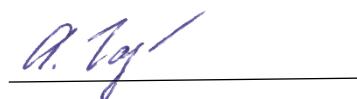


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

Бюджетное профессиональное образовательное учреждение Омской области
«Омский музыкально-педагогический колледж»

Утверждаю
Зам. директора по УР
Гаранина А.В.



«29» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01. РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

основной профессиональной образовательной программы (ОПОП)

для специальности

55.02.02 Анимация (по видам)

(2-я редакция)

Омск, 2022

Программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 Анимация (по видам), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 992.

Организация-разработчик: БПОУ Омской области «Омский музыкально-педагогический колледж»

Разработчики:

Астанин Д.А., преподаватель	специальных	дисциплин	высшей
квалификационной категории,			
Долгушин С.Л., преподаватель	специальных	дисциплин	высшей
квалификационной категории,			
Денисова С.В., преподаватель	специальных	дисциплин	первой
квалификационной категории			

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	6
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	7
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	27
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	31

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01. Разработка анимационных проектов

1.1. Область применения программы

Программа профессионального модуля (далее программа) – является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) базовой подготовки в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Разработка анимационных проектов** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.6. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

Программа профессионального модуля может быть использована также в рамках реализации специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), в дополнительном профессиональном образовании – при реализации программ повышения квалификации и профессиональной переподготовки.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

иметь практический опыт:

- разработки анимационных проектов;

уметь:

- создавать киносценарий;
- разрабатывать режиссерскую основу;
- отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений;
- выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;
- создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;
- строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис;
- 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;
- реализовывать творческие идеи;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.

знать:

- основные драматургии, сценического действия;
- следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;
- законы согласования сценического времени и пространства;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;
- технологию изготовления анимационного проекта.

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 636 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 564 часа, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 376 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 188 часов;

учебной практики – 72 часа.

Формы промежуточной аттестации:

Раздел 1 - 1,2,4,5,6 сем – дифференцированный зачет,

Раздел 2 – 4 сем. – дифференцированный зачет

6 сем – экзамен квалификационный

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности **Разработка анимационных проектов**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.
ПК 1.2.	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.
ПК 1.3.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
ПК 1.4.	Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.
ПК 1.5.	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.
ПК 1.6.	Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.
ПК 1.7.	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.
ПК 1.8.	Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.
ПК 1.9.	Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.
ПК 2.2.	Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
ПК 2.3.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

В соответствии с программой воспитания освоение дисциплины способствует достижению следующих личностных результатов: ЛР 1, ЛР 2, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15, ЛР 16, ЛР 17, ЛР 18, ЛР 19, ЛР 20

3. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план профессионального модуля ПМ.01. Разработка анимационных проектов

Коды формируемых профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности), часов <i>если предусмотрена рассредоточенная практика</i>
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ОК 1-9 ПК 1.1-1.9, 2.2, 2.3	МДК.01.01. Композиция и художественный образ	636	376	300	0	188	0	72	
	Раздел 1. Композиция	450	300	300	0	150	0		
	Раздел 2. Основы создания киносценария	114	76	0	0	38	0		
	Всего:	636	376	300	0	188	0	72	

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
МДК.01.01. Композиция и художественный образ			
Раздел 1. Композиция		450 Ауд-300 Срс-150	ЛР 1, ЛР 2, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15, ЛР 16, ЛР 17, ЛР 18, ЛР 19, ЛР 20
Тема. Введение	Содержание	3	1
	Введение в предмет. Основное определение, средства и принципы создания композиции. Виды композиции.		
Подраздел 1. 1. Основные принципы организации композиции		26	
Тема 1.1.1. Ритмическая и метрическая композиция.	Содержание	9	3
	Закономерности метра и ритма как средство организации элементов в единую устойчивую систему.		
	Практические занятия Разработка и выполнение целостных композиций на контрастном сочетании точечно-линейных и тоновых графических форм, композиций из простых геометрических фигур на выражение метра и ритма. Материалы: формат 10*12 см. (15 шт). Гелиевая ручка, тушь, перо, рапидограф.	9	
	Самостоятельная работа <i>Поиск новых вариантов решений.*</i>	6	
Тема 1.1.2 Открытая композиция. Равновесие и композиционный центр. Статика в композиции	Содержание	6	3
	Равновесие в асимметричной композиции. Равновесие тональных и цветовых контрастных пятен в композиции. Статика в открытой композиции. Соотношение форм.		
	Практические занятия Выполнить 5 композиций уравновесив их в формате А2, используя равновесие тональных и контрастных цветовых пятен в технике аппликации. Материалы: формат А2, тушь, гуашь, кисти, клей ножницы.	6	
	Самостоятельная работа	2	

	<i>Выполнение эскизов по теме*</i>		
Тема 1.1.3. Динамика в композиции.	Содержание	6	3
	Динамика в композиции. Движение по горизонтали, диагонали, вертикали, спирали, кругу, от центра к краям, от краев в центр. Равновесие пятен в формате.		
	Практические занятия Выполнить 5 композиций на динамику используя только два движения. Тема: Ноги клоуна, балерины и т.д. в технике аппликации. Материалы: формат А2, тушь, гуашь, кисти, клей, ножницы.	6	
	Самостоятельная работа <i>Выполнение эскизов по теме*</i>	3	
Тема 1.1.4. Доминанта в композиции.	Содержание	5	3
	Выделение композиционного центра за счет размера, формы, тона, цвета, фактуры. Композиция без доминанты.		
	Практические занятия Выполнить 4 композиции с выделением композиционного центра, и одну без композиционного центра. Тема: Инструменты музыканта, столяра, швеи, художника и т.д. в технике аппликации. Материалы: формат А2, тушь, гуашь, кисти, клей, ножницы.	5	
	Самостоятельная работа <i>Выполнение эскизов по теме*</i>	3	
Подраздел 1.2. Художественный образ и стилизация природных форм		30	
Тема 1.2.1. Художественный образ и стилизация природных форм в искусстве	Содержание	1	1
	История стилизации растительных форм в декоративно-прикладном искусстве. Стилизация растительных форм в станковом искусстве. Образ растений в мультипликации.		
	Самостоятельная работа <i>Выполнение презентации по выбранной теме.*</i>	3	
Тема 1.2.2. Трансформация форм растительного мира	Содержание	12	3
	1.Зарисовки с натуры природных форм, пропорция, характерные особенности. Силуэт-плоскостное, однотонное изображение фигур и предметов. Разновидность графической техники (линия, точка, пятно).		
	Практические занятия Выполнить зарисовки растительных мотивов (травы, небольшие ветки деревьев и кустарников, камни, ракушки, фрагменты коры, поперечные срезы деревьев,	3	

