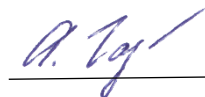


**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ
БПОУ Омской области
«ОМСКИЙ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

Утверждаю
Зам. директора по УР
Гаранина А.В.



«29» августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.03. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ
ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ: ПО
ДОЛЖНОСТИ СЛУЖАЩИХ 27454 ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР**

основной профессиональной образовательной программы (ОПОП)

для специальности

55.02.02 Анимация (по видам)

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

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	16
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	19

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.03. Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих: по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор

1.1. Область применения программы

Программа профессионального модуля (далее программа) – является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) базовой подготовки в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 3.1. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа

Профессиональная компетенция данного профессионального модуля (ПК) определена с учетом профессионального стандарта «Художник-аниматор», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. N 844н

Программа профессионального модуля может быть также использована 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:

- определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом;
- разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;
- разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа;
- настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа и детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа

уметь:

- использовать инструменты программы Adobe Illustrator для создания компьютерной модели анимационного персонажа (строить орнаментальные композиции с помощью простых фигур, рисовать и редактировать сложные объекты с помощью инструментов группы «перо», выполнять иллюстрации с применением различных видов кистей, создавать иллюстрации объемных геометрических фигур с применением градиентов, создавать узоры, паттерны, работать с инструментом «текст»; применять растровые эффекты);
- создавать эскиз иллюстраций персонажей, выполнять их обрисовку в программе Adobe Illustrator, разбивать изображение на фрагменты и слои, подбирать колористическое решение иллюстрации;
- выполнять верстку иллюстраций и основного текста в программе Adobe Illustrator,;
- использовать инструменты программы InDesign в решении профессиональных задач по запросу работодателя,

создавать шаблоны раскадровки, прописывать интерактивные ссылки к сценам и репликам, использовать инструменты программы для оформления концепции персонажа, создавать макет брендбука к анимационным фильмам.

знать:

основы работы с иллюстрацией;
инструменты программы Adobe Illustrator и принцип их действия;
основы работы с программой InDesing (интерфейс, настройка параметров, форматирование, фреймы, стандартные фигуры и контуры, трансформирование, цвет, цветовые эффекты, цветовоспроизведение, основы наложения цвета и треппинг, графика, страницы-шаблоны, таблицы)

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 114 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 78 часов, включая:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 52 часа;
- самостоятельной работы обучающегося – 26 часов;

производственной практики – 36 часов.

Формы промежуточной аттестации:

6 сем – дифференцированный зачет,

6 сем – экзамен квалификационный.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности **Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих: по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 3.1.	Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа.
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 СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план профессионального модуля ПМ.03. Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих: по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор

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 3.1.	МДК.03.01. Основы мастерства художника-мультипликатора	78	52	52	-	26	-	-	
	Производственная практика (по профилю специальности)	36							36
	Всего:	114	52	52	-	26	-	-	36

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.03.01. Основы мастерства художника-мультипликатора		78 Ауд-52 СРС-26	ЛР 1, ЛР 2, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15, ЛР 16, ЛР 17, ЛР 18, ЛР 19, ЛР 20
Тема 1. Основы работы с иллюстрацией в программе Adobe illustrator	Содержание	2	2
	<i>Основные сведения о рабочей среде. Настройка рабочей среды. Безопасный режим работы. Настройка нескольких монтажных областей. Восстановление данных документа. Настройка установок. Обзор монтажной области. Файлы и шаблоны. Настраиваемые панели инструментов.</i>		
	Практическое занятие 1. Создание и настройка шаблонов документов в программе Adobe illustrator	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Создание и сохранение настроек интерфейса программы	1	
Тема 2 Инструменты создания простых геометрических фигур	Содержание	2	2
	<i>Основы рисования простых геометрических фигур и основные их параметры. Рисование простых линий. Редактирование контуров. Коррекция сегментов контура. Усовершенствование опорных точек. Улучшенный инструмент «Карандаш».</i>		
	Практическое занятие 2. Построение орнаментальных композиций с помощью простых фигур: прямоугольник, круг, треугольник	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Построение композиций из простых геометрических фигур	1	
Тема 3. Инструменты выделения, трансформации объекта. Инструмент рисования –	Содержание	2	3
	<i>Инструменты выделения объектов. Группировка и разбор объектов на составляющие элементы. Перемещение, выравнивание и распределение объектов. Поворот и отображение объектов. Масштабирование, наклон и искажение объектов. Обрезка и</i>		

