	Работа над созданием анимационного кино		*1*
	Практическая работа		20	
	№1-17	Съемка анимационного кино		*2*
	Самостоятельная работа		17	
		Съемка анимационного кино		*3*

		Итого в 7 семестре 4 курса	**51**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**34** 14 20	
		Самостоятельная работа	**17**	
		Итоговая аттестация в 7 семестре по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино *в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		

4 курс 8 семестр				
Тема 4.1.3 Разработка творческой концепции анимационного фильма	**Содержание**		15	
	Лекция		**4**	
	№8-11	Работа над созданием анимационного кино		*1*
	Практическая работа		6	
	№18-22	Съемка анимационного кино		*2*
	Самостоятельная работа		5	
		Съемка анимационного кино		*3*
		Итого в 8 семестре 4 курса	**15**	
		Обязательных аудиторных часов **в т.ч.:** лекции практические занятия	**10** 4 6	
		Самостоятельная работа	**5**	
		Итоговая аттестация в 8 семестре по дисциплине МДК.04.02 Методы съемки анимационного кино *в форме Комплексного экзамена в виде просмотра практических и самостоятельных работ.*		
		Всего за весь курс	**171**	
		Обязательных аудиторных часов	**114**	

	в т.ч.: лекции практические занятия	 48 66	
	Самостоятельная работа	**57**	
	Итоговая аттестация по дисциплине ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино *в форме квалификационного экзамена*		

2.4. Тематический план и содержание практик

ПП.04.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 семестр			
Содержание учебного материала			
1.	Ознакомление с целями и задачами практики. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с организацией, правилами и режимом ее работы. Планирование работы на период прохождения практики.	2	*2,3*
2.	Изучение структуры предприятия и этапов производства. Знакомство с материалами и оборудованием задействованными на производстве. Изучение технологического процесса производства на предприятии.	2	*2,3*
3.	Оформление документов по практике.	2	*2,3*
4.	Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта.	8	*2,3*
5.	Выполнение проекта.	20	*2,3*
Дифференцированный зачет		2	
	Всего:	**36**	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименование необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

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)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ПОДГОТОВКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА АНИМАЦИОННОГО КИНО

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация учебной дисциплины требует наличия:

- мастерской рисунка;
- библиотеки,
- читального зала с выходом в Интернет, в которых имеется свободный доступ в Интернет во время учебного занятия и в период внеучебной деятельности обучающихся.

Помещения удовлетворяют требования Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов и оснащено типовым оборудованием, указанным в настоящих требованиях, в том числе учебной мебелью и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

В кабинете имеется оборудование, посредством которого обучающиеся могут просматривать визуальную информацию по дисциплине: презентации, видеоматериалы, иные документы. Кабинет оснащен средствами обучения для проведения следующих видов занятий: рисование с натуры, занятия декоративно-прикладным искусством, пластика; проектирование и изготовление несложных макетов, беседы об искусстве.

В состав учебно-методического и материально-технического обеспечения программы учебной дисциплины входят:

- многофункциональный комплекс преподавателя;
- наглядные пособия: доска магнитно-маркерная, стенды;
- технические средства обучения: слайд-проектор, компьютер (ноутбук), проекционный экран, музыкальные колонки;
- комплект технической документации, в том числе паспорта на средства обучения, инструкции по их использованию и технике безопасности;
- библиотечный фонд.

Для реализации программы дисциплины в наличии:

- методический фонд;
- натюрмортный фонд.

Оборудование учебного кабинета:

- рабочее место преподавателя;

- демонстрационные плакаты (на лекциях и практических занятиях) и пособия (творческие работы студентов, образцы творческих работ);
- столы;
- рабочее место преподавателя;
- предметно-методический фонд;
- наглядные пособия (материалы);
- шкафы для хранения пособий,
- стеллажи для хранения работ.

В библиотечный фонд входят учебники, обеспечивающие освоение учебного материала по дисциплине, рекомендованные или допущенные для использования в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения ООП СПО.

