Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 02.10.2026 20:29:38
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
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

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 2026

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<br>Преподаватель | Н. В. Абрамова<br>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 ..... 8
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. «**Профессия | **Содержание** | 2 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| художника-мультипликатора и разработка персонажа» | **Лекция** | | **2** | *1* |
| | | Роль художника-мультипликатора в разработке персонажа | | *1* |
| **Тема 1.4.** «Стилистические решения и принципы создания персонажа в анимации» | **Содержание** | | 45 | |
| | **Лекция** | | **10** | *1* |
| | | Как создается персонаж: принципы анимации и стиль | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 18 | *2* |
| | №1-14 | Разработка персонажа и его стилистическая интерпретация | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 17 | |
| | | Разработка и стилистическая интерпретация персонажа на основе предложенных решений | | *3* |
| | | **Итого в 1 семестре 1 курса** | **51** | |
| | | **Обязательных аудиторных часов**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **34**<br><br>16<br>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** | **Содержание** | | 27 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **анимационного фильма.** | **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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | | 38<br><br>18<br><br>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.** Разработка и сборка аниматика | **Содержание** | | 19 | |
| | **Лекция** | | **5** | *1* |
| | | Аниматик как этап производства анимационного фильма | | *1* |
| | **Практическая работа** | | *7* | *2* |
| | №7-11 | Создание аниматика по раскадровке | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | *7* | *3* |
| | | Создание аниматика по раскадровке | | *3* |
| **Тема 2.4 Работа со** | **Содержание** | | 21 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **звуком и ритмом в аниматике** | **Лекция** | | **6** | *1* |
| | | Звук, монтажный ритм и тайминг в аниматике | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 8 | *2* |
| | №12-17 | Добавление звука и создание ритма в аниматике | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 7 | *3* |
| | | Добавление звука и создание ритма в аниматике | | *3* |
| | | **Итого в 3 семестре 2 курса** | **51** | |
| | | **Обязательных аудиторных часов**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **34**<br><br>16<br>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. Производство промо-материалов: концепт-арт, постер, тизер** | **Содержание** | | 26 | |
| | **Лекция** | | **8** | *1* |
| | | **Разработка промо-материалов для анимационного проекта: концепт-арт, тизер и постер** | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 8 | *2* |
| | №18-25 | Разработка визуальных промо-материалов для анимационного фильма | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 10 | *3* |
| | | Разработка визуальных промо-материалов для анимационного фильма | | *3* |
| **Тема 2.6. Завершение анимационного фильма. Работа с титрами.** | **Содержание** | | 32 | |
| | **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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | | **38**<br><br>18<br>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 подбор визуальных референсов.** | **Содержание** | | **18** | |
| | **Лекция** | | **6** | 1 |
| | | Работа с референсами, визуализация сюжета. | | 1 |
| | **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** | **Лекция** | | **7** | 1 |
| | | Принципы режиссёрской раскадровки. | | 1 |
| | **Практическое занятие** | | **7** | |
| | 4 | Создание режиссерской раскадровки. | | 2 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **раскадровки по выбранному сценарию.** | **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** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **4** | 1 |
| | | Локации и мизансцены. Понимание пространства в анимационном фильме. | | 1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **мизансцен для аниматика.** | **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** | 68 | |
| | | В т.ч. | | |
| | | лекции | 32 | |
| | | Практическое занятие | 36 | |
| | | самостоятельная работа | 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. Выбор отрывка фильма для пересъемки, переозвучки и цветокоррекции. | 2 | |
| | 2. | Анализ выбранного материала. Определение особенностей сцены: драматургии, звукового решения, цветовой палитры и общего настроения. | 6 | |
| | | | | |
| | 3. | Подготовка видеоматериала. Съемка выбранного фрагмента, монтаж кадров. Организация проекта и таймлайна. | 4 | |
| | 4. | Работа со звуком. Отделение или приглушение оригинальной аудиодорожки. Подготовка основы для дальнейшей переозвучки. | 6 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 5. | Написание текста. Адаптация или создание диалогов и звукового решения сцены с учетом артикуляции и ритма оригинала. | 6 | |
| | 6. | Запись черновой звуковой дорожки. Запись диалогов (своим голосом), добавление временных шумов и музыки. | 6 | |
| | 7. | Монтаж звука. Синхронизация звуковой дорожки с видеорядом. Настройка тайминга и устранение технических дефектов записи. | 6 | |
| | 8. | Создание звукового оформления. Добавление шумов (foley), атмосферы и дополнительных звуковых эффектов. | 6 | |
| | 9. | Чистовой звук. Балансировка громкости диалогов, музыки и шумов. Повышение качества звуковой дорожки. | 6 | |
| | 10. | Базовая цветокоррекция. Выравнивание экспозиции, контраста и баланса белого. Приведение изображения к единому уровню. | 6 | |
| | 11. | Творческая цветокоррекция. Формирование цветового решения сцены для передачи нужного настроения и атмосферы. | 6 | |
| | 12. | Финальный монтаж. Сведение звука и изображения. Финальный просмотр и проверка работы. Оформление отчета и защита результатов практики. | 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**:<br>– проведения сбора референсов и подготовительного материала;<br>– использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;<br>– осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство;<br>– разработки концепции анимационного проекта;<br>– воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;<br>– разработки персонажей;<br>– работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;<br>– создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;<br>– использования средств живописи, их изобразительно-выразительных возможностей в условиях пленэра;<br>– проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала;<br>– последовательного ведения работы над композицией. | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия<br><br>Контроль практических и самостоятельных работ. |

