



Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
Пушкинская ул., д. 268, 426008, г. Ижевск. Тел.: (3412) 77-68-24. E-mail: mveu@mveu.ru, www.mveu.ru
ИНН 1831200089. ОГРН 1201800020641

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

В.В. Новикова

2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины

ОП.13 Основы мультипликации и анимации

по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Организация разработчик:

Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация "Международный Восточно-Европейский колледж"

Рабочая программа рассмотрена на ПЦК

Протокол № _____ «_____» _____ 2022 г.

Председатель ПЦК _____ / _____ /

ОГЛАВЛЕНИЕ

1	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
5.	МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗРАБОТКЕ И РЕАЛИЗАЦИИ АДАптиРОВАННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	10

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.13 ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ И АНИМАЦИИ»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Основы мультипликации и анимации» относится к общепрофессиональному циклу основной образовательной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02 Создание графических дизайн-макетов, ПМ.03 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04. Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК	Умения	Знания
ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ОК 11 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 1.3 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4 ПК 2.5 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.3 ПК 4.3	У 1. создавать простейший рисованный мультфильм; У 2. пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы Adobe Flash; У 3. создавать Flash-анимацию, рекламные ролики.	З 1. историю мультипликации; З 2. начальные навыки создания мультфильма методом перекладки; З 3. основные этапы создания мультипликационного фильма; З 4. интерфейс среды Adobe Flash;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	44
в том числе:	
теоретическое обучение	18
практические занятия	24
лабораторные работы	-
контрольная работа	-
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.13 ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ И АНИМАЦИИ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<p align="center">Тема 1. Введение в мультипликацию</p>	<p>Содержание учебного материала 3 1. историю мультипликации 3 2. начальные навыки создания мультфильма методом перекладки 3 3. основные этапы создания мультипликационного фильма</p>	<p align="center">24</p>	<p>ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ОК 11 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 1.3 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4 ПК 2.5 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.3 ПК 4.3</p>
	<p>1. Зарождение мультипликации. Китайский театр теней. Изобретение простейших устройств мультипликации: волшебный фонарь («laterna magica»), фильмоскоп, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, фазатрон, праксиноскоп.</p>		
	<p>2. Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая линия, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Волшебные превращения линий. Графические материалы: сепия, уголь и т.д. Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен. Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы. Одноточечная и двухточечная перспектива. Средства композиции (линия, линейная и воздушная перспектива). Цветовая перспектива, светотень; штриховка (штрих); пятно (тональное и цветное).</p>		
	<p>3. Спектральный анализ цвета. Главное о цветовом круге. Теплые и холодные тона. Основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные, сближенные цвета. Фигура человека в пейзаже; выбор положения листа в зависимости от сюжета; жанр пейзажа. Цвет и характер героев. Просмотр мультипликационных фильмов, обсуждение, рассуждение об использовании цвета, о значении цвета и его основных свойствах.</p>		
	<p>4. Знакомство с понятиями мультипликации: кадр, ракурс, раскадровка. Как получить «ожившего» (анимация) героя. Ознакомление с техникой съёмки «перекладка». Знакомство с понятием – шарнирная марионетка. Строение и пропорции части тела животных. Основные формы животного – туловище, шея, голова, ноги. Передача движения. Изучение пропорций человека. Красота в статике и динамике. Фигура человека в движении. Спорт.</p>		
	<p>5. Особенности объёмной анимации. Техника съёмки объёмных мультфильмов. Техника покадровой съёмки. 6. Особенности материала пластилина. Основы пластилиновой лепки. Приёмы работы</p>		

	с пластилином. Особенности съемки пластилиновой мультипликации.		
	Контрольная работа	-	
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	14	
	У 1. создавать простейший рисованный мультфильм		
	1. Рисование сюжетов, отдельных персонажей, передача в цвете.		
	2. Создание рисованного мультфильма «Мои осенние листья».		
	3. Создание рисованного мультфильма «Жизнь бабочек и птиц».		
	4. Создание рисованного мультфильма «Жизнь животных».		
	5. Создание рисованного мультфильма «Забавные» человечки.		
	6. Съёмка и монтаж объемного мультфильма.		
	7. Съёмка и монтаж пластилинового мультфильма.		
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 2. Создание роликов	Содержание учебного материала	18	ОК 1
	3 4. интерфейс среды Adobe Flash		ОК 2
	1. Элементы рабочего окна. Элементы временной диаграммы. Классификация кадров фильма и их отображение на временной диаграмме. Инспектор свойств объектов. Инструменты рисования: Line, Oval, Rectangle, Pen, Pencil Инструменты заливки: Brush, Eraser, Ink Bottle, Paint Bucket Классификация заливок, управление заливками, панели Color Mixer и Color Swatches. Использование основных инструментов. Обводка и заливка. Выделение объектов. Выравнивание объектов. Кривые Безье. Группировка объектов. Сохранение и открытие документа Flash. Управление свойствами статического текста. Применение графических преобразований к тексту.		ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ОК 11 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 1.3
	2. Классификация анимации во Flash. Создание, редактирование и особенности применения покадровой анимации. Создание, модификация и особенности автоанимации перемещения. Создание, модификация и особенности автоанимации трансформирования. Использование узловых точек в автоанимации.		ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.3 ПК 2.4
	3. Понятие слоя, использование слоев. Управление свойствами слоев. Многообразие видов композиции: от центра, от угла, симметричная и т.д. Композиционное построение в Flash-фильме.		ПК 2.5 ПК 3.1 ПК 3.2
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	10	ПК 3.3
	У 2. пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы Adobe Flash;		ПК 4.3
	У 3. создавать Flash-анимацию, рекламные ролики.		
	8. Создание изображения с использованием растровых заливок.		
9. Создание рекламных баннеров в стандартном формате и формате «небоскреб».			