В процессе освоения программы учебной дисциплины студенты имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по дисциплинам, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам, материалам и др.).

3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Уильямс, Р. -. Аниматор: набор для выживания / Переводчик не указан; — 392 с. — ISBN 978-5-04-094713-3. — Текст: печатный.
2. Хитрук, Ф. С. Профессия-аниматор 1 том: учебное пособие / Ю. Михайлин; — 304 с. — ISBN 978-5-9689-0137-0. — Текст: электронный // PDF.
3. Хитрук, Ф. С. Профессия-аниматор 2 том: учебное пособие / ред. Ю. Михайлин; — 304 с. — ISBN 978-5-9689-0138-5. — Текст: электронный // PDF.
4. Хукс, Э. Актерское мастерство для аниматоров. Учебное пособие. — 200 с. — Текст: электронный // PDF.
5. Ronstadt. C. -. Книга с искоркой по рисованию поз персонажа. Вдохни жизнь в свои рисунки: учебное пособие / Ред. Hascett D. -. — 60 с. — ISBN 978-0-9899541-4-3. — Текст: электронный // PDF
6. Уильямс Р.-. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-граффики и компьютерных игр. Учебное пособие. Ред. Сабанова З.-. — 392 с. — ISBN 978-5-04-094713-3. — Текст: печатный.
7. Работа актера над собой в творческом процессе переживаний. Дневник

ученика: практическое пособие 2014, Станиславский К. С., Мультимедийное Издательство Стрельбицкого.
8. Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=234586
9. Как написать хороший сценарий: учебник 2019, Пронин А. А., Директмедиа Паблишинг
10. Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496553

Дополнительные источники:

1. Специфика работы над сценарием экранизации литературного произведения: учебное пособие по дисциплине «основы кинематографического мастерства: кинодраматургия» 2019, Павлов А. Ю., Директ-Меди
2. Искусство драматургии. Л. Эгри.
3. Эйзенштейн с. Монтаж. М.: Эйзенштейн-центр; Музей кино, 2000.
4. — 592 с.
5. Кулешов л. Азбука кинорежиссуры. — 2-е изд. М.: 2000, 132 с.
6. Моя жизнь в искусстве: документально-художественная литература. 2013, Станиславский К. С., Директ-Медиа
7. О технике актера: научно-популярное издание
8. 2016, Чехов М. А., Директ-Медиа
9. Основы драматургии. Учебное пособие для студентов института культур. 1988, Д.Н. Аль. Ленинград.
10. Халас. Д.-. Тайминг в анимации. Учебное поссобие / ред. Хитрук Ф. С; — 140 с. — ISBN -. — Текст: электронный // PDF.

Интернет-ресурсы:

1. Информационно-поисковые системы сети Интернет: Yandex, Google и др.
2. Электронные каталоги и ресурсы web-сайтов отечественных и зарубежных библиотек,
3. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» URL: https://biblioclub.ru
4. Электронно-библиотечная система Лань URL: https://e.lanbook.com/
5. КонсультантПлюс URL: consultant.ru
6. Гарант URL: https://www.garant.ru
7. Интернет-Портал словарей URL: https://gufo.me
8. Анимация. Создание раскадровок:
9. https://medium.com/animation-kitchen

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 ПОДГОТОВКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА АНИМАЦИОННОГО КИНО

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Полученный практический опыт: – разработки анимационных проектов; – разработки режиссерского сценария; – создания раскадровки; – разработки типажей; – использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков; – работы с репликами и музыкой; – создания звуковой среды; – работы с цветокоррекцией.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия. Контроль практических и самостоятельных работ
Освоенные умения: – создавать киносценарий; – разрабатывать режиссерскую основу; – выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию; – создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения; – проводить проектный анализ анимационного проекта; – разрабатывать концепцию анимационного проекта; – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; – выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; – выполнять раскадровку; – реализовывать творческие идеи; – создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя приемы и способы построения и формообразования; – использовать преобразующие методы стилизации и трансформации;	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия. Контроль практических и самостоятельных работ

– создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; – включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; – создавать звуковую среду.	
Усвоенные знания: – основы драматургии, сценического действия; – основы режиссерского монтажа; – теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте; – правила гармонизации цвета – следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис; – звукозаписывающие устройства и медиумы; – законы согласования сценического времени и пространства.	Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия. Контроль практических и самостоятельных работ

4.2 Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Анализ способностей обучающегося к поиску различной исторической информации. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой	Контроль за выполнением практических работ.