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

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

| | |
|---|---|
| мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;<br>– программы мультимедиа;<br>– системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;<br>– программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд;<br>– теоретические основы композиции кадра;<br>– закономерности создания<br>– художественной формы и особенности ее восприятия;<br>– основные принципы подбора технологических средств в соответствии с тематикой и задачами проекта;<br>– 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 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 | Контроль за выполнением практических |

| | |
|---|---|
| личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях; | 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.<br>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 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков; | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: |

| | |
|---|---|
| ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели;<br>ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки;<br>ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов;<br>ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели;<br>ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика. | - на практических занятиях;<br>- при выполнении работ на различных этапах учебной и производственной практик;<br>- при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам<br>- 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:

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | (0-40) | | |

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<br>Преподаватель<br>Руководитель ОП | Э.О. Тур<br>О.Н. Федорова<br>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
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

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 2026

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..... 72
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ..... 76
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. ... 76
3.2. Информационное обеспечение обучения..... 76
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УД ..... 77
4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины..... 77
4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций ..... 80
4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений..... 81
4.4. Контроль и оценка качества практики..... 82

# 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 техники.** | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | 2 | |
| | Использование комбинированных техник. Движение кораблика. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |
| | №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 задание «Бег кошки».** | **Лекция** | | 2 | |
| | 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 упражнение “походка слона”.** | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | 2 | |
| | 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 Ефектс. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | **2** | |
| | №18 | Работа над постобработкой этюда. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 4 | |
| | **№18** | Завершение сборки и постобработки сцен. | | *3* |
| **Тема 1.20. Просмотр работ.** | **Содержание** | | **2** | |
| | **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 «Отыгрыш реплики».** | **Содержание** | | **6** | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | Правила создания липсинка в анимации. | | | *1* |
| | **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 программы Adobe Premiere Pro. Монтаж итогового анимационного рила с работами за семестр.** | **Содержание** | | **10** | |
| | **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 технике рисованной анимации. Черновая анимация.** | **Содержание** | 6 | |
| | **Лекция** | **2** | |
| | Принципы создания блокинга. | | *1* |
| | **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** | |
| | Работа с мимикой и артикуляцией. Методы создания анимации лица. | | | *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 сложных движений, элементов и объектов для анимации. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |
| | № | Создание черновой анимации. | | *2* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 9 | | | |
| | **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 | |
| **Тема 2.10.2. Работа над анимационным сюжетом 60 секунд в технике рисованной анимации. Создание** | **Лекция** | | **2** | |
| | Анимация «прямо вперед» и «от позы к позе», разница. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |
| | №12 | Создание чистового мультипликата сцен. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **чистового мультипликата. Заливка.** | **№12** | Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок. | | *3* |
| | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | Дополнительное движение в анимации. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |
| | №13 | Создание чистового 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 чистового мультипликата сцен. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | |
| | **№14** | Продолжение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок. | | *3* |
| | **Содержание** | | 4 | |
| | **Лекция** | | **1** | |
| | Работа с камерой в ToonBoom Harmony. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 1 | |
| | №15 | Создание чистового мультипликата сцен. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | |
| | **№15** | Завершение работы над мультипликатом к сцене. Внесение правок. | | *3* |
| | **Содержание** | | 6 | |
| **Тема 2.10.3. Работа над анимационным сюжетом 60 секунд.** | **Лекция** | | **2** | |
| | Экспорт видео на прозрачном фоне. Начало работы с After Effects. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Финальная сборка. Постобработка.** | №16 | Работа над постобработкой сцен | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | |
| | **№16** | Продолжение работы с постобработкой. Внесение правок. | | *3* |
| | **Содержание** | | 4 | |
| | **Лекция** | | **1** | |
| | After Effects. Приёмы для композитинга сцен. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 1 | |
| | №17 | Постобработка сцен | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | |
| | **№17** | Продолжение работы с постобработкой. Внесение правок. | 2 | *3* |
| **Тема 2.10.4. Работа над анимационным сюжетом 60 секунд. Работа со звуковой дорожкой и титрами. Финальный рендер.** | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | **4** | |
| | Звуковая дорожка и создание титров. | | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 2 | |
| | №18 | Завершение работы. Финальный рендер и экспорт. | | *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.<br>Интерфейс (Окна, язык, тема).<br>Навигация 3D Viewport (Перемещение в 3D).<br>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 .<br>Трансформация объекта (масштаб).<br>Выделение (выбор) объектов в Object Mode.<br>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.<br>Структура Mesh - объекта (Создаём вершину).<br>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).<br>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).<br>Пропорциональное редактирование (Скручиваем объект).<br>Трансформация элементов (вершин, рёбер, граней) Transformation (Edit mode).<br>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.<br>Слить, Расколоть, Разорвать Merge, Split, Rip Vertices (Edit Mode).<br>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).<br>Скос Фаска (Bevel) Ступенчатый скос (Edit Mode).<br>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.<br>Extrude to Cursor, Spin (Edit Mode) Тела вращения.<br>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).<br>Extrude Manifold (Edit Mode).<br>Fill (Заполнить) New Edge (Face) Connect Vertex Path (Edit Mode). | | |
