Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 24.03.2026 13:42:06
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b5ac0

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

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ ПОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

**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 2023

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 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.

## 2.3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ И ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **УП.01.01 УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА** (РАБОТА С НАТУРЫ НА ОТКРЫТОМ ВОЗДУХЕ (ПЛЕНЭР) **1 курс 2 семестр** | | | | |
| | **Содержание учебного материала** | | **8** | |
| | 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 | |
| | **Практические занятия** | | **64** | |
| | 1. | 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 | |
| | 2. | Зарисовки, наброски, этюды растительных объектов. «Отдельные формы и фрагменты». Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь, маркер, акварель, гуашь. | 6 | |
| | 3. | Этюды птиц. Композиционное решение наброска. Общее представление об анатомическом и конструктивном строении птиц. Передача в пятне и линии его пластической характеристики. | 6 | |
| | 4. | Зарисовки птиц в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь. | 6 | |
| | 5. | Зарисовки птиц в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель | 6 | |
| | 6. | Этюды животных. Композиционное решение наброска. Общее представление об анатомическом и конструктивном строении животных. Передача в пятне и линии его пластической характеристики. | 6 | |
| | 7. | Зарисовки животных в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, | 6 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | уголь, пастель, тушь. | | |
| | 8. | Зарисовки животных в животных в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель,гуашь | 6 | |
| | 9. | Зарисовки животных. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, соус, карандаш, уголь | 6 | |
| | 10. | 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** | | **8** | |
| | 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* |
| | **Практические занятия** | | **64** | |
| | 1. | 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* |
| | 2. | 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* |
| | 3. | Этюды зданий. Композиционное решение наброска. Передача в пятне и линии его пластической характеристики. | 6 | *2,3* |
| | 4. | Зарисовки зданий в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь. | 6 | *2,3* |
| | 5. | Зарисовки зданий в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель | 6 | *2,3* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 6. | Этюды интерьера. Композиционное решение наброска. Передача в пятне и линии его пластической характеристики. | 6 | *2,3* |
| | 7. | Зарисовки интерьера в графике. Формат А-4, А-5 Материал: карандаш, соус, уголь, пастель, тушь. | 6 | *2,3* |
| | 8. | Зарисовки интерьера в цвете. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, гуашь | 6 | *2,3* |
| | 9. | Зарисовки зданий. Формат А-4, А-5 Материал: материал акварель, акварельные маркеры, цветные карандаши, пастель, соус, карандаш, уголь | 6 | *2,3* |
| | 10. | 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** | | **8** | |
| | 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 | |
| | **Практические занятия** | | **64** | |
| | 1. | Синопсис и сценарий | 4 | |
| | 2. | Раскадровка по утвержденному сценарию | 6 | |
| | 3. | Черновой звук и диалоги | 6 | |
| | 4. | Сведение раскадровки и звука | 6 | |
| | 5. | Монтаж | 6 | |
| | 6. | Блокинг. Движение камеры | 6 | |
| | 7. | Цвет и свет в аниматике | 6 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 8. | Чистовая озвучка аниматика | 6 | |
| | 9. | Создание титров | 6 | |
| | 10. | Экспорт финального файла. Защита итогового проекта: подготовка и проведение презентации. Оформление документов по практике. | 12 | |
| | **Всего** | | 72 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **ПП.01.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 семестр** | | | | |
| | **Содержание учебного материала** | | **10** | |
| | 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* |
| | **Практические занятия** | | **24** | |
| | 1. | Целевой сбор подготовительного материала. Получение правок. Работа над полученными правками. Сбор дополнительного материала. | 6 | *2,3* |
| | 2. | Разработка концепции художественного образа анимационного проекта. | 6 | *2,3* |
| | 3. | Продолжение работы над разработкой художественного образа анимационного проекта. | 6 | *2,3* |
| | 4. | Финализация и оформление конечного продукта. | 6 | *2,3* |
| | **Дифференцированный зачет** | | 2 | |
| | | **Всего** | **36** | |