	овощей) с натуры ф А-5. Выполнить зарисовки растительных мотивов с натуры используя только пятно. Материалы: тушь, перо, фломастер, линер.		
	Самостоятельная работа Создайте свой декор, орнаментальность фактур, используя воображение, а также увеличенные под микроскопом фактуры разных поверхностей. Материалы: фломастер, линер.*	3	
	2.Трансформация форм растительного мира с элементами фантастики. Стилизация, декоративное решение.		
	Практические занятия Выбрать мотив (цветущих трав, цветов, злаков), проанализировать форму и выполнить графическую трансформацию выбранного объекта растительного мира . Создать новые декоративные образы , дополненные элементами фантастики. Материалы: тушь, перо, фломастер, линер.	3	
	Самостоятельная работа Выполнить зарисовки растительных мотивов (деревьев, кустарников) с натуры Материалы: формат А 4 – 4 шт., тушь, перо, фломастер, линер.*	3	
	3.Опоэтизированный образ природных форм. Стилизация.		
	Практические занятия Посредством трансформации реального образа дерева, кустарника изобразить его крону, используя условную орнаментацию внутренней формы и контурных силуэтных очертаний. Создать сказочный опоэтизированный образ. Материалы: тушь, перо, фломастер, линер. Техника исполнения смешанная: аппликация, графика.	6	
Тема 1.2.3. Художественный образ природных форм в мультипликации	Содержание	9	3
	1.Художественный образ природных форм в мультипликации. Стилизация. Характер.		
	Практические занятия Изобразить выбранный образ растения (цветок , дерево, цветущая трава) , придать ему одушевленные качества (благородный, заносчивый, угрюмый, веселый, скромный, кокетливый ит.д.) Материалы: клей, цветная бумага, ножницы, тушь, фломастер, пластилин.	3	
	Самостоятельная работа Выполнение эскизов. Проанализируйте мультипликационный фильм: Цветы и деревья . 1933 год. Уолт Дисней. Выполните быструю схематичную	2	

	<i>раскадровку*</i>		
	2.Раскадровка с двумя факторами движения		
	Практические занятия Выполнить 6 кадров с двумя факторами движения: главного героя и второстепенных элементов (облака, солнце, листья, бабочки, птицы и т.д.) техника исполнения может варьироваться: - на пленке акрилом; - аппликация; - коллаж. На седьмом кадре ввести текст рукописный (фамилия, имя) Материалы: формат А4, тушь, перо, фломастер, линер.	6	
Тема 1.2.4. Пейзаж и его виды	Содержание	8	3
	Воздушная перспектива в пейзаже, плановость, перекрываемость , ритм цвета, центр композиции.		
	Практические занятия Выполнить композиционные и цветовые поиски сказочного, фантастического пейзажа. Написать пейзаж в выбранной цветовой гамме. Материалы: Формат А2. гуашь, акварель.	8	
	Самостоятельная работа <i>Выполнение эскизов по теме*</i>	3	
Подраздел 1.3. Стилизация и художественный образ животных		36	
Тема 1.3.1. Стилизация животного мира в народном искусстве.	Содержание	4	3
	Народное искусство разных стран и их характерные стилистические и цветовые особенности.		
	Практические занятия Ознакомиться с народным искусством Австралии, Африки, Северной и Южной Америки, России, Восточных и Северных народов. Выбрать наиболее характерные особенности (цвет, стилизация) и выполнить в выбранном стиле свой объект животного мира. Материалы: Формат А5-5 штук, художественный материал использовать в зависимости от техники исполнения народного творчества (акварель, гуашь, фломастеры).	4	
	Самостоятельная работа <i>Выполнить шесть силуэтов выбранного объекта живой природы (животные, насекомые , птицы) в разных позах, в движении .</i> <i>Материалы: Формат А4. маркер, тушь.</i>	3	

Тема 1.3.2. Трансформация форм животного мира	Содержание	8	3
	1.Абстрагирование, уход от внешнего подражания, от стереотипа, связанного с этим понятием. Выявление наиболее типичных черт объекта; отказ от всего случайного, поверхностного, от стереотипа форм за счет раскрытия содержания общего понятия, анализ смысловых частей, необходимых для творческого обобщения. Внутренняя и внешняя стилизация.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию выбранного объекта животного мира с помощью пятна . Материалы: формат А4, тушь, перо, фломастер, линер.	2	
	2.Формообразование в композиции, масштаб, пластика, ритм, пространство и другие характеристики изображаемого объекта.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию выбранного объекта животного мира с помощью линейно - пятновом решение. Материалы: формат А4, тушь, перо, фломастер, линер.	2	
	3.Анализ предметного содержания и теоретического осмысления объекта. Абстрагирование, стилизация внешняя, «внутренняя», трансформация . Выявление образа через заострение наиболее характерных черт, привнесение необходимых элементов. Формообразование.		
Тема 1.3.3 Гиперболизация, стилизация образа животного	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию с помощью декоративного решения, используя биоструктурный анализ кожного покрова выбранного объекта животного мира. Материалы: формат А4, тушь, перо, фломастер, линер.	4	
	Содержание	6	3
	1.Простые фигуры, скелетная линия, линия действия.		
	Практические занятия Используя круги, овалы и другие геометрические фигуры для изображения разнообразных поз выбранного объекта живой природы. Формат А4, карандаш, линер, фломастер.	2	
	2.Трансформация, стилизация образа животного, гиперболизация, гротеск. Характерные особенности персонажа, центр силы персонажа, детали раскрывающие образ персонажа.		
	Практические занятия	4	

	Трансформировать мотивы животного мира (реальные образы) путем романтического переосмысления, их опоэтизацию. Для образного решения объекта использовать различные средства композиции (гротеск, гиперболу). Выполнить своего персонажа с характерными особенностями - Драчун, Стеснительный, Печальный, Весельчак, Ворчун, Сумасброд. Материалы: Формат А-4, тушь, гелевая ручка, фломастер, линер.		
	Самостоятельная работа <i>Подобрать сказку, рассказ, стихотворение с выбранным персонажем</i>	2	
Тема 1.3.4 Раскадровка	Содержание	18	3
	1. Раскадровка. Композиция кадра, ракурса. Движение. Свет, тень. Эмоциональность кадра.		
	Практические занятия Выполнить раскадровку выбранной сказки, рассказа или стихотворения с главным персонажем (животное). Материалы: гелевая ручка, фломастер, линер, акварель. Формат А-3	10	
	Самостоятельная работа <i>Поиск новых вариантов решений</i>	4	
	2. Композиция кадра. Смешанная техника исполнения.		
	Практические занятия Выполнить рисунок из раскадровки наиболее раскрывающий историю повествования литературного произведения. Материалы: гелевая ручка, фломастер, линер, акварель. Формат А-3. Смешанная техника исполнения.	8	
	Самостоятельная работа <i>Поиск новых вариантов решений</i>	4	
Подраздел 1. 4. Стилизация и художественный образ человека		51	
Тема 1.4.1. Наброски человека	Содержание	6	3
	Приёмы изображения фигуры человека, пропорции и пластический характер.		
	Практические занятия Выполнить наброски с натуры : Силуэт линейный (абрис); Силуэт + деталь в силуэте; Силуэт пятном; Силуэт линейный (абрис) + акцент пятном; Разная толщина линий (тонкой и толстой линией); «Человек-невидимка»; Линия + пятно. Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, уголь, соус и т.д. Формат А-4, количество набросков 20.	6	
Тема 1.4.2.	Содержание	27	3