| | **Практическое занятие №9** | **2** | **2** |
| | Создаем соединения и изгибы труб.<br>Моделируем обеденный стол. | | |
| | **Самостоятельная работа №9** | **2** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Моделируем обеденный стол. | | **3** |
| | **Содержание** | **6** | |
| | **Лекция** | **2** | **1** |
| | Intersect (Knife, Boolean).<br>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).<br>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.<br>Импорт SVG.<br>Отверстие в кривой. | | |
| | **Практическое занятие №12** | **2** | **2** |
| | Создаем неоновую вывеску.<br>Создаем симметричный сосуд из кривых.<br>Примеры практического применения кривых. | | |
| | **Самостоятельная работа №12** | **2** | |
| | Создаем неоновую вывеску. | | **3** |
| | **Содержание** | **6** | |
| | **Лекция** | **2** | **1** |
| | Поверхность NURBS Surface.<br>Metaball.<br>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).<br>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).<br>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).<br>Image (Референс).<br>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).<br>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).<br>Armature (Арматура) Кость.<br>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).<br>Quantize, Normalize, Smooth (Weight Paint).<br>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).<br>Markers (Маркеры). | | |
| | **Практическое занятие №22** | **2** | **2** |
| | Создание анимации маятника. | | |
| | **Самостоятельная работа №22** | **2** | **3** |
| | Создание анимации маятника. | | |
| **Тема 2. Скульптин** | **Содержание** | **6** | |
| | **Лекции** | **2** | **1** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **г** | Sculpt mode (Методы лепки).<br>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).<br>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.<br>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.<br>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.<br>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.<br>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.<br><br>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.<br>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.<br>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.<br>Стандартные частоты кадров.<br>Влияние количества кадров на скорость.<br>Влияние расстояния между кадрами.<br>Линейная интерполяция.<br>Преобразование в Безье.<br>Введение в графический редактор.<br>Сглаживание анимации. | | |
| | **Практическая работа** | | 2 | *2* |
| | №1 | Настройка и корректировка анимации. | | |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | *3* |
| | №1 | Настройка и корректировка анимации. | | |
| **2. Сжатие и** | **Содержание** | | 6 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **растяжение** | **Лекция** | | **2** | *1* |
| | | Введение в анимацию прыгающего мяча.<br>Настройка анимации.<br>Определение времени и создание цикла.<br>Настройка кривых и сквош.<br>Принципы сквоша и растяжки.<br>Корректировка движения мяча.<br>Настройка растяжки мяча.<br>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.<br>Настройка кривой движения.<br>Определение промежуточного кадра. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Инерция и баланс.<br>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.<br>Перекрывающиеся действия.<br>Настройка анимации хвоста.<br>Создание четкой S-образной кривой.<br>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 плавного взмаха хвоста** | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | **2** | *1* |
| | | Введение в анимацию водорослей.<br>Добавление изгибов.<br>Исправление анимации хвоста.<br>Сглаживание кривой.<br>Фокус на зависании и движении.<br>Регулировка зависания.<br>Симметричность и объем.<br>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.<br>Превышение скорости и остановка.<br>Применение в кинематографе.<br>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.<br>Настройка контроллеров хвоста.<br>Использование хвоста для вращения мяча.<br>Корректировка позы хвоста. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Перенос анимации и исправление формы хвоста.<br>Исправление движения хвоста.<br>Корректировка движения мяча и хвоста.<br>Создание S-образной и C-образной кривых.<br>Финальная поза хвоста.<br>Корректировка анимации хвоста.<br>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.<br>Особенности нимации теннисного мяча.<br>Отскок и падение мяча.<br>Настройка прыжков и балансиров. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Улучшение сквоша и растяжки.<br>Добавление шара для боулинга.<br>Настройка баланса.<br>Выравнивание и вращение.<br>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.<br>Применение упражнений с мячом и водорослями.<br>Применение принципов в анимации.<br>Анимация сквоша.<br>Упражнение с прыгающим мячом.<br>Главный герой выполняет анимацию прыгающего мяча.<br>Руки и мышцы спины тянутся сзади, создавая эффект сквоша.<br>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.<br>Основные позы ходьбы.<br>Позы и их анимация.<br>Время и анимация.<br>Поза шага.<br>Вращение бедер.<br>Дублирование поз.<br>Перенос веса и движение бедер.<br>Плавные кривые и линейность.<br>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.<br>Анимация от позы к позе.<br>Преимущества метода "от позы к позе".<br>Анимация "прямо вперед".<br>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.<br>Дополнительные позы и их значение.<br>Контактные позы и их значение. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Ключевые позы.<br>Экстремальные ключевые позы.<br>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.<br>Анализ эталонного видео.<br>Настройка маркеров и временных интервалов.<br>Настройка камеры и оси.<br>Настройка локальной оси.<br>Сохранение и добавление маркеров.<br>Финальная настройка позы.<br>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.<br>Принцип работы FK.<br>Особенности FK.<br>Преимущества и недостатки FK.<br>Ограничения FK.<br>Введение в IK.<br>Преимущества IK.<br>Переключение родительского элемента IK.<br>Преимущества и недостатки IK.<br>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.<br>Центр тяжести и равновесие.<br>Важность переноса веса.<br>Движение бедер.<br>Влияние положения ступней.<br>Влияние оси X на тело.<br>Опускание поднятой ноги.<br>Приземление и перенос веса.<br>Амортизация и дугообразное движение.<br>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.<br>Коррекция центра тяжести.<br>Настройка позы.<br>Плавные переходы.<br>Шаг вперед.<br>Работа с ногами и телом.<br>Перенос веса на другую ногу.<br>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** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 30 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **4 курс 8 семестр** | | | |
| **17.Анимация прыжка, ключевые позы** | **Содержание** | | 8 | |
| | **Лекция** | | **2** | *1* |
| | | Подготовка к прыжку<br>Настройка позы<br>Обнуление перемещений<br>Наклон тела и вращение запястья<br>Работа с наплечниками и линией действий<br>Добавление дуги на руках<br>Промежуточные позы и корректировка<br>Важные моменты и нейтрализация вращений<br>Линейная экстраполяция и корректировка позы<br>Завершение позы и проверка времени зависания<br>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<br>Изучение траекторий движения<br>Проверка и корректировка прыжка<br>Анализ поворотов и наклонов<br>Работа с руками и ногами<br>Финальная проверка и воспроизведение анимации<br>Фиксация ног и удаление ненужных кадров<br>Корректировка расстояния и добавление фона<br>Улучшение анимации перед прыжком<br>Удаление лишних кадров и улучшение приземления | | |
| | **Практическая работа** | | 2 | *2* |
| | №20 | Анимация прыжка завершение | | |
| | **Самостоятельная работа** | | *2* | *3* |
| | №20 | Анимация прыжка завершение | | |
| **19.** | **Содержание** | | 8 | |