# 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; | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия<br><br>Контроль практических и |

| | |
|---|---|
| – 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. | 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; | 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. |

| | |
|---|---|
| – 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;<br>– 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 | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос.<br>Контроль практических и самостоятельных работ. |

| | |
|---|---|
| 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 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; | |

| | |
|---|---|
| – 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 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 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков;<br>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 | 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<br>- экзамена (квалификационного) по данному модулю |

| | |
|---|---|
| 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. | |

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

| **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 |

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

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ ПОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
**ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий**

**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 2023

## *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 10.** Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

**ОК 11.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

**ОК 12.** 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 13.** Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

**ОК 14.** Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке российской федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

**ОК 15.** 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 16.** Содействовать сохранению окружающей среды,

ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

**ОК 17.** Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

**ОК 18.** 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.

*2.3.* ***СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ И ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ.***

*Примерный тематический план и содержание практик*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **УП.02.01 Учебная практика 1 курс 2 семестр** | | | | |
| | **Содержание учебного материала** | | **8** | *1, 2* |
| | 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 | |
| | **Практические занятия** | | **64** | |
| | 1. | Разработка сценария (описание сюжета, ритмического рисунка). Создание раскадровки (storyboard). Подбор музыки и референсов. Утверждение визуального стиля. | 4 | |
| | 2. | Подготовка графики. Разработка персонажей, фонов и объектов в Photoshop / Illustrator. Разделение объектов на слои (для анимации).<br>Импорт тестовых сцен в After Effects. | 6 | |
| | 3. | 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 | |
| | 4. | Основная анимация сцен. Сборка всех сцен по раскадровке. Начало работы над сценами. | 6 | |
| | 5. | Основная анимация сцен. Продолжение работы над сценами. | 30 | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 6. | Основная анимация сцен. Работа с графическим стилем: переходы, параллакс, синхронизация с музыкой. | 6 | |
| | 7. | Финализация анимации. Ритмическая и визуальная доводка движений. Цветокоррекция, тени, свет, атмосфера. Проверка синхронизации с аудио. | 6 | |
| | | **Всего:** | 72 | |
| **УП.02.01 Учебная практика 2 курс 4 семестр** | | | | |
| | **Содержание учебного материала** | | **8** | |
| | 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 | |
| | **Практические занятия** | | **64** | |
| | 1. | Заливка сцен мультфильма в программе ToonBoom Harmony на слое Colour. | 16 | *1, 2* |
| | | Создание титров к мультфильму в подходящей технике и стилистике, учитывая существующие требования к оформлению. | 12 | |
| | | Создание звукового сопровождения, подбор или создание музыкальной композиции под настроение фильма, добавление шумов в программе на выбор. | 18 | |
| | | 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** | **8** | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 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* |
| | **Практические занятия** | | **62** | |
| | 1. | Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта. | 20 | *2,3* |
| | 2. | Выполнение проекта. | 42 | *2,3* |
| | **Зачет.** Защита итогового проекта: подготовка и проведение презентации. | | 2 | |
| | | **Всего:** | **72** | |
| **ПП.01.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 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 | 2 | *2,3* |
| | 3. | Оформление документов по практике. | 2 | *2,3* |
| | **Практические занятия** | | **28** | |
| | 1. | Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта. | 8 | *2,3* |
| | 2. | Выполнение проекта. | 20 | *2,3* |
| | **Зачет.** Защита итогового проекта: подготовка и проведение презентации. | | 2 | |
| | | **Всего:** | **36** | |

## *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**:

11.1. Хитрук, Ф. С. Профессия-аниматор, в 2-х томах : учебное пособие / Ю. Михайлин; — 304 с. — ISBN 978-5-9689-0137-0. — Текст : электронный // PDF.