«перо»	<i>разделение объектов. Рисование сложных объектов с помощью инструмента «Перо», основные параметры панели свойств при работе с инструментом «Перо». Редактирование объектов с помощью группы инструментов «Перо».</i>		
	Практическое занятие 3. Обрисовка силуэтного изображения фигуры человека инструментом «перо»	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Выполнение иллюстрации анимационного персонажа инструментом «перо»	1	
Тема 4. Инструменты рисования - «кисть»	Содержание	2	3
	<i>Обзор палитры «Кисти». Отображение и скрытие типа кисти, изменения режима отображения кисти, изменение порядка расположения кистей на палитре «Кисти». Создание дубликата кисти на палитре «Кисти». Удаление кистей из палитры. Создание новых библиотек кистей. Одновременное рисование контуров и применение мазков кисти. Преобразование кистей в кривые. Основные типы кистей и их параметры.</i>		
	Практическое занятие 4. Выполнение иллюстраций звезды с применением различных видов кистей	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Выполнение иллюстрации подарочного конверта с применением кистей	1	
Тема 5. Инструменты заливок объектов	Содержание	2	3
	<i>Основные понятия о цвете. Цветовые модели RGB, CMYK, LAB. Способы и инструменты создания заливок. Использование и создание образцов. Палитра «Образцы» и палитры библиотеки цветов. Инструмент пипетка. Обзор окна «Палитра цветов». Выбор цветов с помощью инструмента «Палитра цветов».</i>		
	Практическое занятие 5. Создание иллюстрации объемных геометрических фигур с применением градиентов	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Создание иллюстрации на тему «Аквариум» с применением градиента	1	
Тема 6. Создание узора, паттерн. Параметры создания нового контура. Искажение с помощью оболочки.	Содержание	2	3
	<i>Основные параметры узоров. Типы паттерна и их параметры. Инструменты создания дополнительного контура для замкнутых объектов. Области применения дополнительных контуров. Искажение объекта с помощью оболочки. Редактирование содержания оболочки. Удаление и параметры оболочки.</i>		
	Практическое занятие 6. Создание паттерна из узора	2	

	Самостоятельная работа обучающихся по теме Создание макета из 5 элементов паттерна	1	
Тема 7. Инструмент «текст»	Содержание	2	3
	Импорт и экспорт текста. Создание текста. Создание текста по контуру. Изменение масштаба и поворота текста. Проверка орфографии и языковые словари. Шрифты. Поиск отсутствующих шрифтов. Стили символов и абзацев. Создание составных шрифтов. Специальные символы. Форматирование текста. Форматирование абзаца. Расстановка переносов и переходы на новую строку.		
	Практическое занятие 7. Создание макета страницы с применением текстового блока и растрового изображения	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме Создание портрета человека с применением инструмента «текст».	1	
Тема 8. Параметры растровых эффектов в Adobe Illustrator. Эффекты тона и цветовой коррекции	Содержание	2	2
	Корректировка цветового баланса одного или нескольких цветов. Изменение цветового режима документа. Отображение и вывод плашечных цветов с использованием значений LAB. Преобразование цвета в градации серого и обратно. Корректировка насыщенности нескольких цветов.		
	Практическое занятие 8. Обработка элементов иллюстраций с использованием тона и цветовой коррекции	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме	-	
Тема 9. Параметры растровых эффектов в Adobe Illustrator. Художественные эффекты	Содержание	2	3
	Параметры растрирования векторных объектов. Цветовая модель, разрешение, фон. Создание обтравочной маски. Применение эффектов к растровым изображениям. Повышение производительности для применения эффектов. Изменение и удаление эффектов		
	Практическое занятие 9. Разработка фонов к иллюстрации и обработка их с помощью художественных эффектов	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме	-	
Тема 10 Разработка главного персонажа на основе литературного произведения	Содержание	2	3
	Работа с инструментом текст в программе Word. Составление таблиц, списков, нумераций страницы. Построение эскиза персонажа на основе геометрических фигур.		
	Практическое занятие 10. Создание эскиза главного персонажа на основе анализа литературного произведения	2	