Стилизация человека	1.Приёмы трансформации изображения фигуры человека, обобщения, приведения к условной, декоративной форме.		
	Практические занятия Выполнить наброски человека с натуры используя приемы стилизации и на основе набросков сделать аппликацию из бумаги: •силуэт пятно (1 кусок бумаги); •два пятна; •из частей; •геометризация; •несколько фигур в одном листе, их взаимодействие; • фото коллаж. Материалы: карандаш, цветная бумага ножницы, клей, кисти. Формат А-4 , количество набросков и аппликативных образов 9.	6	
	2.Принцип стилизации по заданному свойству, идущему от характеристик, заложенных в творчестве художника. Пластические свойства и характер формы, применяемые тем или иным автором.		3
	Практические занятия Выполнить трансформацию фигуры человека с использованием стилистических и графических приемов известных авторов К. Малевич, Х. Миро, Э. Лисицкий, П. Пикассо. Материалы: Гуашь, акварель, тушь , кисти . формат А-4. Количество работ 4	9	
	Самостоятельная работа <i>Выполнить трансформацию фигуры человека с использованием стилистических и графических приемов известных авторов по выбору студента</i> Материалы: Гуашь, акварель, тушь , кисти . формат А-4. Количество работ 2	6	
	3.Поиски способов создания объемной, стилизованной формы фигуры человека. Конструктивное решение.		3
	Практические занятия На основе анализа смыслового содержания общего понятия "человек" выявить его морфологические, физические, психические свойства и признаки. После этого построить объемную форму, образно подчинив все структурные элементы какому-нибудь одному признаку или свойству, который станет основой, обуславливающей строение всех его элементов формы. Материалы и инструменты: бумага разных сортов, картон, макетный нож, клей, карандаш 6Н.	6	
	Самостоятельная работа	4	

	<i>Выполнить чертеж , развертку макета образа человека по утвержденному эскизу. Материалы и инструменты: бумага формат А-3, линейка, карандаш 6Н.</i>		
	4.Форморяд «Семья», пропорциональность фигуры, учитывая индивидуальные и возрастные особенности человека . Стилизация, обобщение. Конструктивное решение.		
	Практические занятия Выполнить из бумаги в объеме 4 фигуры, используя стилизацию: •мужскую фигуру «Папа»; •женскую фигуру «Мама»; •детские фигуры (мальчик и девочка подростковых (14–16 лет) и детских (4–6 лет) пропорций). Материалы и инструменты: бумага разных сортов, картон, макетный нож, клей, карандаш 6Н.	3	
	Самостоятельная работа <i>Выполнить развертку макета образа человека по утвержденному эскизу. Материалы и инструменты: бумага формат А-3, линейка, карандаш 6Н.</i>	6	
	5.Форморяд «Городская толпа» Перекрываемость, силуэт, движение. Стил . Образ. Конструктивное решение.		
Тема 1.4.3. Передача характера	Практические занятия Выполнить 5–7 фигур, объединенных темой или сюжетом, например: «В ожидании автобуса», «Молодёжная тусовка», «В спортзале» и т.п. Все фигуры форморяда так же объединены равенством / единством конструктивных, стилистических и образных характеристик. Материалы и инструменты: бумага разных сортов, картон, макетный нож, клей, карандаш 6Н.	3	
	Содержание	9	3
	Линия движения, центр силы или энергетический центр персонажа. Образ, характер ПЕРСОНАЖА.		
	Практические занятия Изобразить образ персонажа используя стилизацию, гиперболизацию, линию движения и центр силы. Материалы и инструменты: маркер, линер, карандаш, формат А-3.	9	
	Самостоятельная работа <i>Подобрать сказку, рассказ с главным персонажем - человек. Продумать и изобразить схематично раскадровку эпизода произведения.</i>	5	

Тема 1.4.4. Раскадровка	Содержание	9	3
	Раскадровка. Композиция кадра, ракурса. Движение. Свет , тень. Эмоциональность кадра.		
	Практические занятия Выполнить раскадровку выбранного литературного произведения с главным действующим героем - человек. 12 кадров - 9\16см. Материалы и инструменты: маркер, линер, карандаш, акварель, формат А-3.	9	
	Самостоятельная работа <i>Выполнить дополнительные поиски композиции раскадровок</i> <i>Материалы и инструменты: бумага формат А-4, карандаш, акварель.</i>	5	
Подраздел 1.5. Стилизация и художественный образ транспорта и предметов быта		63	
Тема 1.5.1. Транспорт в мультипликации	Содержание	24	3
	1.Зарисовки транспорта с натуры (легковые и грузовые машины, трактор, экскаватор, поезд, самолет, велосипед и т.д.)		
	Практические занятия Выполнить зарисовки транспорта с натуры (легковые и грузовые машины, трактор, экскаватор, поезд, самолет, велосипед и т.д.) Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, уголь, соус и т.д. формат А-4, количество зарисовок 10 штук.	3	
	2.Трансформация, утрирование природной формы, доведя ее до максимальной остроты. Изменение пропорций. Условность: преломление формы предметов, изгибая и наклоняя в стороны. Один и тот же объект в композиции может восприниматься с нескольких точек зрения. Преобразование пластического содержания отдельных форм, создание новой формы посредством анализа и синтеза.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию, соединение искусственной техники (легковые, грузовые машины, трактор, экскаватор, поезд, самолет, велосипед и т.д.) и «живой» природы (бегемот, крокодил, стрекоза, такса, жираф, лягушка, кошка, муха, тукан, кузнечик и т.д.) Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, формат А-3	9	
	Самостоятельная работа <i>Композиционные и цветовые поиски объектов.</i> <i>Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, формат А-3.</i>	5	
	3.Транспорт в мультипликации, законы и принципы трюковых сцен (подготовка, демонстрация, переживание), раскадровка, закон эмоциональной горки.		