	10. Создание фильма с использованием всех типов анимации.		
	11. Создание видовой композиции для Flash-фильма.		
	12. Создание Flash- ролика.		
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет		2	
Всего:		44	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет компьютерных (информационных) технологий и лаборатория мультимедийных технологий, оборудованный:

- рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»; предназначенные для работы в электронной образовательной среде;
- рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к сети «Интернет», предназначены для работы в электронной образовательной среде: компьютер в сборе с монитором, компьютерная мышь, компьютерный стол, стул, выход 220V, коврик для резки, корзина для мусора, доска;
- выделенный канал связи (Интернет);
- графический планшет;
- пакеты ПО общего назначения (текстовые редакторы, графические редакторы);
- специализированное ПО: Adobe Illustrator, Corel Draw, In Design, Microsoft Word, САПР «Грация»;
- мультимедиапроектор;
- интерактивная доска;
- экран;
- сплит-система;
- звуковая система;
- звуковой ресивер;
- сканер;
- плазменная панель;
- DVD плеер;
- лазерный принтер;
- 3d принтер;
- 3d сканеры;
- станок для лазерной резки и для моделирование;
- станок для фигурной резки пенопласта;
- цифровое фотооборудование;
- мини-плоттер;
- комплект учебно-методической документации, наглядные пособия, раздаточный материал;
- наглядные пособия по ПМ и дисциплинам;
- стенды экспозиционные;
- слайды фотоиллюстраций;
- альбомы и журналы по искусству, дизайну;
- инструменты и приспособления для антропометрических измерений и конструирования изделий;
- демонстрационные макеты;
- наборы заготовок и инструментов для изготовления макетов;
- шкафы/стеллажи для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1;
- аптечка первой медицинской помощи;
- корзина для мусора;

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд Колледжа имеет следующие печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе:

п/п	Наименование учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы
I	Основные источники
1	Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/97584.html
II	Дополнительные источники
1	Ларина, Э. С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash / Э. С. Ларина. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 191 с. — ISBN 978-5-4486-0524-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/79722.html
III	Периодические издания
	Вестник ВГИК. https://www.iprbookshop.ru/30608.html
IV	Интернет-ресурсы
1.	http://www.iprbookshop.ru – сайт электронных учебных пособий, научных трудов и иных документов.
2.	OpenOffice
3.	http://www.intuit.ru – Интернет-Университет Информационных технологий.
4.	http://www.edu.ru/ - Федеральные образовательные ресурсы.
5.	http://claw.ru – Образовательный портал.
	https://souzmult.ru/ Видеоматериалы студии "Союзмультфильм".
V	Перечень методических указаний, разработанных преподавателем
1.	Методические указания по выполнению практических работ
2.	Методические рекомендации по организации и методическому сопровождению самостоятельной работы студентов

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
У 1. создавать простейший рисованный мультфильм; У 2. пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы Adobe Flash; У 3. создавать Flash-анимацию, рекламные ролики.	Умеет создавать простейший рисованный мультфильм Умеет пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы Adobe Flash Умеет создавать Flash-анимацию, рекламные ролики	Текущий контроль: Оценка результатов практической работы. Рубежный контроль: Решение кейса Итоговый контроль: Дифференцированный зачет
З 1. историю мультипликации; З 2. начальные навыки создания мультфильма методом	Знает историю мультипликации Знает начальные навыки	Текущий контроль: Оценка устного опроса. Оценка результатов

<p>перекладки; 3 3. основные этапы создания мультипликационного фильма; 3 4. интерфейс среды Adobe Flash;</p>	<p>создания мультфильма методом перекладки Знает основные этапы создания мультипликационного фильма Знает интерфейс среды Adobe Flash</p>	<p>практической работы. Рубежный контроль: Решение кейса Итоговый контроль: Дифференцированный зачет</p>
---	---	--

5. Методические рекомендации по разработке и реализации адаптированных образовательных программ среднего профессионального образования

Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья

Содержание среднего профессионального образования и условия организации обучения в МВЕК обучающихся с ограниченными возможностями здоровья определяются адаптированной образовательной программой (при необходимости – наличии обучающихся с ограниченными возможностями здоровья), а для инвалидов также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида.

Обучение по образовательной программе среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется МВЕК с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких лиц.

В МВЕК созданы (при необходимости – наличии обучающихся с ограниченными возможностями здоровья) специальные условия для получения среднего профессионального образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

Под специальными условиями для получения среднего профессионального образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья понимаются условия обучения, воспитания и развития таких лиц, включающие в себя использование специальных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания МВЕК и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ лицам с ограниченными возможностями здоровья.

В целях доступности получения среднего профессионального образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья МВЕК обеспечивается (при необходимости – наличии обучающихся с ограниченными возможностями здоровья):

- для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по слуху услуги сурдопереводчика и обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;

- для обучающихся, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, материально-технические условия обеспечивают возможность беспрепятственного доступа в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения МВЕК, а также их пребывания в указанных помещениях (наличие расширенных дверных проемов и других приспособлений).

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах. Численность лиц с ограниченными возможностями здоровья в учебной группе устанавливается до 15 человек.

С учетом особых потребностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья МВЕК обеспечивается предоставление учебных, лекционных материалов в электронном виде.

С учетом особых потребностей обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в колледже предусмотрена возможность обучения по индивидуальному плану.