	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Проработка эскиза иллюстрации главного персонажа в тоне с введением фона	2	
Тема 11. Создание контуров главного персонажа в программе Adobe Illustrator	Содержание	2	3
	Работа с инструментом перо, кисть, работа с цветом. Работа со слоями в программе Adobe Illustrator.		
	Практическое занятие 11. Создание контуров главного персонажа, с использованием инструментов Bezie и Перо	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Разбивка изображения на слои и фрагменты	2	
Тема 12. Выбор цветового решения иллюстрации	Содержание	2	3
	Способы и инструменты создания заливок. Использование и создание образцов. Палитра «Образцы» и палитры библиотеки цветов. Инструмент пипетка.		
	Практическое занятие 12. Создание цветовой палитры для иллюстрации	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Выполнить заливку контуров с помощью цветовой палитры	1	
Тема 13. Подготовка иллюстрации к печати	Содержание	3	2
	Работа с инструментом текст. Виды текста. Форматы графических изображений. Способы конвертации изображения.		
	Практическое занятие 13. Сохранение иллюстрации в различных печатных форматах	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Выполнение печати иллюстрации в программе Adobe Illustrator	1	
Тема 14. Интерфейс программы InDesing	Содержание	2	2
	<i>Системные требования. Новые возможности Adobe InDesing. Запуск и основные элементы интерфейса программы. Организация рабочего места. Припуск на обрезку. Изменение параметров документа. Просмотр страниц документа и припуск под обрез. Открытие документа. Размещение палитр. Типы объектов в документе. Использование шаблонов документа. Палитры инструментов. Инструменты и параметры их настроек. Образцы цвета и режимы отображения.</i>		
	Практическое занятие 14. Создание и сохранение пользовательских настроек интерфейса программы	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i>	-	
Тема 15. Настройка рабочих параметров в	Содержание	2	2
	<i>Настройка вкладок: General, Interface, Type, Advanced Type, Composition, Unit &</i>		

программе InDesing	<i>Pasteboard. Настройка с помощью команд меню и палитр.</i>		
	Практическое занятие 15. Выполнение глобальных настроек нового документа.	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> <i>Создание шаблона документа с учетом выбранного литературного произведения.</i>	1	
Тема 16. Форматирование символов и абзацев в программе InDesing	Содержание	2	3
	<i>Настройка палитры Control. Типы используемых шрифтов, выбор кегля для публикации. Лигатуры. Пробелы. Установка точки ввода и выделение текста. Выделение абзацев и задание параметров по умолчанию. Форматирование абзацев с помощью управляющей палитры. Вертикальное выравнивание. Отступы. Отбивки. Переносы слов. Выравнивание по сетке базовых линий.</i>		
	Практическое занятие 16. Верстка обложки	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> <i>Создание иллюстрации для обложки по теме.</i>	1	
Тема 17. Работа с текстовыми фреймами в программе InDesing	Содержание	2	2
	<i>Фреймы и контуры. Импорт текста из Microsoft Word, Импорт текста в формате TXT, Вставка текста с помощью буфера обмена.Связывание файлов. Экспортирование текста. Элементы текстового фрейма, трансформирование фрейма, трасформирование текста. Создание связанных фреймов, связь несвязанных фреймов, присоединение фреймов к цепочке. Добавление и удаление текста, разрыв связи между фреймами, копирование текстовых фреймов. Преобразование текста в кривые, параметры фрейма.</i>		
	Практическое занятие 17. Создание шаблонов раскадровки	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> <i>Создание макета брендбука</i>	1	
Тема 18. Работа с векторной и пиксельной графикой в программе InDesing	Содержание	2	3
	<i>Графика векторная и пиксельная. Векторные объекты, пиксельные объекты. Создание геометрических фигур, создание графических фреймов, создание линейных объектов. Создание контуров инструментом Pen. Использование инструментов группы Pencil. Команды обработки контуров. Составной контур. Замыкание и разрыв контура. Логические операции обработки контуров. Составные объекты. Размещение векторных объектов в публикации. Размещение текста вдоль контура, размещение текста внутри контура.</i>		