12. 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.
13. 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
14. Халас. Д. Тайминг в анимации. Учебное пособие / ред. Хитрук Ф. С; — 140 с. — ISBN -. — Текст : электронный // PDF.
15. 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.
16. 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**:

19. 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.
20. Виллар О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей - Издательство: Бомбора, 2021. 464 С.
21. Smith J. AGI Creative Team, Adobe After Effects CS6 Digital Classroom - Издательство: John Wiley & Sons Limited, 2012. 444 С.
22. Прокди Р.Г., Фуллер Д.М., Финков М.В. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия, 2019. 464 С.
23. Кулешов Л. В. Азбука кинорежиссуры . - 2-е изд. - Москва :
24. Искусство, 2013. - 132 с. - ISBN 978-5-458-35007-5 - Текст: печатный.
25. Эйзенштейн С. М. Монтаж. - Москва : ВГИК, 2000. - 588 с. -
26. ISBN 0235-8212.
27. 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; | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный |

| | |
|---|---|
| – 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; | контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия<br><br>Контроль и оценка практических и самостоятельных работ. |
| **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; | 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. |

| | |
|---|---|
| – программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд. | |

*4.2. Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций*

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

| | |
|---|---|
| отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения; | |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях; | Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок.<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 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 |

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

| **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 |

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

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ ПОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
**ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта**

**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 2023

# 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. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
### Тематический план и содержание практик

**2.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **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* |
| **Практические занятия** | | **28** | |
| 1. | 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* |
| 2 | Изучение и практическое применение кистей для скульптинга и кистей для сглаживания геометрии в программе Blender. | 4 | |
| 3 | Изучение и практическое применение кистей трансформации и рамочных инструментов редактора скульптинга в программе Blender. | 6 | |
| 4 | 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 | |
| 5 | 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 | |
| 6 | 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** | | **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. | 2 | *2,3* |
| **Практические занятия** | | **28** | |
| 1. | Подбор материалов, демонстрирующих разнообразие навыков (моделирование, анимацию, эффекты, мимику). | 4 | *2,3* |
| 2. | Цели и схематичный сценарий шоурилла. Как строить последовательность сцен: логика, ритм, смена темпов. | 6 | *2,3* |
| 3. | Монтаж сцен шоурилла согласно плану. Создание черновой версии. | 6 | *2,3* |
| 4. | Финализация и оформление. Добавление музыки, эффектов, титров. Подготовка презентации. | 6 | *2,3* |
| 5. | 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**

**8.** www.render.ru - Самые свежие новости и события из мира компьютерной графики и анимации.
**9.** www.3ddd.ru - Галерея, блоги, форум для архитекторов, дизайнеров и визуализаторов.
**10.** https://cgsociety.org - Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира.
**11.** 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.
**12.** https://www.artstation.com - галерея и биржа работ профессиональных художников, дизайнеров и иллюстраторов (игр, кино и медиа).
**13.** https://www.deviantart.com - Огромное количество разнообразной оригинальной графики
**14.** https://3dtotal.com/tutorials - раздел уроков по трехмерному моделированию, галерея.
**15.** http://www.sibdesign.ru/index.php?razdel=3d - коллекция моделей мебели для интерьеров. Все в формате 3dsmax
**16.** http://pixologic.com/zclassroom/course/digital-sculpting-modeling - уроки программы Zbrush
**17.** https://academy.substance3d.com/- уроки программы Substance painter https://www.unrealengine.com/en-US/twinmotion - уроки программы Twinmotion
**18.** https://habr.com/ru/post/326532/ - сайт азов 3д графики, модификации компьютеров для работы с трехмерным моделированием
**19.** https://gripinsky.ru/ Школа 3D Евгения Грипинского. Онлайн курс «Виртуальный репетитор»
20. Информационно-поисковые системы сети Интернет: Yandex, Google и др.
21. Электронные каталоги и ресурсы web-сайтов отечественных и зарубежных библиотек,

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

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

24. КонсультантПлюс URL: consultant.ru

25. Гарант URL: https://www.garant.ru

26. 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); | 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. |

| | |
|---|---|
| – 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 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><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; | 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. |

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

## 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.<br>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. | Вопросно-ответная беседа с целью выявления способностей обучающегося к поиску и использованию информации, необходимой для выполнения заданий.<br>Контроль за выполнением практических работ. |
| | Контроль за выполнением практических работ. |
| | Анализ степени участия обучающегося в работе малыми группами с целью выбора эффективного решения поставленной задачи |
| | Анализ результатов использования в учебном процессе инновационных разработок.<br>Экспертная оценка по результатам научно – практической деятельности студентов по разделам |

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 |

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

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ ПОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
**ПМ.04 Подготовка и обеспечение подготовительного периода 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 2023

# 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 профессиональной 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.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

# 2.4. Тематический план и содержание практик

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ПП.04.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 4 курс 8 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. | 2 | *2,3* |
| **Практические занятия** | | **28** | |
| 1. | Разработка анимационного проекта на основе индивидуального задания: предпроектный анализ, разработка концепции проектируемого анимационного продукта. | 8 | *2,3* |
| 2. | 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

| **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 | Выполнение тестовых заданий, индивидуальных заданий, групповой контроль знаний, индивидуальный контроль решенных, фронтальный контроль знаний, индивидуальный опрос, практические занятия.<br>Контроль практических и самостоятельных работ |

| | |
|---|---|
| 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 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.<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 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. |

| **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 |

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

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

**ПДП Производственная практика (преддипломная)**

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 2023

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## 1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа ПДП. Производственной практики (преддипломная) является обязательной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), с квалификацией специалиста среднего звена "специалист по анимации и анимационному кино".

## 1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Производственная практика (преддипломная) является обязательной частью основной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам). Сроки прохождение производственной практики (преддипломной) определяются графиком учебного процесса, она проводится непрерывно после освоения теоретического курса, программ учебной практики и производственной практики (по профилю специальности). Производственная практика (преддипломная) реализуется в организациях, соответствующих профилю подготовки обучающихся.

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

Требования к результатам освоения дисциплины: производственная практика (преддипломная) направлена на углубление первоначального практического опыта обучающегося, развитие общих и профессиональных компетенций, проверку его готовности к самостоятельной трудовой деятельности, а также на подготовку к выполнению выпускной квалификационной работы в организациях различных организационно-правовых форм.

В результате прохождения производственной практики (преддипломной) реализуемой в форме практической подготовки обучающийся должен приобрести практический опыт работы:

- в выставлении камеры (создание динамичных кадров с плавными

переходами и ракурсами для усиления драмы);

− воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;

− использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука

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

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

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

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

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

− планирования работы над сценой;

- построения покадровой съёмки с использованием штатива, светового оборудования и съёмочных установок для стоп-моушн.

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

- применения 12-ти принципов анимации на практике.

− проведения сбора референсов и подготовительного материала;

- 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);

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

– работы с коллективом исполнителей;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

- работы с процедурным моделированием для генерации сложных элементов

типа ландшафтов или архитектуры;

− работы с репликами и музыкой;

− работы с цветокоррекцией.

− разработки анимационных проектов;

− разработки концепции анимационного проекта;

- разработки личных работ для портфолио;

− разработки персонажей;

− разработки режиссерского сценария;

– разработки технологической последовательности производства анимационного проекта;

− разработки типажей;

- решения проблем в команде;

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

- создания анимации в различных техниках: классическая рисованная, предметная, сыпучая (песочная, сыпучие материалы), перекладка, пиксиляция, анимация из пластилина и моделируемых материалов.

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

− создания звуковой среды;

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

- создания коротких анимационных роликов и полных сцен;

− создания раскадровки;

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

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

Результатом производственной практики (преддипломной) является развитие сформированных в период обучения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности

применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

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;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

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;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

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.

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.

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.

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.

**1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы преддипломной практики – 288 часов (8 недель).**