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

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **тяжести.**<br>**Завершение.** | | Опора на руку и равновесие<br>Напряжение в верхней части тела<br>Подъем и опускание тела<br>Настройка кадров и хронометража<br>Работа с позвоночником и рукам<br>Растяжка рук<br>Напряжение верхней части спины<br>Подтягивание головы<br>Работа с тазом<br>Изолированные движения<br>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 | *1, 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).<br>Импорт тестовых сцен в After Effects. | 6 | |
| | 5. | Введение в After Effects. Импорт материалов, создание композиций.<br>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.<br>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 | *1, 2* |
| | 2. | Оформление отчета и творческих работ по практике. Защита отчета. | 6 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 3. | Заливка сцен мультфильма в программе ToonBoom Harmony на слое Colour. | 16 | |
| | 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. 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
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**<br>– планирования работы над сценой;<br>– настройки и работы в программах 2D, 3D;<br>– работы с чистовым контуром и заливкой персонажей;<br>– использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;<br>– осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство;<br>– разработки концепции анимационного проекта;<br>– воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;<br>– работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;<br>– 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<br><br>Контроль и оценка практических и самостоятельных работ. |
| **Освоенные умения:**<br>– работать в программах 2D, 3D;<br>– создавать киносценарий;<br>– создавать режиссерскую разработку;<br>– включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;<br>– конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия<br><br>Контроль и оценка практических и самостоятельных работ. |

| | |
|---|---|
| – разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;<br>– применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;<br>– анимировать графические объекты и персонажи;<br>– применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;<br>– применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования; | |
| **Усвоенные знания:**<br>– принцип настройки света и тени для модели в программах 2D и 3D;<br>– принцип анимации объектов и персонажей в программах 2D и 3D;<br>– принцип создания процедурной анимации;<br>– текстурирование материалов;<br>– компьютерные анимационные программы 2D и 3D;<br>– средства обработки изображения с использованием современных программных средств;<br>– теорию и основы работы над чисткой и сборкой финального материала в компьютерных программах 2D и 3D;<br>– комбинации разнородных средств:<br>– принцип монтажа и согласования рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;<br>– технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;<br>– программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд. | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия.<br><br>Контроль и оценка 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 | Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок.<br>Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности |

| | |
|---|---|
| ситуациях; | 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.<br>ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру.<br>ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.<br>ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.<br>ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:<br>- на практических занятиях;<br>- при выполнении работ на различных этапах учебной и производственной практик;<br>- при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена<br>(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"** (0-14 баллов - "2"; 15-29 баллов - "3"; 30-44 баллов - "4"; 45-60 баллов - "5") |
| **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
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