	Практическое занятие 18. Создание и преобразование векторных фигур в растровое изображение	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Создание и сохранение страниц публикации в разных стилях.	1	
Тема 19. Инструменты трансформации в программе InDesing	Содержание	2	3
	<i>Выделение стандартных объектов. Выделение графических фреймов и их содержимого. Выделение текстовых фреймов. Работа с отдельными объектами группы и объектами вложенных групп. Группирование фреймов. Выравнивание и размещение объектов и фреймов. Перемещение объектов в процессе их создания. Перемещение объектов с помощью палитры Control. Перемещение командой Меню. Трансформирование объектов и фреймов. Свободное трансформирование объектов и фреймов. Трансформирование графических фреймов и объектов. Трансформирование графических и текстовых фреймов. Использование инструмента Free Transform. Трансформирование графического фрейма и его содержимого.</i>		
	Практическое занятие 19. Оформление концепции персонажа с использованием инструментов трансформации	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Выполнение макета центрального разворота книги.	1	
Тема 20. Работа с цветом в программе InDesing	Содержание	2	2
	<i>Модели и цвета. Цветовая модель RGB, Цветовая модель CMYK, Цветовая модель Lab, Цветовая модель HSB, Цветовая модель Grayscale. Использование палитры Color. Градиентные заливки, редактирование градиентных заливок. Использование палитры Swatches. Служебные цвета. Импорт каталогов цветов. Удаление неиспользуемых цветов. Диалоговое окно Color Picker, копирование цветов. Конвертирование цветов моделей RGB и CMYK.</i>		
	Практическое занятие 20. Подготовка изображений в форматах CMYK и RGB	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Прописывание интерактивных ссылок к сценам и репликам	1	
Тема 21. Работа с	Содержание	2	2

графикой в программе InDesing	Форматы: TIF, JPEG, EPS, GIF, PNG, PSD, PDF. Векторные программы и их форматы. Использование форматов для полиграфии. Вставка в публикацию файлов различных форматов. Способы размещения изображений. Размещение независимой графики. Размещение закрепленной графики. Размещение независимой графики с помощью команды Place. Размещение документов формата PDF. Вставка с помощью буфера обмена и перетаскиванием. Обработка размещенных изображений. Управление связями. Работа с прозрачными областями. Маскирование и обтравочные контуры в In DESING. Обтравочные контуры в Adobe Illustrator. Сохранение прозрачных областей с помощью альфа-канала.		
	Практическое занятие 21. Размещение в макете изображение иллюстраций, подготовленных в различных графических форматах	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме	-	
Тема 22. Цветовые эффекты в программе InDesing	Содержание	2	2
	Добавление в библиотеку графических объектов. Использование объектов из библиотеки. Добавление в библиотеку и использование текста и текстовых стилей. Добавление в библиотеку модульной сетки. Открытие библиотек и поиск объектов. Эффект прозрачности. Режим наложения цвета. Изолированные области наложения и вырезания в группе. Градиентное размывание и эффекты. Эффект тени. Размывание краев изображения		
	Практическое занятие 22. Выполнение разметки страницы и закрашивание документа.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме Создание оригинальных буквиц, текста первой колонки для публикации.	2	
Тема 23. Многостраничные публикации в программе InDesing	Содержание	2	2
	Назначение и свойства страниц – шаблонов. Использование страниц – шаблонов. Палитра Page. Дополнительные страницы – шаблоны. Удаление шаблонов. Добавление, перемещение и удаление страниц. Копирование страниц между документами. Автоматическая нумерация страниц.		
	Практическое занятие 23. Деление публикации на разделы	2	
	Самостоятельная работа обучающихся по теме Создание текстовых фреймов на странице-шаблоне.	1	
Тема 24. Работа с таблицами в программе	Содержание	2	2
	Создание нового стиля. Создание стилей символа. Создание стиля символа		