	Практические занятия Выполнить раскадровку трюковой сцены с транспортом. Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь по выбору студента. Формат А-3.	12	
	Самостоятельная работа Композиционные и цветовые поиски раскадровок трюковых сцен. Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь по выбору студента. Формат А-4.	5	
Тема 1.5.2. Трансформация предметов быта	Содержание	15	3
	1.Трансформация, изменение пропорций, гиперболизация. Преобразование пластического содержания отдельных форм, создание новой формы посредством анализа и синтеза.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию различных предметов быта . (самовар, ножницы, терка, телефон, турка, сифон, мясорубка и т.д.) Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь.	6	
	Самостоятельная работа Композиционные , цветовые поиски и варианты трансформации объектов. Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь по выбору студента. Формат А-3.	5	
	2.Трансформация, изменение пропорций, гиперболизация. Преобразование пластического содержания отдельных форм, создание новой формы посредством анализа и синтеза.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию, соединение «живой» и искусственной природы (табуретка + улитка, табуретка + самокат, шкаф + огнетушитель, шкаф+ кофемолка и т.д.) Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь. Формат А- 2	6	
	Самостоятельная работа Композиционные, цветовые поиски и варианты трансформации объектов. Материалы: карандаши, фломастеры, маркеры, акварель, гуашь по выбору студента. Формат А-4.	4	
	3.Трансформация. Преобразование пластического содержания отдельных форм, создание новой формы посредством анализа и синтеза.		
	Практические занятия Выполнить графическую трансформацию постельной принадлежности	3	

	Самостоятельная работа <i>Создать персонаж в движение (подушка, одеяло) который зевает.</i>	8	
Тема 1.5.3. Предметный мир в мультипликации	Содержание	24	3
	1.Предметный мир в мультипликации, интерьер, ахроматическая гамма, коллаж, раскадровка		
	Практические занятия Выполнить в ахроматической гамме интерьер «Кафе» совмещая объемные детали интерьера с плоскими. Добавляя коллажные акценты (человек, предметы сервировки и т. д.) Материалы: бумага фА-3, маркеры, акварель, клей, кисти, карандаш.	12	
	Самостоятельная работа <i>Собрать фотоматериал интерьеров кафе, распечатать размером 9\16 см – 6 кадров</i>	4	
	2.Перспектива(угловая, фронтальная), точка зрения, свет в интерьере, контраст тона и цвета.		
	Практические занятия Выполнить интерьер, используя отрывок из литературного произведения, применяя правила угловой или фронтальной перспективы. Материалы: гуашь, кисти, формат А-2.	12	
	Самостоятельная работа <i>Найти отрывок литературного произведения с описанием интерьера с контрастным дневным или ночным освещением.</i>	5	
Подраздел 1.6. Архитектурная среда в мультипликации		52	
Тема 1.6.1. Стилизация экстерьера с введением стаффажа.	Содержание	12	3
	Открытая композиция, центр в композиции, стаффаж. Стилизация, обобщение, цветовое решение.		
	Практические занятия Выполнить фрагменты экстерьера (Магазин, кафе и т.д.) с введением стаффажа. Материалы: акварель, маркеры, формат А-2.	12	
	Самостоятельная работа <i>Композиционные и цветовые поиски фрагментов экстерьера.</i>	6	
Тема 1.6.2. Свет в экстерьере.	Содержание	16	3
	Законы построения свето - теневой моделировки объектов архитектуры.		
	Практические занятия Выполнить творческую работу «Свет в экстерьере» используя зарисовки с	16	

	натуры, фото источник. Материалы: гуашь, кисти, формат А-2.		
	Самостоятельная работа <i>Композиционные и цветовые поиски композиции.</i> <i>Материалы: гуашь, кисти, формат А-4.</i>	5	
Тема 1.6.3. Храмовая архитектура. Ритм линий, пятен, цвета.	Содержание	8	3
	Коллаж, ритм цвета и графики, открытая композиция, доминанта		
	Практические занятия Выполнить творческую работу, используя фото коллаж и графическую доработку выбранных фрагментов объектов архитектуры Материалы: клей, кисть, маркеры, линер, формат А-2.	8	
	Самостоятельная работа <i>Композиционные и цветовые поиски композиции.</i> <i>Материалы: гуашь, кисти, формат А-4.</i>	5	
Тема 1.6.4. Перспектива «рыбий глаз» улицы с введением стаффажа.	Содержание	16	3
	Законы перспективы. Искажение ракурса перспективы, способы закручивания линий построения.		
	Практические занятия Выполнить искажение ракурса перспективы архитектуры, персонажа, транспорта. Материалы: акварель, маркеры, формат А-2.	16	
	Самостоятельная работа <i>Композиционные поиски архитектурной среды.</i> <i>Материалы: гуашь, кисти, формат А-2.</i>	5	
Подраздел 1. 7. Образ шрифтовой композиции в мультипликации		39 (ауд)	
Тема 1.7.1. Упражнения по написанию шрифта пером.	Содержание	6	3
	Анализ графики букв, пропорции, межбуквенный пробел, межстрочное расстояние, композиция на листе, угол наклона, определение дукта.		
	Практические занятия Упражнения по написанию шрифтовыми ширококонечными инструментами (перья типа редис , плакатные и плоские перья) Материалы: тушь, перо, линейка, формат А-3.	6	
Тема 1.7.2. Трансформация буквы через образ.	Содержание	9	3
	История появления буквы и ее стили. Декоративность, стилизация, образ.		
	Практические занятия Трансформация буквы через образ. (архитектура, паркур, цирк, пейзаж, спорт,	9	

	искусство) Материалы: карандаш, тушь, перо, линейка, гуашь, кисть, формат А-2.		
	Самостоятельная работа Композиционные поиски образа буквы. Материалы: гуашь, кисти, формат А-3.	6	
Тема 1.7.3. Трансформация слова через образ	Содержание	6	3
	Образ, стилизация, декоративность, ритм, движение, текстура, композиция слова.		
	Практические занятия Трансформация слова. (мечта, радость, тень, слово, болезнь.....) Материалы: тушь, перо, линейка, гуашь, фотоматериалы, клей, кисть, формат А-3.	6	
	Самостоятельная работа Композиционные поиски трансформации слова. Материалы: по выбору студента, формат А-3.	6	
Тема 1.7.4. Трансформация фразы через образ.	Содержание	6	3
	Композиция фразы, возможности создания ритма цветом, тоном, фактурой, пропорцией, наклоном букв и т. д.		
	Практические занятия Выполнить композицию фразы, раскрывая ее психологическую значимость через графику, текстуру или фактуру. Материалы: тушь, перо, линейка, фотоматериалы, клей, кисть, формат А-3.	6	
	Самостоятельная работа Композиционные поиски фразы. Материалы: по выбору студента, формат А-2.	4	
Тема 1.7.5. Афиша к мультипликационному фильму по литературному произведению.	Содержание	12	3
	История титров, дизайн титров, цветовая гамма, внедрение титров в видеоряд. Композиция шрифта в контексте с иллюстрацией (видеорядом).		
	Практические занятия Выполнить вступительные титры к выбранному литературному произведению (сказка, стихотворение, рассказ) Материалы: карандаш, линейка, гуашь, кисти, формат А-2.	12	
	Самостоятельная работа Выбрать литературное произведение для иллюстрирования, выполнить дополнительно композиционные поиски для заставки с вступительными титрами. Материалы: по выбору студента, формат А-3.	10	
Раздел 2. Основы создания киносценария		144 Ауд-76	ЛР 1, ЛР 2, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15, ЛР