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 2026

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:**

| | | |
|---|---|---|
| | Преподаватель | О.Ю. Благова |
| | Преподаватель | Э.О. Тур |
| | | 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 ..... 11
2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы ..... 11
2.2 Тематический план и содержание МДК.03.01**Ошибка! Закладка не определена.**
2.3 Тематический план и содержание МДК.03.02. ..... 32
2.4 Тематический план и содержание практик ПП.03.01 ..... 39
**3.** УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПМ..... 41
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. .. 41
3.2. Информационное обеспечение обучения..... 42
**4.** КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПМ.03 ..... 44
4.1. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины..... 44
4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций ..... 45
4.3. Оценка индивидуальных образовательных достижений..... 47
4.4. Контроль и оценка качества практики..... 48

# 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.**<br>**Пользовательский интерфейс, режим редактирования.** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **4** | |
| | №2 | Панель инструментов<br>Панель свойств<br>Проводник<br>Панель настроек активного объекта<br>Рабочие пространства<br>Режим редактирования<br>Разделение и объединение объектов<br>Основные элементы геометрии<br>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.**<br>**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.**<br>**Моделирование. Процедурные текстуры** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №4 | Режимы просмотра<br>Процедурные текстуры<br>Основной объект и копирование данных с него<br>Копирование и редактирование текстур<br>Функция привязки объектов<br>Автоматическое сглаживание | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 2 | |
| | **№4** | Моделирование деталей снеговика | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | |
| | №4 | Моделирование деталей снеговика | | *3* |
| **Тема 5.**<br>**Моделирование, кривые** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №5 | Моделирование пуговицы<br>Аддон loop tools, extra mesh object, extra curve object<br>Режимы трансформации pivot point<br>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.**<br>**Физика ткани.** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №6 | Коллизия, физика ткани (само столкновение, трение)<br>Физика ткани как модификатор<br>Редактирование сетки инструментами скульптинга<br>Модификатор solidify | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 2 | |
| | **№6** | Моделирование шарфа. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | |
| | №6 | Моделирование шарфа. | | *3* |
| **Тема 7.**<br>**Материалы.**<br>**Основные понятия.** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №7 | Режимы просмотра (каркасный, сплошное изображение, предварительный просмотр материалов, режим визуализации)<br>Переключение режимов с помощью горячих клавиш<br>Настройка освещения сцены (hdri карты)<br>Свойства материалов, понятие shaider и их виды<br>Редактор шейдеров, нодовая структура<br>Добавление и удаление материалов<br>Процедурные материалы, текстура шума | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 2 | |
| | **№7** | Текстурирование деталей снеговика. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | |
| | **№7** | Текстурирование деталей снеговика. | | *3* |
| **Тема 8.**<br>**UV развертка.** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №8 | Редактор UV развертки<br>Применение встроенных текстур<br>Добавление текстур в редакторе шейдеров<br>Автоматическая развертка | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 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)<br>Преимущества и недостатки двух инструментов<br>Основные настройки рендера<br>Виды освещения (солнце, точечный, прожектор, поверхность)<br>Особенности каждого источника освещения<br>Излучающее затенение, как источник освещения<br>Освещение мира. Виды и способы применения.<br>HDRI карты как источник освещения<br>Интернет ресурсы для получения карт освещенности<br>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<br>Координаты объекта как способ управления шумом<br>Цветовая рампа как инструмент изменения цвета материала<br>Узел bump как инструмент регулировки неровностей материала<br>Текстура шума voronoi<br>Узел смешивания цветов<br>Смешивание карт рельефа (bump)<br>Подповерхностное рассеивание<br>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)<br>Настройки излучателя (эмиттера)<br>Настройка столкновения (коллизии)<br>Настройка волос<br>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 | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Управление камерой<br>Настройка разрешения визаализации<br>Настройка парпметров камеры<br>Настройка фона сцены | | |
| | **Практическая работа** | | 2 | |
| | **№13** | Настройка сцены | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | |
| | №13 | Настройка сцены | | *3* |
| **Тема14. Настройки визуализации.** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №14 | Настройка костей<br>Настройки закладки визуализации(рендера)<br>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.<br>Инструменты управления редактором композитинга<br>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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | 68<br><br>36<br>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:<br>Управление масштабом текстуры<br>Усложнение узора волны<br>Соединение текстур<br>Смешивание текстур<br>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 Эмиссия Маппинг Координаты | **Содержание** | | 10 | |
| | **Лекция** | | **4** | |
| | №17 | Value Node Числовое значение Эмиссия Маппинг Координаты:<br>астройка рендера и работа с UV-развертками<br>Добавление объектов и работа с материалами<br>Использование узла значения для управления параметрами | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Заключение и настройка эмиссии<br>Настройки рендера и движка<br>Работа с материалами и плоскостью<br>Работа с эмиссией и шейдерами<br>Работа с узлами цвета и вектора | | |
| | **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:<br>Методы анализа текстуры Воронова<br>Примеры использования текстуры<br>Настройки и вариации текстуры<br>Метрики и расстояния<br>Типы текстур и сглаживание<br>Создание узоров и текстур<br>Смешивание текстур<br>Раскраска и создание материалов<br>Генератор узоров<br>Создание видео масок<br>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:<br>Создание карты высот<br>Создание карты высот с одной текстурой<br>Добавление шума и настройка режимов смешивания<br>Использование шахматных узоров<br>Magic Texture Node:<br>Настройки магической текстуры<br>Эксперименты с цветом и текстурой<br>Создание тонкопленочной интерференции<br>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:<br>Работа с узлом "Микс"<br>Основы колористики и нейтрализация<br>Режимы смешивания и их применение<br>Работа с аннотациями<br>Работа с цветами<br>Удаление аннотаций<br>Работа с изображениями<br>Layout Nodes, Reroute, Frame, Разметочные узлы:<br>Настройка кривизны соединений<br>Добавление узла перенаправления | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Управление узлами перенаправления<br>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:<br>Узел Mass Grafe и Noise Stack<br>Подготовка сцены и настройка рендера<br>Добавление и настройка текстуры шума<br>Настройки текстуры шума<br>Настройка шума<br>Анимированные фоны и текстуры<br>Анимация шума | | *1* |
| | **Практическая работа** | | 2 | |
| | **№21** | **Моделируем основу для робота** | | *2* |
| | **Самостоятельная работа** | | 2 | |
| | **№21** | **Моделируем основу для робота** | | |
| **Тема 7**<br>Окклюзия .<br>Ambient Occlusion .<br>Harden Normals . | **Содержание** | | 6 | |
| | **Лекция** | | **2** | |
| | №22 | Окклюзия .Ambient Occlusion .Harden Normals .DeepBump:<br>Настройки Ambient Occlusion в Blender | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| DeepBump<br>Add Shader,<br>Glitter | | Ambient Occlusion в движке Cycles<br>Узел Ambient Occlusion в Blender<br>Настройки и использование узла Ambient Occlusion<br>Применение Ambient Occlusion для смешивания<br>Blackbody Node, Wavelength Node. "Чёрное тело" и Длина волны:<br>Визуализация узлов<br>Настройка освещения<br>Пример использования<br>Add Shader, Glitter. Блёстки:<br>Работа с шейдерами и текстурами<br>Смешивание изображений<br>Осветляющие режимы смешивания<br>Применение векторных узлов | | |
