

Приложение 2.Х
к ПОП по специальности
55.02.03 Кино- и телепроизводство (по видам)

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
00.ХХ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ ПРО СОЗДАНИЕ
ВИДЕО»

Москва 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
00.XX «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ ПРО
СОЗДАНИЕ ВИДЕО»**

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная Дисциплина 00.XX «Использование компьютерной графики про создание видео» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.03 Кино- и телепроизводство (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01-04, ПК 1.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02	Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации
ОК 03	Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию;	Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию;

	Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности	Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности
ОК 04	Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
ПК 1.2	Создавать превизуализацию (моделировать сцены будущего фильма в виртуальном пространстве)	Технологии превизуализации; Основные программы для создания превизуализации

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	90
в т.ч. в форме практической подготовки	88
в т. ч.:	
теоретическое обучение	32
практические занятия	44
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	12
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Использование компьютерной графики про создание видео		88	
Тема 1.1. Введение в компьютерную графику	Содержание учебного материала	2	ОК 01-04
	1. Определение компьютерной графики и ее применение	2	
	2. Тренды и развитие в области компьютерной графики		
	3. Обзор софта и инструментов для работы		
Тема 1.2. 2D графика	Содержание учебного материала	12	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Основы работы с 2D графикой	2	
	2. Инструменты и техники анимации 2D изображений	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	
	1. Практическая работа «Создание 2D изображений и иллюстраций. Анимация текста, шейпов»	4	
	2. Практическая работа «Применение различных техник, стилей и эффектов»	4	
Тема 1.3. 3D графика	Содержание учебного материала	14	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Основы работы с 3D графикой	2	
	2. Инструменты и техники создания 3D моделей и сцен	4	
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	
	1. Практическая работа «Создание и настройка 3D моделей и сцен»	4	
	2. Практическая работа «Работа с освещением, материалами и текстурами»	4	
Тема 1.4. Ротоскопнг	Содержание учебного материала	10	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Введение в ротоскопнг и его применение в компьютерной графике	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	

² В соответствии с Приложением 3 ПООП.

	1. Практическая работа «Работа с масками и трекингом для ротоскопинга».	4	
	2. Практическая работа «Практические упражнения по ротоскопингу»	4	
Тема 1.5. Композинг	Содержание учебного материала	10	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Обзор инструментов для композитинга и их функциональность	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	
	1. Практическая работа «Работа с слоями, масками и эффектами в графических редакторах»	4	
	2. Практическая работа «Создание сложных композиций и объединение элементов»	4	
Тема 1.6. Клинап	Содержание учебного материала	8	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Определение клинапа и его роль в процессе создания графики	2	
	2. Техники клинапа и инструменты	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Практические упражнения по клинапу (очистка и реставрация изображений и видео; удаление нежелательных элементов и дефектов; применение инструментов и техник для клинапа»	4	
Тема 1.7. Генеративная графика	Содержание учебного материала	16	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Введение в генеративную графику и ее возможности	4	
	2. Создание и использование генеративных алгоритмов	4	
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	
	1. Практическая работа «Создание графики с использованием генеративных алгоритмов и программирования»	4	
	2. Практическая работа «Эксперименты и творческие задания»	4	
Тема 1.8. Структура и организация работы в реальном проекте	Содержание учебного материала	16	ОК 01-04, ПК 1.2
	1. Понимание процесса работы над графическим проектом	4	
	2. Организация файлов, папок и версий проекта		
	3. Коллаборация и командная работа в графическом проекте		
	Самостоятельная работа обучающегося	12	
	1. Создание проекта. Видеокалип с применением технологий компьютерной графики	12	
Дифференцированный зачет		2	
Всего:		90	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

кабинет «Производство мультимедийного контента», оснащенный оборудованием:

- монтажные станции (по количеству рабочих мест + для преподавателя).
- модуль для блоггинга.
- образовательный комплект для фотосъемки.
- образовательный комплект для видеосъемки.
- модуль для создания виртуальных фонов.
- образовательный комплект операторский кран.
- модуль поддержания резкости видео.
- образовательный комплект создания художественного света.
- образовательный комплект для мобильной записи звука.
- комплект для моделирования акустики помещения.
- презентационная система для интерактивной работы в аудиовизуальном производстве.
- программное обеспечение для направления аудиовизуальное производство.
- мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя.
- мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы).
- учебно-наглядные пособия.
- канцелярские товары, письменные принадлежности.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Иттен, И. Искусство цвета / И. Иттен ; пер. с нем. Л. Монахова. – Москва : Д. Аронов, 2007. – 94 с. – ISBN 978-5-94056-015-6.
2. Иттен, И. Искусство формы / И. Иттен ; пер. с нем.: Л. Монахова. – Москва : Д. Аронов, 2014. – 135 с. – ISBN 978-5-94056-046-3.
3. Орлов, П. А. Генеративная графика : креативное программирование : учебное пособие / П. А. Орлов. – Москва : Аватар, 2016. – 271 с. – ISBN 978-5-903781-20-1.
4. Слаква, А. Инструменты моделирования в Blender / А. Слаква. – Санкт-Петербург : Самиздат, 2018. – 207 с. – ISBN 978-5-9775-0393-8.
5. Флеминг, Б. Текстурирование трехмерных объектов / Б. Флеминг ; пер. с англ. М. И. Талачева. – Москва : ДМК Пресс, 2004. – 237 с. – ISBN 5-94074-282-3.
6. Флеминг, Б. Фотореализм. Профессиональные приемы работы / Б. Флеминг. – Москва : ДМК, 2000. – 375 с. – ISBN 5-93700-020-X.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Дрейпер, П. Специальные эффекты в 3ds Max: огонь, вода, земля и воздух / П. Дрейпер ; пер. с англ. И. В. Василенко. – Москва : Вильямс, 2008. – 478 с. – ISBN 978-5-8459-1323-4.
2. Керлоу, Айзек В. Искусство 3D-анимации и спецэффектов / Айзек В. Керлоу ; пер. с англ. Е. В. Смолина. – Москва : Вершина, 2004. – 465 с. – ISBN 5-94696-071-7.

3. Ньюхан, К. 3ds Max. Профессиональная анимация / К. Ньюхан, Д. Бук. – Москва : Триумф, 2007. - 367 с. – ISBN 5-89392-211-5.
4. Райт, С. Цифровой композитинг в кино и видео / С. Райт ; пер. с англ. М. М. Медведников. – Москва : NT Press, 2009. – 447 с. – ISBN 978-5-477-00621-2.
5. Bacher, H. Dream Worlds: Production Design for Animation / H. Bacher. – Abingdon : Taylor & Francis, 2012. – 216 с. – ISBN 9781136139574.
6. Kuhn, C. Blender 3D Incredible Machines / C. Kuhn. – Birmingham : Packt Publishing Ltd, 2016. – 392 с. – ISBN 9781785284519.
7. Stone, R. B. The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice / R. B. Stone, L. Wahlin. – FL : Routledge, 2018. – 352 с. – ISBN 9781351034531.
8. Whitaker, H. Timing for animation / H. Whitaker, J. Halas. – Boca Raton: CRC Press, 2021. – 142 с. – ISBN 9780240517148.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения³</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Умения		
<p>Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника); Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска. Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности;</p>	<p>Выполнение монтажа видеоклипа с применением технологий компьютерной графики</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Создавать превизуализацию (моделировать сцены будущего фильма в виртуальном пространстве)</p>		
Знания		
<p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности; Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации; Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности; Психологические основы деятельности коллектива;</p>	<p>Выполнение монтажа видеоклипа с применением технологий компьютерной графики</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Технологии превизуализации; Основные программы для создания превизуализации		
--	--	--

Разработчики примерной образовательной программы

Группа разработчиков:

ФИО	Организация, должность
Левченко С.В.	Ведущий специалист лаборатории по экспертному сопровождению внедрения модели колледжа креативных индустрий ФЦ РПОКИ
Мустафина Н.Р.	Главный специалист отдела сопровождения реализации проектов ФЦ РПОКИ

Руководитель группы:

ФИО	Организация, должность
Байтаев М.Д.	Заместитель начальника ФЦ РПОКИ