

Департамент культуры города Москвы

Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение города Москвы
«Театральный художественно - технический колледж»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ г. Москвы
«ТХТК»
Волпянская О.И.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)

55.02.02 (071006) Анимация

Москва,
2015 год

ОДОБРЕНА предметной (цикловой) комиссией специальных дисциплин «Анимации и рекламы» Протокол № <u>1</u> от «<u>03</u>» <u>09</u> 201<u>5</u> г.	Разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 (071006) Анимация
Председатель предметной (цикловой) комиссии <u>Аксенова А.В.</u> (подпись) (Ф.И.О.)	Заместитель директора по учебно- производственной работе <u>Коренько Ю.В.</u> (подпись) (Ф.И.О.)

Новикова А.В. / Новикова А.В.
(подпись) (Ф.И.О.)

Составители (авторы):

Ткачук Светлана Сергеевна, преподаватель профессиональных дисциплин
ГБПОУ г. Москвы «ТХТК»,

Аксенова Аксана Викторовна преподаватель профессиональных дисциплин
ГБПОУ г. Москвы «ТХТК».

(Ф.И.О., ученая степень, должность, наименование ОУ СПО)

Программа согласована: Т.Н.Михайлова, ректор
(Ф.И.О., ученая степень, должность, наименование организации)

к/с «Союз театральных работников»; доцент ВГИК

В.И.Михайлов

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ПРАКТИКИ	7
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ	9
4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ	13
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРАКТИКИ	16

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ «ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) ПРАКТИКИ»

1.1. Место производственной практики в структуре основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП).

Программа производственной практики является частью ОПОП по специальности 55.02.02 (071006) Анимация (по виду: Художник-мультипликатор) в части освоения основных видов профессиональной деятельности:

ПМ. 01 Разработка анимационных проектов.

ПК 1.3. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов, в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): техническое исполнение анимационных проектов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1. Применять различные технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

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

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. Техническое исполнение анимационных проектов.

ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

1.2. Цели и задачи производственной практики.

С целью овладения указанными видами профессиональной деятельности студент в ходе данного вида практики должен:

По профессиональной деятельности -

ПМ. 01 Разработка анимационных проектов:

иметь практический опыт:

- разработки колористического решения анимационного проекта;
- создания персонажей с мимикой, жестами, артикуляцией в соответствии с мизансценой;
- синхронизации изображения и фонограммы.

уметь:

- разрабатывать колористическое решение анимационного проекта;
- создавать персонажей с мимикой, жестами, артикуляцией в соответствии с мизансценой;
- синхронизировать изображение и фонограмму

знать:

- основные принципы создания анимационного фильма
- принцип расчета времени движения и записи мультипликата в экспозиционные листы;
- правила расчета циклов, панорам, наездов и других операторских приемов;
- разработку основных компоновок к сюжету согласно раскадровки.

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов:

иметь практический опыт:

- создания раскадровки;
- разработки типажей;
- создания анимационной сцены с элементами актерской игры, мимики и пантомимы;

уметь:

- создавать рабочую раскадровку;

- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- изображать графически композицию кадра;
- создавать персонаж;
- представлять и изображать различные типы фигур;

знать:

- основные принципы создания анимационного фильма
- принцип расчета времени движения и записи мультипликата в экспозиционные листы;

1.3. Количество недель (часов) на освоение программы производственной практики (по профилю специальности): Всего 4 недели, 144 часа (педагогическая нагрузка руководителя практики 72 часа)

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ПРАКТИКИ

Результатом производственной практики является освоение общих компетенций (ОК):

Код	Наименование результата практики
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.
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.
ОК 10.	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

профессиональных компетенций (ПК):