		СРС-38	16, ЛР 17, ЛР 18, ЛР 19, ЛР 20
Тема Введение в предмет. Художественное мышление как основа творческой деятельности.	Содержание	4	1,2
	Понятие, структура, основные черты художественного мышления. Эмоциональная культура художника. Формы интеллектуальной деятельности художника: поиск, выбор, отбор, конструирование, предвидение, предвосхищение, оценка, суждение, умозаключение, вывод, обобщение и т.д.		
	Практическое занятие Анализ художественно-творческой интерпретации музыкальной классики в работах отечественных и зарубежных художников-аниматоров и выразить свои впечатления в виде эссе.	2	
Подраздел 2.1. Основы драматургии		30 (ауд)	
Тема 2.1.1. Драма как род литературы.	Содержание	4	1,2
	Основные жанры драматургии: драма, комедия, трагедия. Отличие драматургии от литературной прозы: важность реплик и диалогов.		
	Практическое занятие Чтение и сравнительный анализ фрагментов литературной прозы и фрагментов сценариев. Анализ видеофрагментов.	2	
Тема 2.1.2. Слово в драматургии	Содержание	4	1,2,3
	Драматургический диалог, монолог, авторский текст. Закадровый монолог или диалог в кинодраматургии. Основные законы диалога. Внутренний монолог. Фонетические, архитектурные и ритмические особенности речи. Окраска голоса, его эмоциональный настрой. Понятие драматургической ремарки.		
	Практическое занятие Анализ представленных видеофрагментов анимационных, художественных фильмов и спектаклей.	2	
	Самостоятельная работа Сочинить диалоги, используя различные его механизмы: 1) смена темы, 2) подхват, 3) перебой, 4) разрыв, 5) возвращение и 6) срыв темы.	4	
Тема 2.1.3. Основные законы драматургии	Содержание	4	2
	Действие, как цепь событий и поступков героев. Понятие события. Виды событий: главное, исходное, переломное, финальное. Требования к действию. Понятие перипетий, коллизий в развитии действия. Понятие контрдействия.		
	Практическое занятие	2	

	Чтение и сравнительный анализ фрагментов литературной прозы и фрагментов сценариев.		
Тема 2.1.4. Конфликт как основа драматургии.	Содержание	6	2
	Конфликт, как столкновение действия и контрдействия. Основные виды конфликтов: внутренний и внешние (персонаж-персонаж), персонаж-группа, персонаж-среда, группа-группа, персонаж - метафизическое понятие). Исходное событие, как точка зарождения конфликта. Финальное событие, как точка разрешения конфликта. Конфликты разрешаемые и не разрешаемые. (Отражение позиции автора в построении и разрешении конфликта).		
	Практическое занятие Чтение и сравнительный анализ фрагментов литературной прозы и фрагментов сценариев. Анализ видеофрагментов.	3	
	Самостоятельная работа Найти примеры основных видов конфликтов в литературной прозе и кинематографе.	4	
Тема 2.1.5 Сюжет как форма построения конфликта.	Содержание	6	2
	Основные элементы композиции: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка, финал. Герой в конфликте пьесы. Главные и второстепенные герои. Сущность понятия «положительный» и «отрицательный» герой. Понятие «фабула» пьесы. Сюжет, как цепь событий и поступков героев. Отличие «фабулы» от «сюжета». Экспозиция, как способ начала пьесы. Требование к экспозиции. Завязка, как начало конфликта, первое исходное событие. «Положительные» и «отрицательные» герои в завязке пьесы. Требования к завязке. «Развитие действия», как цепь событий движущих конфликт. Требования к «развитию действия». Кульминация, как напряжённая точка конфликта. Требования к кульминации. Развязка как разрешение конфликта. Герои в «развязке» пьесы. Требования к развязке. Финал, требования к финалу.		
	Практическое занятие Чтение и анализ литературной прозы.	3	
	Самостоятельная работа Раскрыть общую конструкцию драмы (тема, сюжет, фабула, интрига) на	4	

	примере следующих произведений (по выбору): 1. Пушкин А. «Борис Годунов». 2. Шекспир В. «Отелло». 3. Чехов А. «Чайка». 4. Островский А. «Снегурочка». 5. Шукшин В. «До третьих петухов».		
Тема 2.1.6. Выразительные средства драматургии	Содержание	5	2,3
	Понятие выразительных средств. Традиционные выразительные средства: слово (прозаическое, поэтическое), музыка, аудио-визуальные. Функции выразительных средств, пути их использования. Деталь как выразительное средство: – создающая перипетию и повод к действию; – находящаяся в активном взаимодействии с актером и которая выстраивает его характер; – деталь-персонаж; – создающая настроение.		
	Практическое занятие Определить функции выразительных средств и пути их использования на примере анализа анимационного фильма «Князь Владимир» (реж. Ю. Кулаков).	2	
Контрольная работа	Выполнение тестового задания Подраздел 2.1. «Основы драматургии».	1	
Подраздел 2.2. Основы сценарного мастерства.		42(ауд)	
Тема 2.2.1. Сценарий как литературно-драматическое произведение.	Содержание	6	1
	Общее понятие о сценарии, видах и типах сценариев, их классификация. Сценарий как специфический вид искусства и художественного творчества. Элементы сценария: описательная часть (ремарка или сценарная проза: где, когда, что?), диалог, закадровый голос, титры). Сценарий в кинематографе. Виды сценария в кино: киносценарий (литературный сценарий), режиссерский сценарий, экспликация (как снимать), режиссерская экспликация. Сущность сценария и основные закономерности его создания. Монтаж как ведущий метод сценарной разработки.		
	Практическое занятие Чтение и анализ представленного сценарного материала. Примеры киносценариев по выбору (полный метр): Александр Бородинский «Курьер» (1986), Владимир Сорокин «Москва»(2000); анимация по выбору (короткий метр): Олег Небогатов «Маша и Медведь» - Маша учится читать; «Маша и Медведь» - Портрет.	3	
Тема 2.2.2.Сценарий как	Содержание	6	2,3