InDesing	<i>назначением всех его параметров. Вкладка Basic Character Formats, Advanced Character Format, Character Color, Создание стилей символа по образцу текста. Редактирование стилей. Переопределение стилей. Импорт стилей, удаление стилей.</i>		
	Практическое занятие 24. Создание таблиц с разными стилями	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Компоновка макета обложки и разворота первой страницы.	1	
Тема 25. Управление цветовоспроизведением в программе InDesing	Содержание	2	3
	<i>Основы управления цветом. Цветовой охват. Настройки управления цветом для документа. Предустановленные настройки. Индивидуальные настройки. Назначение профайла монитору. Внедрение и изменение цветовых профайлов. Настройка рабочих пространств по умолчанию. Разрешение экрана и управление цветом. Назначение профайла после импорта изображения. Встраивание файла в изображение.</i>		
	Практическое занятие 25. Создание страниц шаблоны и слоев	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Создание оглавления публикации и предметного указателя.	1	
Тема 26. Цветная печать. Сборка материалов публикации	Содержание	2	3
	<i>Основы полиграфического процесса, наложение цветов и треппинг, режим Overprint, автоматический треппинг. Подготовка документов к печати и цветоделению. Сборка материалов публикации. Печать композитного изображения. Параметры печати. Создание заготовок печати. Просмотр цветоделенных полос. Создание файлов PDF.</i>		
	Практическое занятие 26 Сохранение публикации для печати в соответствии с техническими требованиями в полиграфии	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся по теме</i> Печать макета публикации. Подготовка презентации к просмотру.	2	
Производственная практика Виды работ: Разработка художественного образа анимационного персонажа с учетом характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом. Создание эскиза иллюстраций персонажей, выполнение их обрисовки в программе Adobe Illustrator, разбор изображение на фрагменты и слои, подбор колористического решения иллюстрации. Подготовка и оформление концептуальных решений анимационного персонажа с использованием инструментов программы Adobe Illustrator для создания компьютерной модели анимационного персонажа. Печать макетов концептуальных решений, выполнение верстки иллюстраций и основного текста в программе Adobe		36	

<p>Illustrator.</p> <p>Разработка раскадровок в соответствии с режиссерским сценарием.</p> <p>Создание фазовок анимационных персонажей - разработка и зарисовка ключевых поз анимационного персонажа.</p> <p>Настройка параметров компьютерной модели анимационного персонажа для создания ключевых поз и анимации.</p> <p>Сохранение анимации в различных форматах.</p>			
Всего		114	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Обучение по профессиональному модулю организуется в кабинете Компьютерной графики и анимации.

Оборудование рабочих мест лаборатории мультимедиа-технологий:

доска – 1 шт.,

компьютерные столы студентов – 11 шт.,

компьютерный стол преподавателя – 1 шт.;

стулья – 16 шт.,

Технические средства обучения:

АРМ преподавателя (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет) – 1 шт.;

МФУ (принтер, сканер, копир) – 1 шт.;

АРМ студента (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, графический планшет) – 11 шт.;

Цифровой фотоаппарат;

Веб-камеры.

Программное обеспечение:

- Полный офис (Microsoft Office, Excel, Power Point, Publisher);
- Графические редакторы (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign);
- Браузеры;

Реализация программы модуля предполагает обязательную производственную практику, которую рекомендуется проводить концентрировано.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Агапова Adobe InDesign CS3. Хитрости и эффекты (+ CD-ROM) / Агапова, Инара. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 224 с.

2. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2016. - 592 с.
3. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс (+ CD) ЭксмоПресс, 512 стр., 2016 г.
4. Тучкевич, Евгения Самоучитель Adobe Illustrator CC / Евгения Тучкевич. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 368 с.
5. Шапошников, А. Adobe InDesign 2.0 - издателю / А. Шапошников. - М.: Майор, 2016. - 432 с.
6. Энтон, Келли Adobe InDesign CC. Официальный учебный курс (+ CD-ROM) / Келли Энтон , Джон Круз. - М.: Эксмо, 2016. - 496 с.