| | **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:<br>Применение узла геометрии<br>Примеры использования позиции<br>Бэк-фейсинг и его применение<br>Смешивание текстур и шейдеров<br>Holdout_Node. Дыра:<br>Работа с объектами и холдаутом<br>Применение холдаута к объектам<br>Работа с коллекциями<br>Шейдерный узел холдаут | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 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:<br>Использование узла "Объект Инфо"<br>Привязка материала к объекту<br>Настройка родителя для сферы<br>Изменение масштаба и предпросмотр материалов<br>Векторный сокет и его использование<br>Применение для анимаций текстуры<br>Point Info:<br>Создание облака точек<br>Работа с редактором шейдеров<br>Увеличение количества точек<br>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: | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Узел гаммы и гамма-коррекция<br>Узел HSV и его применение<br>Узел Factor и его влияние<br>Работа с узлом rgb<br>Node Groups _ Группа:<br>Создание групп в Blender<br>Работа с коллекциями<br>Создание и управление коллекциями<br>Работа с шейдерами и группами<br>Создание группы узлов<br>Иерархия групп | | |
| | **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:<br>Использование узла Map Range<br>Применение узла Map Range в геометрических узлах<br>Настройка сетки и добавление узлов<br>Настройка градиента с помощью Map Range<br>Wireframe Node. Каркас:<br>Использование узла Wireframe<br>Смешивание шейдеров<br>Отображение сетки без триангуляции<br>Создание UV-развёртки<br>Настройка градиента | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 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:<br>Подключение текстуры "градиент"<br>Настройка градиента<br>Разворот и настройка градиента<br>Создание цветного градиента<br>Сферический градиент<br>Wave Texture Node, Gabor, Волновая текстура:<br>Метод с дубликатом<br>Метод с экструзией<br>Метод с вращением<br>Метод с 3D курсором<br>Восстановление геометрии<br>Подключение текстуры волны<br>Настройка волновой текстуры | | *1* |
| | **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:<br>Использование векторного сокета<br>Настройка сцены для работы с узлом<br>Дублирование и размещение сфер<br>Использование Z глубины и дистанции<br>Environment Texture Node. HDRIs. Окружение<br>Источники HDI карт<br>Использование панорамной проекции<br>Настройка сцены с HDI картой<br>Работа с шейдерами и окружением<br>Проверка и настройка окружения<br>Curves Info Node Hair Info Float Curve Информация о кривых:<br>Различные типы кривых<br>Применение плавающей кривой<br>Работа с текстурными координатами<br>Использование Color Ramp<br>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:<br>Настройка маркеров и текстур<br>Создание сложного материала<br>Создание обводки<br>Настройка фона и света | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Создание обводки<br>Diffuse BSDF. Диффузия:<br>Различие между эмиссией и диффузией<br>Использование шейдеров для отражения<br>Влияние шейдеров на детализацию | | |
| | **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:<br>Работа с цветовой шкалой<br>Управление точками градиента<br>Цветовые модели и константы<br>Изменение цвета и копирование позиций<br>Нейтрализация цвета и спектральный градиент<br>Bevel Node. Фаска:<br>Работа с узлом Bevel в Cycles<br>Настройка узла Bevel<br>Запекание карты нормалей<br>Настройка режима "разница"<br>Использование векторной математики | | *1* |
| | **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:<br>Создание группы вершин<br>Настройка материала<br>Применение модификатора деформации<br>Transparent BSDF. Прозрачность:<br>Применение transparent bsdf<br>Настройка прозрачности<br>Применение translucent bsdf<br>Настройка шторки и лампы<br>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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | <br>72<br>38<br>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 анимационного фильма** | **Содержание** | | 96 | |
| | **Лекция** | | **34** | |
| | №2 | Анимационное проектирование с учетом современных тенденций в области анимации. Роль анимационного шоурила. | | *1* |
| | №3 | Особенности анимационного производства. Лейаут и блокинг. | | *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. Создание логлайна и синопсиса. | | *2* |
| | **№4** | Написание адаптированного сценария. | | *2* |
| | **№5** | Визуальное решение: разработка персонажей, разработка характера заданных образов, движения, мимики, 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** | Создание Битлиста. Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия. | | *2* |
| | **№9** | Создание производственной раскадровки с использованием компьютерных программ. | | *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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | | 68<br><br>36<br>32 | |
| **Самостоятельная работа** | | | **34** | |
| | ***Итоговая аттестация в 7 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование*** *в виде выставочного 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** | Сборка шоурила(1мин.). Анализ лучших анимационных работ, выбор музыки, монтажа и сопроводительных титров. | | *2* |
| | **№11** | Цветокоррекция, звук и монтаж. | | |
| | **№12** | Создание вступительных и заключительных титров. | | |
| | **№13** | Финальная сборка. Создание презентации для выступления. Питчинг. | | |
| | **Самостоятельная работа** | | 10 | |
| | | Работа над анимационным фильмом: доработка материала. | | *3* |
| **Итого в 8 семестре 4 курса** | | | **30** | |
| **Обязательных аудиторных часов**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | | **20**<br><br>12<br>8 | |
| **Самостоятельная работа** | | | **10** | |
| | ***Итоговая аттестация в 8 семестре по дисциплине МДК.03.01 Анимационное проектирование*** *в форме Комплексного экзамена в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ.* | | | |
| | **Всего за весь курс** | | **342** | |
| | **Обязательных аудиторных часов**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | **228**<br><br>122<br>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.<br>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.<br>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.<br>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).<br>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 проекта** | **Содержание** | | 6 | |
| | **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 организации** | **Содержание** | | 6 | |
| | **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?<br>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).<br>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* |
| | **Содержание** | | 8 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Тема 2.10. Коммуникативность и деловое общение** | **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** | | | **68** | |
| **в т.ч.:** | | | | |
| лекции | | | 42 | |
| практические занятия | | | 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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **20**<br><br>14<br>6 | |
| | | **Самостоятельная работа** | **10** | |
| | | **Всего за весь курс** | **132** | |
| | | **Обязательных аудиторных часов**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **88**<br><br>56<br>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**<br>– работы с коллективом исполнителей;<br>– разработки конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта;<br>– разработки сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями;<br>– 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<br><br>Контроль практических и самостоятельных работ. |
| **Освоенные умения:**<br>– разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата;<br>– разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам);<br>– реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки;<br>– принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;<br>– осуществлять контроль деятельности персонала;<br>– обеспечивать условия для | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия<br><br>Контроль практических и самостоятельных работ. |