драматургическая форма. Творческий процесс создания.	Характеристика и определение понятий «сценарный план», «сценарный проект». Структура сценария. Тема, идея, проблема, цель в сценарии, их сущность и содержание. Сюжетно-текстовая основа сценария. Характеристика понятий: сюжет, фабула, сюжетный ход, событие, событийный ряд, конфликт, действие, контрдействие. Общая характеристика организации структуры и расположения сценарного текста на бумаге. Понятие о ремарке. Виды ремарок. Функции ремарки в тексте.		
	Практическое занятие. <i>Творческое задание № 1:</i> Поиск и выбор идей (2-3). Сформулировать их суть в 3х-5и строках. Дать название каждой и сформулировать их обобщенную концепцию. <i>Творческое задание № 2:</i> Просмотр и анализ анимационных фильмов (короткого и полного метра): определение цели, темы, сюжетного хода.	3	
Тема 2.2.3. Создание идейно-художественного замысла сценария	Содержание	6	1,2,3
	Конфликт, идейно-тематическая основа сценария. Моделирование сценария как процесс синтезирования художественно-выразительных средств. Формы замысла – эскиз, творческий набросок, сценарно-композиционный план. Тема, идея, цель, проблема, структурные компоненты замысла. Особенности их определения и разработки.		
	Практическое занятие Просмотр и анализ анимационных фильмов: определение темы, идеи, особенностей композиционного построения.	3	
	Самостоятельная работа <i>Творческое задание: «Штрих». Описать одной строкой следующие варианты:</i> <i>а) поведение влюбленного персонажа;</i> <i>б) испуг;</i> <i>в) опоздание;</i> <i>г) радостное известие;</i> <i>д) усталость;</i> <i>е) обида;</i> <i>ж) ожидание</i>	4	
Тема 2.2.4. Основные этапы работы над	Содержание	6	2,3
	Принципы, приемы и методы работы над сценарием. Виды сценарной работы и их характеристика. Моделирование идейно-тематического и художественного		

сценарием.	замысла сценария Основные принципы отбора материала. Сюжетная организация художественного мира. Технология моделирования сюжета сценария. Сюжетный ход. Композиционное построение.		
	Практическое занятие Работа над созданием сценария анимационного фильма (по стихам А.Барто, Г. Остера, Д. Хармса (по выбору студента): определение формы, темы, идеи, сюжетного хода.	3	
	Самостоятельная работа <i>Творческое задание: «Герой – антигерой» (Сид Филд)</i> 1) Написать биографию героя (1-2 страницы). 2) Написать биографию антигероя с описанием 2х-3х событий, в результате которых к нему возникает сопереживание (1-2 страницы).	4	
Тема 2.2.5. Драматургия анимационного фильма.	Содержание	8	1,2,3
	Сущность анимации как вида искусства. Драматургия анимационного фильма. Особенности создания художественного мира в кино и анимации. Отличия образов мира реального от образов мира рукотворного. Выразительные средства анимации и возможности их использования. Выбор сюжета.		
	Практическое занятие Анализ выразительных средств анимационного фильма и особенностей их использования в контексте развития сюжета. Фильмы Роберта Саакянца: «Ух ты, говорящая рыба!» (1983), «В синем море, белой пене» (1984). Ожившие картины в 3D. Шедевры мировой живописи.	3	
Тема 2.2.6. Особенности разработки сценария анимационного фильма.	Самостоятельная работа <i>Разработать сюжет короткометражного анимационного фильма на основе своих эмоционально-образных впечатлений от прослушанной музыки.</i> <i>По выбору: И.С.Бах «Шутка», В.А. Моцарт «Маленькая ночная серенада», 1 ч., Н.А. Римский-Корсаков «Полёт имеля» из оп. «Сказка о царе Салтане».</i>	4	
	Содержание	9	2,3
	Работа над сценарием анимационного фильма. Стилиевые особенности. Жанры и их особенности. Мимесис. Идея и замысел сценария. Сжатие и растяжение. Упреждение (или отказное движение). Сценичность. Сквозное движение и захлест. Второстепенные действия. Расчет веса. Преувеличение. Привлекатель-		

	ность. Композиционная законченность. Динамика сюжета. Идеино-тематическая законченность. Заявка, синопсис, тритмент, эпизодный план и грамотное оформление сценария. Драматургический конфликт Разновидность и особенности. Катарсис. Интрига и действие. Саспенс. Крюки. Финал. Диалоги. Главный герой. Создание «живого» киноперсонажа.		
	Практическое занятие Разработка идеи короткометражного анимационного фильма, где главными героями являются: 1) вещи, 2) животные, 3) люди. Разработка сюжета и персонажей.	6	
	Самостоятельная работа 1) Создание сценария по мотивам русской народной сказки «Молодильные яблоки». Логлайн, синопсис, тритмент. 2) Дизайн анимационных персонажей.	14	
Контрольная работа.	Выполнение тестового задания по Подразделу 2.2. «Основы сценарного мастерства».	1	2
Учебная практика «Разработка анимационных проектов»		36	3
Виды работ: Сравнительный анализ литературного произведения и сценария (пьесы) по данному произведению в соответствии с предложенной формой анализа. Поиск и выбор литературного произведения - основы для создания анимационного фильма Разработка концепции анимационного проекта в соответствии с требованиями Расчёт основных технико-экономических показателей проектирования в соответствии с требованиями Проектный анализ анимационного проекта по форме Определение драматической ситуации выбранного литературного произведения через описание последовательности действий в произведении Определение идеи, конфликта, сюжетного хода, композиционного построения выбранного литературного произведения Словесное описание основных образов сценария в выстраивании их взаимоотношений Разработка и создание литературного сценария анимационного фильма Разработка режиссерской основы анимационного фильма в соответствии с требованиями (режиссёрский сценарий) Раскадровка как покадровая прорисовка режиссёрского сценария. Аниматик (приложение на диске) Отрисовка образов основных персонажей анимационного фильма с использованием художественных			

материалов Отрисовка сцен анимационного фильма с использованием художественных материалов (карандаш, акварель, гуашь, тушь, перо, восковые мелки, пастель и пр.) Отрисовка сцен анимационного фильма с использованием графических программ Создание целостной композиции на плоскости, в объёме и пространстве, с применением известных способов построения и формообразования с использованием графических программ Создание цветового единства в композиции по законам колористики с использованием графических программ		
Учебная практика «Работа с натуры на открытом воздухе»	36	3
Виды работ: Зарисовки деревьев веток, цветов, стволов, камней, травы с использованием различных графических материалов Зарисовки животных и птиц с использованием различных графических материалов Зарисовки малых архитектурных форм, элементов архитектуры, арок, окон и пр. с использованием различных графических материалов (ограничение цветовой палитры) Зарисовки людей с натуры и с последующей стилизацией с использованием различных графических материалов Зарисовки пейзажа с водоемом и отражением в нем с использованием различных графических материалов Эскизы городского пейзажа с элементами всех зарисовок с использованием различных графических материалов		
Всего	636	

* Данная самостоятельная работа является дополнительной работой над завершением программного задания, выполняется под руководством преподавателя (п 7.7. Приказа Минобрнауки России от 13.08.2014 N 992 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам)")

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие учебного кабинета композиции, сценарного мастерства и режиссуры, разработки творческой концепции анимационного фильма.

Оборудование учебного кабинета:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- доска;
- учебно-методические комплексы.