Вид профессиональной деятельности	Код	Наименование результатов практики
Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.	ПК 1.3.	Осуществлять разработку колористического решения анимационного проекта.
Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	ПК 1.4.	Выполнять разработку персонажей, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.
Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	ПК 1.5.	Использовать и осуществлять необходимость синхронизации изображения и фонограммы.
Применять различные технологии, графические материалы с учетом их свойств.	ПК 2.1.	Изучение опыта работ художников аниматоров с использованием иллюстративного материала.
Создавать эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	ПК 2.2.	Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	ПК 2.3.	Осуществлять разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.
Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.	ПК 2.4.	Применять при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.
Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	ПК 2.6.	Умение прорисовывать и фазовать анимационную сцену с учетом сохранения типажа.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Тематический план

Коды формируемых компетенций	Наименование профессионального модуля	Объем времени, отведенный на практику (в неделях, часах)	Сроки проведения
ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 1.5.,	ПМ.01 Разработка анимационных проектов МДК.01.01 Композиция и художественный образ	12 часов	на 1-ой неделе
ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.5., ПК 2.6.,	ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора	114 часов	на 1- 4- ой неделе
ПК 2.4.	ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации	18 часов	на 4-ой неделе
	Итого	144	4 недели

3.2. Содержание практики

Виды деятельности	Виды работ	Содержание освоенного учебного материала, необходимого для видов работ	Наименование учебных дисциплин, междисциплинарных курсов с указанием тем, обеспечивающих выполнение видов работ	Кол-во часов
1	2	3	4	5
Вводное занятие	Ознакомление с проектами студии	Знакомство с проектами студии. Правила внутреннего распорядка, техники безопасности и пожарной защиты. Особенности оформления задания.	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора	12 часов
Изучение особенностей строения персонажа по заданию. Актерская игра персонажа в сцене.	Конструктивные особенности персонажа. Изучение карты эмоций персонажа. Характер персонажа, особенности движения.	Освоение конструктивных особенностей персонажа. Освоение карты эмоций персонажа. Подбор мимики, поз персонажа под заданную ситуацию (сцену).	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 1. Анимация	12 часов
Разработка сюжета в черновой раскадровке	Работа по разработке сюжета в черновой раскадровке	Пластика движения, актерская игра персонажа по сюжету в черновой раскадровке	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 1. Анимация	12 часов

1	2	3	4	5
Композиция кадра. Чистовая раскадровка	Поиск композиции кадра, чистовая раскадровка	Основы композиции кадра.	МДК.01.01 Композиция и художественный образ Тема 2. Основы композиции	12 часов
Изготовление чернового мультипликата Съемка.	Работа над изготовлением чернового мультипликата. Черновая съемка. Просмотр. Выполнение поправок.	Нахождение основных и дополнительных компонентов в мультипликате. Методы съемки.	МДК.02.01 Мастерство художника- мультипликатора Тема 1. Анимация МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 4. Видеомонтаж и озвучение	36 часов
Прорисовка сцены	Работа над прорисовкой компановок в сцене.	Изготовление чистового мультипликата методами прорисовки	МДК.02.01 Мастерство художника- мультипликатора. Тема 2. Прорисовка.	24 часов

1	2	3	4	5
Фазовка сцены. Съемка.	Работа по фазовке сцены. Съемка. Оформление работы.	Изготовление средних фаз движений методами фазовки. Методы съемки.	МДК.02.01 Мастерство художника- мультипликатора Тема 3. Фазовка МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 4. Видеоомонтаж и озвучение	24 часов
Конференция	Просморт. Составление отчета.	Представление отчета по практике.	МДК.02.01 Мастерство художника- мультипликатора МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 4. Видеоомонтаж и озвучение	12 часов
ВСЕГО				144 часа

4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Во время производственной практики студенты последовательно перемещаются для работы на разных участках. С этой целью для каждой группы составляется график распределения студентов.

4.1. Требования к документации, необходимой для проведения практики:

- Положение об учебной и производственной практике студентов;
- программа производственной практики;
- договоры с организациями на проведение практики;
- календарно-тематический план;
- приказ о назначении руководителя практики от образовательного учреждения и о распределении студентов по местам практики;
- график проведения практики;
- график защиты отчетов по практике.