| | |
|---|---|
| профессионально-личностного совершенствования исполнителей;<br>– рассчитывать затраты на постановку культурно-массового действия;<br>– правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда. | |
| **Усвоенные знания:**<br>– принципы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения;<br>– правила и законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения;<br>– физические законы, свойств материалов, умение точно передать их в анимации;<br>– принципы анимационного движения;<br>– устройства анимационного производства;<br>– основы драматургии, режиссуры и сторителлинга;<br>– этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки)<br>– законы композиции;<br>– особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства;<br>– принципы обеспечения устойчивости объектов экономики;<br>– основы макро- и микроэкономики;<br>– систему управления трудовыми ресурсами в организации;<br>– методы и формы обучения персонала;<br>– способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;<br>– 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<br><br>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.<br>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.<br>ПК 3.2. Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов. | Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий. Контроль за выполнением практических работ. |

| | |
|---|---|
| ПК 3.3. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.<br>ПК 3.4. Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта. | 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.<br>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<br>Преподаватель | И.И. Николаева<br>О.Ю. Благова<br>Э. О. Тур<br>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
28 августа 2026 г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

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 2026

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**

| | | |
|---|---|---|
| РГХПУ им. С. Г. Строганова | Преподаватель<br>Руководитель ОП | О.Н. Федорова<br>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. .....29
2.4. Тематический план и содержание практик .....35
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....36
3.1.Требования к минимальному материально-техническому обеспечению. .....36
3.2.Информационное обеспечение обучения......37
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПМ.....38
4.1.Контроль и оценка .....39
4.2 Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций .....41
4.3. Виды деятельности обучаемых в балльно-рейтинговой системе: .....43
4.4. Контроль и оценка качества учебной практики .....44