Технические средства обучения: персональный компьютер, мультимедийная установка, экран, программное обеспечение

Реализация программы модуля предполагает учебную практику.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Раздел 1. Композиция

Основная литература

1. Богомолов, И.И. Шрифтовая композиция: учебное пособие. – Пенза: ПГУАС, 2005. – 34с.: ил.
2. Голубева, О. Л. Основы композиции / О. Л. Голубева – М. : Изобразительное искусство, 2002.
3. Даглидян К.Т. Декоративная композиция.–М.: Феникс, 2010. –312с.
4. Иттен, Иоханес. Искусство формы / Иоханес Иттен – М. : Издательство Д. Аронов, 2001.
5. Иттен, Иоханес. Искусство цвета / Иоханес Иттен – М. : Издательство Д. Аронов, 2001.
6. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. /Г.М. Логвиненко –М.: Владос, 2005.– 144с.
7. Устинов В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б. Устинов – М. : АСТ : Астрель, 2007. – 239,(1) с.: ил.
8. Проненко, Л.И. Каллиграфия для всех. – М.: Издательство «Книга», 1990. – 248с.: ил.
9. Смирнов, С.И. Шрифт и шрифтовой плакат. – Москва: «Плакат», 1977. – 144с.: ил

Дополнительная литература

1. Афонькин, С. Ю., Афонькина, Е. Ю. Всё об оригами / С. Ю. Афонькин, Е. Ю. Афонькина – СПб. : ООО «Кристалл», 2006.
2. Власов, В. Г. Большой энциклопедический словарь изобразительного искусства / В. Г. Власов – СПб. : Лита, 2000.

3. Ермолаев, А. П. Основы пластической культуры архитектора– дизайнера: Учеб. пособие/ А. П. Ермолаев, Т. О. Шулика, М. А. Соколова– М. : Архитектура-С, 2005.
4. Калмыкова, Н. В., Максимова И. А. Макетирование. Учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : «Архитектура – С», 2004
5. Коник М. А. Архив одной мастерской. Снеженские опыты. Книга / М. А. Коник – М. : «Индекс дизайн», 2003.
6. Короев Ю. И. Начертательная геометрия : Учебник для Вузов. – 2-е изд, перераб. и доп. / Ю. И. Короев – М. : Архитектура-С, 2004.
7. Мелодинский Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : Учебное пособие / Д. Л. Мелодинский – М. : Архитектура-С, 2004.
8. Михальченко М. С., Бугаенко Т. Ф. Скульптура и пластическое моделирование : Методические указания / М. С. Михальченко, Т. Ф. Бугаенко, Омск : ОГИС, 2003, 17 с.
9. Степанов, А. В. Объёмно-пространственная композиция / А. В. Степанов –М. : Архитектура-С, 2004.
10. Стасюк, Н. Г. Основы архитектурной композиции. Учебное пособие / Стасюк Н. Г., Киселёва Т. Ю., Орлова И. Г.– М. : Архитектура – С, 2004.
11. УайтЛоренс, Б. Изучаем науку с помощью бумаги/ Пер. с англ. Л. А. Игоревского / Б. Уайт Лоренс – М. : ЗАО Изд-во Центрполиграф, 2002.
12. Чернышев, О. В. Формальная композиция / О. В. Чернышев. – Минск : Хорвест, 1999.
13. Чирков, В. Ф. Краткий словарь художественных терминов и понятий :Учебно-справочное издание / сост. В. Ф. Чирков. – Омск : Изд-во ОмГТУ, 2003.

Раздел 2. Основы создания киносценария

Основная литература

1. Бердяев, Н.А. Смысл творчества // Бердяев Н.А. Философия творчества, культуры и искусства. В.2-х т. – Т1. – М.: Искусство, 1994.
2. Добин Е.С. Сюжет и действительность. Искусство детали. Л., 1981.
3. Михальченко, С. Азбука киносценария. М.: ВГИК, 2002.
4. Нехорошев, Л. Драматургия фильма. М.: ВГИК, 2007.
5. Пронин, А.А. Основы сценарного мастерства. Учебн.- метод. пособие. СПб., 2008.
6. Сазонова, Е. В. Теория драмы и основы сценарного мастерства: теория драмы: учеб. пособие / Е.В. Сазонова; Алтайская государственная академия культуры и искусств. – Барнаул: Изд-во Алт. гос. акад. культуры и искусств, 2012.– СС. 15 -19.
7. Сахновский-Панкеев В.А. Драма. Конфликт. Композиция. Сценическая жизнь. Л., 1969.
8. Снайдер, Б. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства / Блейк Снайдер; пер. с англ. Ю. Константиновой. – 4-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 252 с.
9. Солин, А., Пшеничная, И. Задумать и нарисовать мультфильм. СС.34-78.
10. Филд, С. Киносценарий: основы написания [пошаговая инструкция: от замысла до готового сценария: когда ремесло становится искусством]: / Сид Филд; [пер. на рус.яз. Кононов Е.Н., Кручина Е, Н.]; Американская школа сценарного мастерства. - М.: Эксмо, 2016 - 382 с.
11. Фокина, Н.Н. Сценарно-режиссерские основы: методическое пособие / Н.Н. Фокина. – Пермь, 2016. – 32 с.
12. Хализев В. Е.. Драма как род литературы (поэтика, генезис, функционирование). - М.: Изд-во МГУ, 1986. СС.9-51. Хализев В. Е.. Драма как род литературы (поэтика, генезис, функционирование). - М.: Изд-во МГУ, 1986. – СС.186-195..
13. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2008.- Т.1.

14. Чечетин, Основы драматургии: уч. пособие для вузов культуры и искусства /А.И. Чечетин.- М., МГУКИ, 2004.- 148с.
15. Чистюхин, И.Н. О драме и драматургии: учебное пособие / И.Н. Чистюхин. – 2-е изд. испр. – Санкт-Петербург [и др.]: Лань : Планета музыки, 2019. – 430 с.
16. Юнаковский, В.С. Сценарное мастерство. – М.: Искусство, 1960. – 256 с.

Дополнительная литература

1. Владимиров С.В. Действие в драме. Л., 1972.
2. Волькенштейн, В.М. Драматургия. Изд. 5-е. М., 1969.
3. Жумагазина, А.С. Художественное мышление как важная часть творческого процесса // Молодой учёный. – 2014. - №10.
4. Зотов, Н.Н. Основы драматического диалога / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. кабинет. Кафедра драматургии кино. – М.: ВГИК, 1964 – 41 с.
5. Левченко, Е.Г. Формула сюжета. Философия. Теория. Практика: монография / Е.Г. Левченко, В.А. Фомичева; [НЦТИ им. Леся Курбаса]. – Киев: НЦТИ им. Леся Курбаса, 2011. – 226 с.
6. Лоусон, Дж.Г. Теория и практика создания пьесы и киносценария. М.. 1980.
7. Макки, Р. Диалог: Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов / Роберт Макки; пер. с англ. [Татьяна Камышников]. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. – 317 с.
8. Мышление визуальное // Психологический словарь / Под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Педагогика-Пресс, 1998. – С.208.
9. Мышление образное // Психологический словарь / Под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Педагогика-Пресс, 1998. СС.210-211.
10. Пахомова, Н.К. Сценарное мастерство и драматургия. – М., 2005.
11. Сегер, Л. Как сделать хороший сценарий великим: практическое руководство голливудского эксперта / Линда Сегер; пер. с англ. Ю. Агаповой. – 3-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 -312 с.
12. Труби, Д. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / Джон Труби; Пер.с англ. – 3-е изд.- М.: Альпина нон-фикш, 2018. – 428 с.
13. Туркин, В. Драматургия кино. М.: ВГИК, 2007.
14. Хилько Н. Ф. Роль аудиовизуальной культуры в творческом сомоосуществлении личности / Н. Ф. Хилько. М. – Омск : Изд-е Сиб. филиал РИК, 2001.
15. Художественная деятельность // Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. – 5-е изд. – М.: Политиздат, 1986. – СС.530-531.
16. Художественный образ // Художественная деятельность Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. – 5-е изд. – М.: Политиздат, 1986. – СС.531-532.

Перечень рекомендуемых Интернет-ресурсов

<https://moluch.ru/archove/69/11912/> (дата обращения: 22.12.2019).
<https://moluch.ru/archive/69/11812/>
<https://esthetiks.ru/mishlenie-hudozhestvennoe.html>
<https://biography.wikireading.ru/270428>
<http://www.dramaturgu.ru/>
<http://promo.litcourses.ru/theory>
<https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/008/061/238.htm>
<https://cyberleninka.ru/article/n/dialog-v-klassicheskoy-tragedii-i-komedii-spetsifika-zhanra>
<https://cyberleninka.ru/article/n/dialog-v-lirike-drame-i-proze-osobennosti-predstavleniya>
<http://www.bsu.ru/content/page/1415/hec/hr/hr27.html>
<https://studfile.net/preview/6272560/page:13/#19>
<http://www.dramaturgu.ru/replika.shtml>
<https://studfile.net/preview/3068135/page:5/>

<https://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii>
<http://dramafond.ru/2013/03/19/kak-napisat-scenarij-polnometrazhnogo-multfilma-22-pravila-studii-pixar/>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Обязательным условием освоения профессионального модуля является предшествование освоения учебных дисциплин Рисунок, Живопись, Композиция, Информатика. При организации учебных занятий активно используются проектные методы, методы проблемного обучения, проблемные лекции, работа в малых группах и др.

Изучение программы модуля завершается экзаменом квалификационным.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса.

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу: наличие высшего профессионального образования, соответствующего педагогическому профилю.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.	- Определение цели и целевой аудитории проекта. Расчет объема сценария с учетом вида анимационного фильма - Выбор технического исполнения анимационного фильма с учетом цели проекта - Определение кадровых и материально-технических ресурсов проекта. - Планирование этапов и сроков работы над проектом	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	- Разработка художественного замысла анимационного проекта - Разработка сценарного плана (анимационного сценария)	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	- Определение технико-экономических показателей с учетом специфики проекта - Расчет экономических показателей разрабатываемого проекта (анимационного фильма) - Оценка перспектив проекта	Экспертная оценка результатов выполнения заданий учебной практики
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.	- Создание колористических таблиц (цветовой схемы) с учетом сцены анимационного фильма и характера персонажа - Создание и использование тоновой шкалы в соответствии с цветовой схемой в процессе создания сцен анимационного фильма	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с	- Создание концептуального образа персонажа на основе простых геометрических форм - Составление образа персонажа, на	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в

мизансценами и типажами.	основе комплектов графических изображений визуальных образов героя. - Отрисовка стадий движения персонажа, его мимики на основе предложенных схем - Разработка ключевых фазовок персонажа - Отрисовка концепции персонажа средствами компьютерной графики	рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 1.6. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	Выполнение раскадровки на основе режиссерского сценария, в соответствии со звуковой дорожкой	Экспертная оценка в рамках текущего контроля Оценка результатов выполнения практических заданий
ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.	- Выбор средств компьютерной графики в соответствии с режиссерским сценарием - Последовательное применение компьютерных графических программ в процессе создания анимационного фильма - Использование основных инструментов графического редактора при создании формы и цвета в графических программах	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.	- Создание пространственных образов и определение отношения между ними в процессе анимационного проектирования. - Преобразование различных объектов в образы - Представление объектов в трехмерном измерении	Экспертная оценка выполнения практических работ
ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.	- Применение базовых клипартов изображений при создании фона - Использование цветовых схем (action script) при обработке анимации в процессе монтажа видео - Использование звуковых стоков в процессе озвучивания анимационного фильма	Оценка результатов выполнения практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или	– Выполнение эскизов на основе оригинального авторского решения	Оценка результатов выполнения

его отдельные элементы в макете, материале.	– Использование художественно-изобразительных средств в соответствии с раскладкой. – Выбор и использование материала в процессе изготовления макета, в соответствии с авторской идеей.	практических заданий Экспертная оценка в рамках текущего контроля Экспертная оценка в ходе практики Дифференцированный зачет
ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	Составление блок-схемы, содержащей основные элементы анимационного проекта Разработка технологической карты изготовления анимационного проекта, с учетом вида анимации и требований к последовательности разработки анимационных фильмов	Экспертная оценка результатов практической работы Дифференцированный зачет

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	- обоснованность объяснения социально значимой сущности и востребованности будущей профессии; - действенность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности; - участие в студенческих конкурсах, семинарах, научно-практических конференциях, конкурсах и т.п.	- наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе практики (производственной и учебной); - экспертная оценка портфолио работ и документов.
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	- обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов проведения учебного занятия; - своевременность сдачи заданий, отчетов.	- экспертная оценка решения профессиональных задач; - экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и производственной практики.
ОК3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	- адекватность и обоснованность принятия решений в стандартных и нестандартных педагогических ситуациях.	- экспертная оценка решения ситуационных задач; - наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и педагогической практики.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	- адекватность отбора и использования информации профессиональной задаче; - результативность информационного поиска.	- <i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и производственной практики.</i>
ОК5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	- целесообразность в выборе и применении современных информационно-коммуникативных технологий	- <i>экспертная оценка выступлений с сообщениями (докладами) на занятиях.</i>
ОК Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	- обоснованность выбора эффективных способов взаимодействия с коллегами, руководством, социальными партнерами.	- <i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях в процессе учебной и производственной практики.</i>
ОК7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.	- осмысленность в постановке цели обучения, мотивации деятельности обучающихся, организации их работы.	- <i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях в процессе производственной практики.</i>
ОК8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	- рациональность планирования и организации деятельности по повышению квалификации.	<i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и производственной практики.</i>
ОК9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	- результативность информационного поиска; - обоснованность постановки цели, выборе содержания и применения новых педагогических технологий. - обоснованность выбора и применение методов и способов решения профессиональных задач в условиях обновления содержания.	- <i>экспертная оценка освоения профессиональных компетенций в ходе проведения производственной практики.</i>