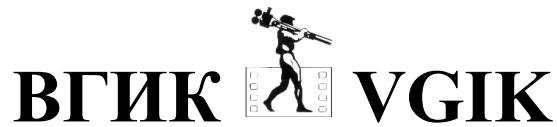


Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



Колледж кино, телевидения и мультимедиа

УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебно – методической
работе**

_____ **И.В. Коротков**

« 30 » _____ января _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка

для специальности СПО

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация – специалист по анимации и анимационному кино

Базовая подготовка

Форма обучения – **очная**

Москва

Рабочая программа междисциплинарного курса **МДК.02.02. РИГГИНГ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРЕКЛАДКА** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **55.02.02** Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Министерства образования и науки от 24 января 2023 года № 72113.

Разработчик:

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол №

Председатель ЦМК

Директор колледжа _____ М.Н.Краковская

Начальник отдела по методической работе _____ В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа _____ М.И. Золотова

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2024 г.

ПРИНЯТО

Протокол заседания цикловой методической комиссии

№ _____ от _____

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)

дисциплины _____

(название дисциплины)

по специальности _____

(название специальности)

на 20__/20__ учебный год

1. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

1.1.;

1.2.;

...

1.9.

2. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

2.1.;

2.2.;

...

2.9.

3. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

3.1.;

3.2.;

...

3.9.

Заведующий отделением _____

(Ф.И.О. подпись)

« ____ » _____ 20__ г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	7
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	7
2.2.	Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса	10
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	19
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	20
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	20 21
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	22
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	23

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02 междисциплинарного курса МДК.02.02. РИГГИНГ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРЕКЛАДКА входит в состав программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии требованиями с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация по видам, утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 24 января 2023 года № 72113.

1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.02.02. РИГГИНГ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРЕКЛАДКА входит в состав профессионального модуля ПМ.02. и является основой для освоения дисциплин: «Рисунок с основами перспективы», «Живопись с основами цветоведения», «Технология создания компьютерной анимации», «Основы композиционного построения в анимации», «История технологий и стилей в визуальном искусстве», «Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись)», «Скетчинг».

1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Целью освоения междисциплинарного курса МДК.02.02. РИГГИНГ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРЕКЛАДКА, является формирование у обучающихся образного мышления, умение пользоваться многообразием творческих решений, достижение поставленных образовательных задач. В ходе освоения программы, обучающемуся необходимо:

Уметь:

- применять разные инструменты при создании анимационного проекта;
- моделировать раскадровку, фон;

- создавать авторский сценарий;
- применять механизмы графических редакторов;
- моделировать и визуализировать в рабочих программах в рамках изучаемого курса;
- уметь применять графические редакторы;
- - определять композиционные основы;
- - определять структуру по отношению к композиции;
- - выделять необходимые методы визуализации образа;
- - применять техники подачи графического изображения;

Знать:

- знать алгоритм работы в технике «перекладка»;
- последовательность создания сценария;
- знать алгоритм визуализации в рабочих программах;
- знать особенности работы с графическими редакторами в рамках изучаемого курса;
- нормативно-правовую документацию;
- - графические, художественные приемы;
- - алгоритм выполнения проекта по ТЗ;
- - основные приемы создания эскизов;
- - особенности психологического восприятия при создании проекта;
- - понятия композиции и стилистики;

Занятия носят практический характер. В ходе образовательного процесса, осуществляется читка лекций, просмотров анимационных фильмов.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса

Выпускник по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), в соответствии с ФГОС от 24 января 2023 №72113, в результате освоения ППССЗ должен обладать следующими компетенциями:

Общие компетенции -

- 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.

Профессиональными компетенциями -

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

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса

Рекомендуемое количество часов на освоение программы

междисциплинарного курса:

максимальная учебная нагрузка – **168** часа;

практическая подготовка

другие виды учебных занятий

лабораторные и практические занятия;

Практики –

Курсовая работа (проект)

Промежуточная аттестация

2. 3. Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса

Тематический план

Основные методы построения и редактирования элементов.	
Построение проекта	
Печать документации	
Визуализация проекта	
Контрольная работа	
Интерфейс	
Работа с объектами.	
Редактирование объектов	
Слои	
Текст	
Работа с размерами	
Блоки	
Печать документа	
Простое моделирование, моделирование	
Работа в редакторе материалов	
Камеры и источники света	
Основы анимации	
Визуализация и спецэффекты	
Контрольная работа	
Создание сценария, Оформление раскадровки	
Оформление декораций	
Звуковое оформление	
Пикселяция (работа с ИТ)	168

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины осуществляется посредством учебных мастерских:

- «Компьютерная анимация»
- «Монтажная».

Наполнение мастерских:

- - рабочее место преподавателя;
- - интерактивные доски с выходом в интернет;
- - ПК;
- - сканер;
- - принтер;
- - пластиковая доска;
- - шторы/жалюзи;
- - учебно-методический комплекс;
- - наглядные пособия по анимации
- - образцы объектов по анимации;
- - автоматизированное место преподавателя;
- - ПО профессионального назначения;
- - планшеты;
- - наглядные пособия;
- - методические пособия (образцы графических и живописных материалов).
- - наличие индивидуального рабочего места, обучающегося;
- - интерактивные доски с выходом в интернет;
- - удлинители.
- - экран; плазменная панель

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Аниматографические записки. Вып. 1. М., Аниматографический центр «Пилот», НИИ Культуры, 1991.
2. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л., Искусство, 1968 (2-е изд. – 1994).
3. Асенин С. В. Волшебники экрана». М. Искусство. 1974 г.
4. Волков А. Мультипликационный фильм. М., Знание, 1974.
5. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., Искусство, 1957.
6. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
7. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М., Искусство, 1980.
8. Иванов-Вано И. П. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. М. ВГИК, 1956.
9. Кривуля Н. Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М., Аметист, 2006.
10. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999
11. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма /О природе гротеска и метафоры/. М. ВГИК, 1986.
12. Монтаж. Литература, искусство, театр, кино. Сб. статей. М., Наука, 1988.
13. Норштейн Ю. Снег на траве. В 2-х томах. М., Красная площадь, 2008.
14. Одноралов Н. В. Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве. М., Просвещение, 2018.
15. Орлов А. М. Аниматограф и его анима. М., Импэто, 1995.
16. Орлов А. М. Духи компьютерной анимации. М., Мирт, 1993.
17. Р. Грегори Р. Разумный глаз. М., Мир, 1972.
18. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М, ВГИК, 1960.
19. Смолянов Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке, М., ВГИК, 1984.

20. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993
21. Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984
22. Х. Бидstrup. «Жизнь и творчество». М., Искусство, 2019.
23. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. М., Гаятри, 2008.
24. Художники советского мультфильма. Альбом. М., Советский художник, 1978.
25. Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990
26. Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71
27. Корней Н. Г. Компьютерная графика. Основы 3Ds MAX. Методические указания. /Корней Н. Г.– СПб: СПбГУПТД, 2017. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201790, по паролю
28. Корней Н. Г. Информационные технологии. AutoCAD. Методические указания. /Корней Н. Г. – СПб: СПбГУПТД,
29. 2017. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201791, по паролю
30. Пименов В. И., Медведева А. А. Компьютерная графика. Моделирование, анимация и видео в 3ds MAX. Методические указания. /Пименов В. И., Медведева А. А.– СПб: СПбГУПТД, 2017. – Режим доступа:
31. http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201746, по паролю
32. Камынина Т. В., Кузьмина А. В. Компьютерная графика. Работа в программе 3ds Max. Часть 1. Архитектурные объекты. Методические указания. /Камынина Т. В., Кузьмина А. В.– СПб: СПбГУПТД, 2016. – http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3308, по паролю
33. Камынина Т. В., Кузьмина А. В. Компьютерная графика. Работа в программе 3ds Max. Часть 2. Глобальное освещение. Методические указания. /Камынина Т. В., Кузьмина А. В.– СПб: СПбГУПТД, 2016. – http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3219, по паролю.

Интернет ресурсы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При освоении основной части междисциплинарного курса следует использовать основную литературу, приведенную в списке. Для формирования профессиональных компетенций при освоении профессионального модуля необходимо посещать выставки изобразительного искусства, музеи, использовать дополнительную литературу.

Практические занятия должны проходить с максимальным включением обучающихся в образовательный процесс. В ходе занятия обучающимся необходимо определить основные педагогические задачи при изучении новой темы, маршрутизацию их решения, выработать конечный продукт для достижения высоких образовательных результатов.

Рекомендации при подготовке к практическому занятию:

1. Выполнение домашнего задания.
2. Ознакомиться с основной и дополнительной литературой. Подготовить вопросы по изучаемой теме.

Развитие навыка поиска и оценки дополнительной литературы по изучаемой теме.

1. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется преподавателем в процессе проведения всех видов занятий, промежуточных и семестровых просмотров. Закрепленные в ФОС, методы и средства контроля включают в себя - тестирование, контрольную работу, вопросы к зачету/экзамену, подготовку и защиты проектов исследований, просмотры учебно-творческих работ на семестровых выставках. Оценивание результатов освоение рабочей программы осуществляется по 5-балльной шкале.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь: <ul style="list-style-type: none">➤ применять разные инструменты при создании анимационного проекта;➤ моделировать раскадровку, фон;➤ создавать авторский сценарий;	Текущий контроль: <ol style="list-style-type: none">1. проверка домашних и самостоятельных работ;2. устный опрос

<ul style="list-style-type: none"> ➤ применять механизмы графических редакторов; ➤ моделировать и визуализировать в рабочих программах в рамках изучаемого курса; ➤ уметь применять графические редакторы; ➤ - определять композиционные основы; ➤ - определять структуру по отношению к композиции; ➤ - выделять необходимые методы визуализации образа; ➤ - применять техники подачи графического изображения; <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ знать алгоритм работы в технике «перекладка»; ➤ последовательность создания сценария; ➤ знать алгоритм визуализации в рабочих программах; ➤ знать особенности работы с графическими редакторами в рамках изучаемого курса; ➤ нормативно-правовую документацию; ➤ - графические, художественные приемы; ➤ - алгоритм выполнения проекта по ТЗ; ➤ - основные приемы создания эскизов; ➤ - особенности психологического восприятия при создании проекта; ➤ - понятия композиции и стилистики; 	<p>Промежуточный контроль:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. экзаменационные билеты 2. просмотры творческих работ. <p>Дифференцированный Зачет.</p> <p>Экспертное оценка результатов работы студентов</p> <p>Дифференцированный зачет/семестровые просмотры.</p>
--	---