Дополнительные источники

1. Adobe Illustrator 7.0 Практический курс. - М.: КУБК-а, 1998. - 336 с.
2. Adobe Illustrator CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Эксмо, 2009. - 512 с.
3. Adobe InDesign CS2 с нуля! (+ CD-ROM). - М.: Лучшие книги, 2007. - 432 с.
4. Adobe InDesign CS3. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Триумф, 2008. - 432 с.
5. Adobe InDesign CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Эксмо, 2009. - 464 с.
6. Adobe InDesign CS6. Официальный учебный курс (+ DVD-ROM). - М.: Эксмо, 2013. - 480 с.
7. Ридберг, Т. Adobe InDesign CS5. Полное руководство дизайнера и верстальщика / Т. Ридберг. - М.: Питер, 2012. - 464 с.
8. Уайлд Программирование для Adobe Illustrator на языках Visual Basic и AppleScript / Уайлд, Этан. - М.: КУДИЦ-Образ, 2003. - 464 с.
9. Федорова, А. В. Adobe illustrator для студента / А.В. Федорова. - М.: БХВ-Петербург, 2005. - 640 с.
10. Федорова, А.В. Adobe Illustrator CS2. Экспресс-курс / А.В. Федорова. - М.: СПб: БХВ, 2006. - 400 с.
11. Шапошников, А. Adobe InDesign 2.0 - издателю / А. Шапошников. - М.: Майор, 2003. - 432 с.
12. Энтон, Келли Adobe InDesign CC. Официальный учебный курс (+ CD-ROM) / Келли Энтон , Джон Круз. - М.: Эксмо, 2014. - 496 с.

Интернет-ресурсы:

https://helpx.adobe.com/ru/pdf/illustrator_reference.pdf
https://helpx.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2015/illustrator_reference.pdf
https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2014/illustrator_reference.pdf
https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2013/illustrator_reference.pdf
<http://intellekt.kiev.ua/stati/adobe-illustrator-vs-coreldraw.html>
<http://nersoft.net/126-otlichiya-adobe-illustrator-i-corel-draw.html>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Обязательным условием освоения профессионального модуля является предшествование освоения учебных дисциплин: Введение в специальность, Композиция, Рисунок, Компьютерная графика и анимация.

Обязательным условием допуска к производственной практике, в рамках профессионального модуля Выполнение работ по должности служащих 27454 Художник-мультипликатор, является выполнение и защита практических и самостоятельных работ, сдача дифференцированного зачета по МДК 03.01. «Основы мастерства художника-мультипликатора»

При организации учебных занятий используются активные и интерактивные методы обучения (проектные методы, методы проблемного обучения, работа в малых группах и др).

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу: наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю модуля. Наличие опыта деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой: дипломированные специалисты – преподаватели междисциплинарных курсов, а также общепрофессиональных дисциплин:

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 3.1. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа.	<ul style="list-style-type: none"> - разработка художественного образа анимационного персонажа на основе анализа литературного произведения либо на основе технического задания - создание цифровой модели и ключевых поз анимационного персонажа средствами векторной программы Adobe Illustrator - подбор колористического решения концепции персонажа средствами векторной программы Adobe Illustrator - выбор локации для персонажа в соответствии с темой и правилами композиции - настройка документа публикации в соответствии с полиграфическими требованиями - применение фреймов для верстки изображения и текстов в программе Adobe InDesign - сохранение публикации в различных форматах в программе Adobe InDesign 	<p><i>Оценка в рамках текущего контроля: анализ результатов выполнения практических заданий по МДК 03.01. анализ выполнения самостоятельных работ обучающихся</i></p> <p><i>Экспертная оценка профессиональных компетенций в рамках процесса производственной практик</i></p>

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.	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе практики (производственной и учебной); - экспертная оценка портфолио работ и документов.
ОК 2. Организовывать собственную деятельность,	<ul style="list-style-type: none"> - обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов проведения учебного занятия; - своевременность сдачи заданий, отчетов. 	<ul style="list-style-type: none"> - экспертная оценка решения профессиональных задач; - экспертная оценка на практических занятиях, в

выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.		<i>процессе учебной и производственной практики.</i>
ОК3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	- адекватность и обоснованность принятия решений в стандартных и нестандартных педагогических ситуациях.	- <i>экспертная оценка решения ситуационных задач;</i> - <i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и педагогической практики.</i>
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,	- рациональность планирования и организации деятельности по повышению квалификации.	<i>наблюдение и экспертная оценка на практических занятиях, в процессе учебной и производственной практики.</i>

осознанно планировать повышение квалификации.		
ОК9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> - 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>