грамотности в различных жизненных ситуациях;	
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;	Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;	Контроль за выполнением практических работ.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;	Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок. Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;	Анализ способностей обучающегося к поиску различных нестандартных приемов. Оценка качества участия в практической деятельности
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время практической работы по разделам
ПК 4.1. Конструировать визуальные образы анимационных персонажей.	Анализ способностей обучающегося к поиску различных образов. Оценка качества практической деятельности.
ПК 4.2. Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино.	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося во время практической работы по разделам
ПК 4.3. Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений	Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося

персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино.	во время практической работы по разделам
ПК 4.4. Определять методы и приемы съемки анимационного кино.	Индивидуальный контроль выполненных практических работ.
ПК 4.5. Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино.	Анализ способностей обучающегося к поиску различных образов. Оценка качества практической деятельности.
ПК 4.6. Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино.	Индивидуальный контроль выполненных практических работ.

4.3. Виды деятельности обучаемых в балльно-рейтинговой системе:

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица).

Общая сумма баллов: 100 = «О1» + «О2». Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

<table>
<tr><th colspan="4">«О1»</th><th colspan="3" rowspan="3">«О2»
"Зачет/экзамен 0-60"
(0-14 баллов - "2";
15-29 баллов - "3";
30-44 баллов - "4";
45-60 баллов - "5")</th></tr>
<tr><th>К1</th><th>К2</th><th>К3</th><th>К4</th></tr>
<tr><th>20</th><th>35</th><th>35</th><th>10</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Кол-во посещений</td><td rowspan="3">Кол-во практических работ</td><td rowspan="3">Кол-во самостоятельных работ</td><td rowspan="3">Поощрение, в баллах (от 0 до 4)</td><td colspan="3">Оценка в баллах</td></tr>
<tr><td>Посещение и работа на занятиях, п/р, с/р (0-40)</td><td>Зачет/ экзамен (0-60)</td><td>Итого баллов (0-100)</td></tr>
</table>

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше, чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ и КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";

- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Выполнение практических заданий / Устный опрос на дифференцированном зачете - руководствуетесь критериями, разработанными для промежуточной аттестации ("КОС промежуточного контроля), максимально - 60 баллов.

Оценка на экзамене/просмотре ставится исходя из шкалы:
0-14 баллов оценка неудовлетворительно
15-29 баллов оценка удовлетворительно
30-44 баллов оценка хорошо
45-60 баллов оценка отлично.

Процент результативности (правильных ответов)	**Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл	**Вербальный аналог**
81- 100	5	Отлично
61-80	4	Хорошо
42-60	3	Удовлетворительно
0-41	2	Неудовлетворительно

4.4. Контроль и оценка качества учебной практики

	Контроль и оценка качества учебной практики	**Оценки результатов обучения**
1.	Трудоёмкость - выполнение объема заданий	10 - 20 баллов
2.	Художественная выразительность - совокупность графических средств и умений для передачи художественного образа	5 - 15 баллов
3.	Качественная оценка владения средствами и материалами	10 - 20 баллов
4.	Наличие заданий, заявленных в программе практики	5 - 10 баллов
5.	Итоговое задание	5 - 10 баллов
6.	Оформление отчета	5 - 15 баллов
7.	Защита практики	5 - 15 баллов

Разработчики:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия
РГХПУ им. С.Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
	Преподаватель	О.Н. Федорова
	Преподаватель	Е.А. Маньшина

Рецензенты:

место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия