

**«СЕРГИЕВО-ПОСАДСКИЙ ФИЛИАЛ ВСЕРОССИЙСКОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО ИНСТИТУТА КИНЕМАТОГРАФИИ
ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ УП.02**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02
ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ

55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ) базовой подготовки

г. Сергиев Посад
2019

ОДОБРЕНО

на заседании предметно-цикловой комиссии творческих дисциплин

Протокол № 10 от 11.04 2019 г.

Председатель ПЦК Е.М. Звмененко

Методист Н.Т. Макарова

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Л.Г. Зуденкова
11.04 2019 г.

Рабочая программа учебной практики разработана в соответствии:

- с Федеральным государственным образовательным стандартом по специальности среднего профессионального образования **55.02.02 Анимация (по видам)** базовой подготовки;
- с Положением о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы среднего профессионального образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ № 291 от 18 апреля 2013 г.;
- с Положением о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы, утвержденного приказом ректора «Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова», протокол ученого совета ВГИК №2 от 28.12.2015 г.

Организация-разработчик: «Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова»

Разработчик: Орлова М.А., Фимушкина А.В. – преподаватели «Сергиево-Посадского филиала Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова»

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|---|
| 1 Паспорт программы учебной практики..... | 4 |
| 2 Результаты освоения программы учебной практики | 5 |
| 3 Тематический план и содержание учебной практики..... | 6 |
| 4 Условия реализации программы учебной практики..... | 8 |
| 5 Контроль и оценка результатов освоения учебной практики..... | 9 |

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1.1 Область применения программы:

Рабочая программа учебной практики является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности **55.02.02 Анимация (по видам)** базовой подготовки, в части освоения квалификации: **Художник-мультипликатор** и основного вида деятельности (ВД): **Техническое исполнение анимационных проектов.**

1.2. Цели и задачи учебной практики:

Формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта в рамках профессионального модуля **ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов**, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по специальности.

Требования к результатам освоения учебной практики

В результате прохождения учебной практики по виду деятельности обучающихся должен уметь:

| ВД | Требования к умениям |
|---|--|
| Техническое исполнение анимационных проектов | В рамках освоения МДК 02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма: 1 Сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; 2 Включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; 3 Конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; 4 Разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; 5 Применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; 6 Анимировать графические объекты и персонажи; 7 Применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов; |

1.3 Количество часов на освоение рабочей программы учебной практики:

Всего - 36 часов, в том числе:

в рамках освоения МДК.01.01 – 36 часов.

2 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения рабочей программы учебной практики является сформированность у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений по виду деятельности «*Техническое исполнение анимационных проектов проектов*» в рамках профессионального модуля *ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов*, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по специальности.

| Код | Наименование результата освоения практики |
|--------|--|
| ОК 1 | Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес |
| ОК 2 | Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество |
| ОК.03 | Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях |
| ОК 4 | Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития |
| ОК.05 | Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности |
| ОК.06 | Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством |
| ОК.07 | Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий |
| ОК 8 | Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации |
| ОК.09 | Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности |
| ПК 1.2 | Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации |
| ПК 1.5 | Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам |
| ПК 1.7 | Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов |
| ПК 2.3 | Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта |
| ПК 2.4 | Синхронизировать изображение с фонограммой |

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1 Тематический план учебной практики

| Код ПК | Наименование ПМ, МДК, разделов и тем | Содержание учебного (теоретического) материала, наименование практических работ | Объем часов | Уровень освоения |
|--|--|---|-------------|------------------|
| | ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов | | 36 | |
| | МДК.02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма | | 36 | |
| ПК. 1.2, 1.5, 1.7, 2.3, 2.4 | Раздел 1 Механика в анимации | Содержание теоретического материала учебной практики | 12 | |
| | | 1 Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре. Принцип работы воды. Сборка всех заданий в один ролик. Послойная анимация. Нелинейная панорама | 1 | 2 |
| | | Практические занятия | | |
| | | 1 Практическая работа: Игра в мяч | 3 | |
| | | 2 Практическая работа: Часы с маятником | 4 | |
| | | 3 Практическая работа: Осенняя листва | 4 | |
| | Раздел 2 Биомеханика животных | Содержание теоретического материала учебной практики | 12 | |
| | | 1 Принцип движения птиц, копытных животных, пальцеходящих животных, животных-иноходцев. Движение млекопитающих в цикле. Криволинейная панорама | 1 | 2 |
| | | Практические занятия | | |
| | | 4 Практическая работа: Птичьи походки | 3 | |
| | | 5 Практическая работа: Летящие птицы | 4 | |
| | | 6 Практическая работа: Охота животных | 4 | |
| | Раздел 3 Биомеханика человека | Содержание теоретического материала учебного материала | 12 | |
| | | 1 Движения человека: походка, бег и прыжок, характерные походки, бытовые движения. Артикуляция. Музыкальные сцены (танец) | 1 | 2 |
| | | Практические занятия | | |
| 7 Практическая работа: Походка, бег и прыжок человека по возрастам | | 3 | | |
| 8 Практическая работа: Дровосек | | 4 | | |
| | 9 Практическая работа: Народные танцы | 4 | | |
| | Всего: | 36 | | |

3.2 Перечень практических работ

| Наименование практической работы | Содержание практической работы | К-во часов |
|--|---|------------|
| 1 Практическая работа: Игра в мяч | Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном | 3 |
| 2 Практическая работа: Часы с маятником | Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение | 4 |
| 3 Практическая работа: Осенняя листва | Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены | 4 |
| 4 Практическая работа: Птичьи походки | Строение птиц. Типаж. Особенности походки. Выполнение компоновок, фазовка сцены, съемка. | 3 |
| 5 Практическая работа: Летящие птицы | Биомеханика крыла. Схема полета. Цикл полета. Взлет и посадка. Выполнение компоновок, съемка. Создание фона, соединение со сценой "Походка" в одну сцену | 4 |
| 6 Практическая работа: Охота животных | Криволинейная панорама. Разработка игровой сцены. Приближение и удаление персонажа. Разработка сцены (несколько прыжков) и рисованного фона. Выполнение компоновок, съемка. Остаточное движение хвоста. Финальная сборка сцены с рисованным фоном | 4 |
| 7 Практическая работа: Походка, бег и прыжок человека по возрастам | Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой. Выполнение компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка | 3 |
| 8 Практическая работа: Дровосек | Принцип замаха (захлеста). Вес топора. Мимика персонажа. Принцип движения по дугам тела персонажа. Замедление и ускорение. Создание типажа дровосека. Композиция в кадре с расчетом движения | 4 |
| 9 Практическая работа: Народные танцы | Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Принцип записи в экспозиционные листы. Скорость звука и скорость движения. Пластика танца. Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой | 4 |

На каждую практическую работу выделять не менее двух часов.

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация рабочей программы учебной практики предполагает наличие учебных кабинетов композиции; мастерских рисунка и живописи, лаборатории «Базы данных».

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест лаборатории: столы и стулья для студентов и преподавателя, стенды для образцов и репродукций, доска меловая или маркерная для графических схем, книжный шкаф для книг и альбомов, стеллажи для складывания практических работ, съемочный станок с камерой покадровой съемки и кабелем для вывода изображения на экран монитора, комплект учебно-методической документации, компьютеры, видеопроектор, экран, Интернет. Технические средства обучения: компьютер с установленными графическими и монтажными программами (AdobeAfterEffect, AdobePhotoshop, Blender), проектор и экран для просмотра видеоматериала.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест: станок съемочный, с камерой покадровой съемки, столы с «просветом» столы для рисования графическими материалами и клеевыми красками, емкости для воды, ножницы по числу обучающихся, медная проволока тонкая, бокорезы, доска с мелом или маркером, стеллажи и шкафы для хранения материалов, инструментов, студенческих работ и книг.

4.2 Общие требования к организации образовательного процесса

Учебная практика проводится преподавателями профессионального цикла специальности 55.02.02 Анимация (по видам) *концентрированно*.

4.3 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Преподаватели, осуществляющие руководство учебной практикой обучающихся, должны иметь высшее образование по профилю специальности, проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Контроль и оценка результатов освоения учебной практики осуществляется руководителем практики в процессе проведения учебных занятий, самостоятельного выполнения обучающимися заданий, выполнения практических и проверочных работ.

| Результаты обучения (освоенные умения в рамках ВД) | Формы и методы контроля и оценки результатов обучения |
|--|--|
| В рамках освоения МДК 02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма: 1 Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики; 2 Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм; 3 Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах; 4 Разработка элементов графического анимационного сюжета; 5 Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика; 6 Анимирование графических объектов и персонажей; 7 Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов | Текущий контроль в форме индивидуального и фронтального устного или письменного опросов, тестовых заданий, технических диктантов. Наблюдение и анализ выполнения практических работ. Контроль освоенности умений в форме защиты практических работ. Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета |