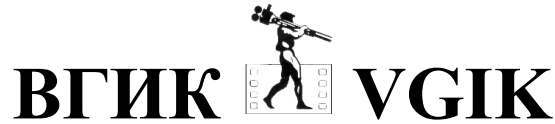


Министерство культуры Российской Федерации

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
_____ И.В. Коротков**

« 30 » _____ января 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.04. Технологии создания компьютерной анимации

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 общепрофессиональной учебной дисциплины ОП.04. ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ 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

© 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 дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена | 5 |
| 1.3. | Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины | 5 |
| 1.4. | Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения дисциплины | 6 |
| 2. | СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ | 7 |
| 2.1 | Объем учебной дисциплины и виды учебной работы | 7 |
| 2.2. | Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины | 8 |
| 2.3. | Занятия с применением инновационных форм | 13 |
| 3. | УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ | 14 |
| 3.1. | Требования к минимальному материально – техническому обеспечению | 14 |
| 3.2. | Информационное обеспечение обучения | 14 |
| 4. | МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ | 15 |
| 5. | КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ | 16 |

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации, 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 дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Дисциплина ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ входит в цикл общепрофессиональных дисциплин профессионального учебного цикла, является основой для освоения профессионального модуля, всех видов практик.

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

При изучении дисциплины Технологии создания компьютерной анимации, используется принцип – последовательности, с постепенным усложнением образовательного материала. В ходе освоения программы, обучающемуся необходимо:

уметь:

- Уметь использовать ПО, при решении профессиональных задач;
- Уметь применять различные цветовые модели;
- Использовать необходимые инструменты для обработки компьютерной анимации.

знать:

- принципы построения геометрических фигур посредством воздушной и линейной перспективы;
- законы графики - черно-белой;
- основы композиции.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения дисциплины

Выпускник по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

максимальная учебная нагрузка – **32** час;

практическая подготовка

другие виды учебных занятий

лабораторные и практические занятия

Последовательно, практические занятия усложняются, по разным видам содержания и учебным задачам.

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

| Наименование разделов и тем | Объем часов |
|--|-------------|
| <p>Раздел 1. Технологии создания компьютерной анимации Тема 1.1. Редакторы растровой графики. Adobe photoshop Тема 1.2. Текстура в цифровой графике. Работа с референсами Тема 1.3. Стилизация в цифровой графике. Работа с референсами Тема 1.4. Работа с пространством и освещением Тема 1.5. Разработка проекта с изучением всех этапов производства Тема 1.6. Редакторы векторной графики. Adobe illustrator</p> | <p>32</p> |

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины «Технологии создания компьютерной анимации и графики», осуществляется посредством аудиторных занятий в кабинете «Технологии создания компьютерной анимации».

Оборудование учебного кабинета:

Наполнение кабинета:

- рабочее место преподавателя;
 - принтер компьютер CELERON CPU 2.80GHz 2.00ГБ ОЗУ;
 - принтер струйный цветной LEXMARK;
 - принтер лазерный H1 51150D BROTHER;
 - сканер BENQ; • проектор HITACHI.
- Рабочее место обучающегося:
 - компьютер CELERON CPU 2.80GHz 2.00ГБ ОЗУ с ВеbCAM USB2.0;
 - лайн-тест - ПК с установленным дополнительно оборудованием (освещение, видеокамера или сканер).
- осветительные приборы;
- интерактивные доски с выходом в интернет;
- доска школьная
- стулья;
- табуреты;
- учебно-методический комплекс преподавателя;
- удлинители;
- **ПО**
 - Microsoft Windows 7
 - Windows Movie Maker

- Pinnacle Studio 12
- Adobe Premiere PRO CS5

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

- Хвостова, И. П. Компьютерная графика : учебное пособие / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2018. — 200 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/63097.html>

Дополнительная литература:

- Компьютерная графика : практикум / составители М. С. Мелихова, Р. В. Герасимов. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2018. — 93 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/63096.html>
- Перемитина, Т. О. Компьютерная графика : учебное пособие / Т. О. Перемитина. — Томск : Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012. — 144 с. — ISBN 978-5-4332-0077-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html>

Электронные издания, Интернет-ресурсы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При освоении рабочей программы «Технологии создания компьютерной анимации», следует использовать основную литературу, приведенную в списке. Для формирования профессиональных компетенций, необходимо посещать картинные галереи, выставки изобразительного искусства, музеи, использовать дополнительную литературу.

Практические занятия проходят при активной живой дискуссии. В ходе занятия определяются основные педагогические задачи, маршрутизация их решения, вырабатывать конечный продукт для достижения высоких образовательных результатов.

Рекомендации при подготовке к практическому занятию:

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

Развитие навыка поиска и оценки дополнительной литературы по изучаемой теме.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы осуществляется преподавателем в процессе проведения всех видов занятий. Оценка образовательного процесса включает в себя – тестирование, контрольную работу, вопросы к зачету/экзамену, подготовку и защиты проектов исследований, просмотры учебно-творческих работ на семестровых выставках.

| | |
|---|--|
| Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания) | Формы и методы контроля и оценки результатов обучения |
|---|--|

Уметь:

- - выполнять базовые операции в программах профессиональной деятельности;
- - применять различные цветовые модели;
- - применять необходимые операции при обработке компьютерной анимации;

Знать:

- - способы обработки с Adobe photoshop
- - технические и программные возможности обработки графики;
- - текстуру и стилизацию в цифровой графике;

Текущий контроль в форме:

- проверка домашних и самостоятельных работ;
- устный опрос;
- оценка результатов выполнения практических работ;

Промежуточный контроль:

- экзаменационные билеты
- просмотры творческих работ.

Дифференцированный зачет**Экспертное оценка****результатов работы студентов**

- Дифференцированный зачет