4.2. Требования к учебно-методическому обеспечению практики:

В период производственной практики используются следующие формы обучения: урок производственного обучения, индивидуальное обучение, обучение в ученических бригадах, экскурсии.

4.3. Требования к материально-техническому обеспечению:

Реализация программы предлагает наличие учебного кабинета «Анимация», «Прорисовка», «Фазовка».

Оборудование и технологическое оснащение учебного кабинета и рабочих мест кабинета «Анимация», «Прорисовка», «Фазовка»:

- рабочие места учащихся
- столы с просветом
- письменная доска

- компьютеры, сканеры, принтеры, телевизор, DVD магнитофон,
- съемочный станок
- жалюзи, защищающие от солнечного света.
- визуальный тематический материал (диски с анимационными и документальными фильмами).

Для проведения практики подбираются базы практики, с учетом оснащения необходимого современного оборудования для производства и съемки анимационных фильмов, обязательным условием является наличие квалифицированного персонала, способного обеспечить руководство практикой студентов.

4.4. Перечень учебных изданий, Интернет ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор» том 1. Из-во «Live book» 2008г.
2. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор» том 2. Из-во «Live book» 2008г.
3. Г. Уайтэкер, Д. Холос «Тайминг в анимации», 2001г.
4. R.WILLIAMS «The Animators Survival kit», 2001 г.
5. P.Blair, «Cartoon Animathion», изд. Laguna Hilis California, 1994г.

Дополнительные источники:

1. Х. Бидstrup. «Путевые заметки. Зарисовки, шаржи». «Издательский дом Мещерекова», 2006г.
2. В. Солодчук. «Создание анимационного фильма с помощью компьютера». «Издательство Института Психотерапии», 2002г.
3. Х. Бидstrup. «Жизнь и творчество». Из-во «Искусство» 1998г.
4. Одноралов Н. В. Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве. – М.: Просвещение, 1988.

5. Елисеев М. А. Материалы, оборудование, техника живописи и графики. – М.: АСТ Астрель, 2004
6. Константинова С. С. Техники изобразительного искусства. Конспект лекций – Ростов-на-Дону.: Феникс, 2004
7. под. ред. Манизер М. Г., Серов В.А., Сысоев П.М., Алексич М.Н., Ушенин Х.А. Школа изобразительного искусства (в 10 томах). – М.: Искусство, 1965.

Отечественные журналы:

1. «Юный художник»
2. «Художественный совет»

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/index.htm>
2. <http://leo-life.ru/>"<http://leo-life.ru/>
3. <http://www.artprojekt.ru/>
4. <http://www.compress.ru/lesson.aspx>
5. <http://www.photoshop-master.ru/>
6. www.render.ru

4.5. Требования к руководителям практики от образовательного учреждения и организации

Требования к руководителям практики от образовательного учреждения:

Среднее профессиональное образование по специальности, соответствующей профилю, и стаж работы по специальности, соответствующей профилю, не менее 3 лет.

Требования к руководителям практики от организации:

Среднее профессиональное образование по специальности, соответствующей профилю, и стаж работы по специальности, соответствующей профилю, не менее 3 лет.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

По итогам программы производственной практики в образовательном учреждении проводится конференция по практике, на которой студенты предоставляют результаты прохождения практики в виде папки-портфолио с разработками (эскизы) к анимационному проекту, отснятой сцены (видео).

На всех этапах практики студенты ведут дневник, в котором отмечают содержание выполняемой ежедневно работы, свои наблюдения и результаты изучения процессов.

На основании записей дневника студенты составляют отчет по практике. В отчете необходимо: дать описание студии, рабочего места аниматора на студии, анализ выполненной работы, изученных процессов, выводы и предложения по улучшению производства.