# 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.** | **Содержание** | | **8** | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Первобытное искусство** | **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<br>в т.ч.:<br>лекции<br>практические занятия | | | **34**<br>18<br>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.** | **Содержание** | | **4** | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Художественный образ произведений искусства Римской Республики.** | **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 произведений искусства Византии.** | **Содержание** | | **13** | |
| | **Лекция** | | 4 | *1* |
| | | 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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | **38**<br>20<br>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 Раннего Возрождения.** | **Содержание** | | **8** | |
| | **Лекция** | | 4 | *1* |
| | | Возрождение античных гуманистических ценностей. Использование перспективы в рельефе. Монументальность образов. Художественный метод. Форма и ритм, колорит. Внутренняя сила образов. Оптические иллюзии. | | *1* |
| | **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.** | **Содержание** | | **4** | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Великие художники эпохи Возрождения.** | **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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции | **51**<br>15<br>12 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | практические занятия<br>курсовое проектирование | 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** | **Содержание** | | **4** | |
| | **Лекция** | | 1 | *1* |
| | | Фламандское барокко. Трактовка мифологических сюжетов. | | *1* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Фландрии XVII в.** | **Практические занятия** | | 1 | *2* |
| | №38 | Создание сценарного плана по мифологическому сюжету из произведений живописи. | | *2* |
| | **Самостоятельная работа:** | | 2 | *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:** | | 2 | *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:** | | 2 | *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:** | | *1* | *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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **36**<br><br>18<br>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 XIII вв.** | **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* |
| | **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 искусства в конце XV и в XVI в.** | **Содержание** | | **3** | |
| | **Лекция** | | 1 | *1* |
| | | Древнерусские художественные традиции и черты ренессансной архитектуры. | | *1* |
| | **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 произведений Русского искусства первой и второй трети XIX века.** | **Содержание** | | **4** | |
| | **Лекция** | | 1 | *1* |
| | | 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 произведений искусства начала XX в.** | **Содержание** | | **3** | |
| | **Лекция** | | 1 | *1* |
| | | 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** | | 1 | *1* |
| | | Модернистские течения. Фовизм. Кубизм. Футуризм. Дадаизм. Сюрреализм. | | *1* |
| | **Практические занятия** | | 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. Постмодернизм. Современное искусство.** | **Содержание** | | **3** | |
| | **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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **34**<br><br>18<br>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 работ.* | | | |
| | **4 курс 8 семестр** | | | |
| **РАЗДЕЛ 15. РАБОТА НАД ДИПЛОМНЫМ ПРОЕКТОМ** | | | | |
| **Тема 15.1.**<br>**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** | **10** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | <br>6<br>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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **203**<br><br>95<br>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** | **34** | |
| | | **в т.ч.:** | | |
| | | лекции | 18 | |
| | | практические занятия | 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 анимационного фильма** | **Содержание** | | | |
| | **Лекция** | | **10** | |
| | **№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** | **36** | |
| | | **в т.ч.:** | | |
| | | лекции | 16 | |
| | | практические занятия | 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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | | **34**<br><br>14<br>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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции | | **10**<br><br>4 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | практические занятия | 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**<br>**в т.ч.:**<br>лекции<br>практические занятия | **114**<br><br>48<br>66 | |
| | **Самостоятельная работа** | **57** | |
| | ***Итоговая аттестация по дисциплине ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино***<br>*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. 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
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**:<br>– разработки анимационных проектов;<br>– разработки режиссерского сценария;<br>– создания раскадровки;<br>– разработки типажей;<br>– использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;<br>– работы с репликами и музыкой;<br>– создания звуковой среды;<br>– работы с цветокоррекцией. | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия.<br>Контроль практических и самостоятельных работ |
| **Освоенные умения:**<br>– создавать киносценарий;<br>– разрабатывать режиссерскую основу;<br>– выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;<br>– создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;<br>– проводить проектный анализ анимационного проекта;<br>– разрабатывать концепцию анимационного проекта;<br>– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;<br>– выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;<br>– выполнять раскадровку;<br>– реализовывать творческие идеи;<br>– создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя приемы и способы построения и формообразования;<br>– использовать преобразующие методы стилизации и трансформации;<br>– создавать цветовое единство в | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия.<br>Контроль практических и самостоятельных работ |

| | |
|---|---|
| композиции по законам колористики;<br>– включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;<br>– создавать звуковую среду. | |
| **Усвоенные знания:**<br>– основы драматургии, сценического действия;<br>– основы режиссерского монтажа;<br>– теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;<br>– правила гармонизации цвета<br>– следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;<br>– звукозаписывающие устройства и медиумы;<br>– законы согласования сценического времени и пространства. | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия.<br>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 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 персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино. | Оценка в результате наблюдения за действиями обучающегося 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»<br>"Зачет/экзамен 0-60"<br>(0-14 баллов - "2";<br>15-29 баллов - "3";<br>30-44 баллов - "4";<br>45-60 баллов - "5")</th></tr>
<tr><th>К1</th><th>К2</th><th>К3</th><th>К4</th></tr>
<tr><td>20</td><td>35</td><td>35</td><td>10</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Кол-во посещений</td><td rowspan="2">Кол-во практических работ</td><td rowspan="2">Кол-во самостоятельных работ</td><td rowspan="2">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 |
|---|---|---|
| | | |