



**АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕДЖ «СИНЕРГИЯ»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
профессионального модуля

**ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в
анимационном произведении с использованием традиционных
и современных технологий**

для специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Якутск, 2023

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от « 28 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО СПО «Цифровой
колледж «Синергия»
_____ С.Н.Семенов
« _____ » _____ 2023 г.

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 12.12.2022 г. № 1098 (зарегистрирован в Минюсте РФ 24.01.2023 № 72113)

Организация-разработчик: АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия»

Составитель:

Сидорова А.Ю., зам.директора по УВР

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля	4
2. Структура и содержание профессионального модуля	7
3. Условия реализации рабочей программы профессионального модуля	18
4. Контроль и оценка освоения профессионального модуля (вида деятельности)	21

1 Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по *55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*, входящей в состав укрупненной группы специальностей *55.00.00 Экранные искусства*.

1.1 Место профессионального модуля в структуре образовательной программы

Профессиональный модуль ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий входит в состав профессионального учебного цикла образовательной программы.

1.2 Требования к результатам освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

знать:

З₁ - технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

З₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;

З₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации;

З₄ - компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации;

З₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.

уметь:

У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

У₂ - создавать 2D-раскадровку в анимационном кино;

У₃ - моделировать пространство;

У₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.

иметь практический опыт в:

ПО₁ - эскизном рисовании;

ПО₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;

ПО₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПО₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;

ПО₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом деятельности – **ВД.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий**, в том числе **профессиональными компетенциями (ПК):**

ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.

ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.

ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки

ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.

ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.

ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.

и общими компетенциями (ОК):

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.3 Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Общая учебная нагрузка обучающегося:	684
<i>в том числе</i>	
<i>в форме практической подготовки</i>	537
Объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем	350
<i>Самостоятельная работа обучающегося</i>	94
<i>Учебная практика</i>	216
<i>Промежуточная аттестация</i>	24
	Всего: 684

Обязательная часть учебной нагрузки составляет 545 часов, вариативная часть - 139 часов.

2 Структура и содержание профессионального модуля

2.1 Структура, объем профессионального модуля и виды учебной деятельности

Коды профессиональных компетенций	Наименования МДК, практик профессионального модуля	Всего, часов	в том числе в форме практической подготовки	Учебная нагрузка обучающихся							Практика	
				Всего, часов	Во взаимодействии с преподавателем				Самостоятельная работа обучающегося, часов	Промежуточная аттестация	Учебная, часов	Производственная, часов
					в том числе							
					занятий на уроках, часов	практических занятий, часов	курсовой проект	консультации				
ПК 1.1 – ПК 1.6	МДК.01.01. Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном производстве	462	321	350	29	291	30	-	94	18		
ПК 1.1 – ПК 1.6	УП.01. Учебная практика по проектированию и разработке информационных систем	216	216								216	
ПК 1.1 – ПК 1.6	Экзамен по модулю ПМ.01	6								6		
	Всего по ПМ.05:	684	537	350	29	291	30	-	94	24	216	144

2.2 Формы промежуточной аттестации

- 4 семестр – экзамен (МДК.01.01)
- 4 семестр – дифференцированный зачет (УП.01)
- 5 семестр – экзамен (МДК.01.01)
- 5 семестр – дифференцированный зачет (УП.01)
- 6 семестр – экзамен (МДК.01.01)
- 6 семестр – дифференцированный зачет (УП.01)
- 6 семестр – экзамен по профессиональному модулю ПМ.01

2.3 Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	В том числе в форме практической подготовки	Формируемые компетенции	
МДК.01.01. Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном произведении		462	321		
Раздел 1. Традиционная анимация		95	80		
Тема 1.1. Механика в анимации с помощью последовательных рисунков	<i>Содержание учебного материала</i>		18	12	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1-3	Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Спейсинг. Сквош. Стретч.	6		
	Практические занятия		12	12	
	4	Практическое занятие № 1. Принцип волнообразного движения в анимации			
	5	Практическое занятие № 2. Принцип работы воды			
	6	Практическое занятие № 3. Ткань в анимации			
	7	Практическое занятие № 4. Цикл неодушевленных персонажей			
	8	Практическое занятие № 5. Действие и реакция на действие, обратная запись на примере задания «Выстрел пушки»			
	9	Практическое занятие № 6. Послойная анимация. Нелинейная панорама			
Тема 1.2. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков	<i>Содержание учебного материала</i>		20	18	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Биомеханика животных	2		
	Практические занятия		18	18	
	2	Практическое занятие № 7. Принцип движения птиц			
	3	Практическое занятие № 8. Принцип полета птиц			
	4	Практическое занятие № 9. Движение млекопитающих в цикле			
5	Практическое занятие № 10. Движение млекопитающих в пространстве				

	6	Практическое занятие № 11. Копытные животные. Походка				
	7	Практическое занятие № 12. Копытные животные. Бег				
	8	Практическое занятие № 13. Пальцеходящие животные. Собаки				
	9	Практическое занятие № 14. Пальцеходящие животные. Кошки				
	10	Практическое занятие № 15. Животные иноходцы				
	Самостоятельная работа			6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
Выполнение индивидуального задания						
Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков	<i>Содержание учебного материала</i>		22		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6	
	1	Биомеханика человека	2	20	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6	
	Практические занятия			20		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	2-3	Практическое занятие № 16. Движение человека. Походка		20		
	4-5	Практическое занятие № 17. Движение человека. Бег и прыжок				
	6	Практическое занятие № 18. Характерные походки человека				
	7	Практическое занятие № 19. Артикуляция				
	8	Практическое занятие № 20. Движения человека, рубящего дрова				
	9-10	Практическое занятие № 21. Музыкальные сцены (танец)				
	11	Практическое занятие № 22. Компоузинг				
	Самостоятельная работа			6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
Выполнение индивидуального задания						
Тема 1.4. Актерская игра	<i>Содержание учебного материала</i>		18	12		
	Практические занятия			12		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1-2	Практическое занятие № 23. Жесты		12		
	3-4	Практическое занятие № 24. Эмоции				
	5-6	Практическое занятие № 25. Реплика (артикуляция)				
	Самостоятельная работа			6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
Выполнение индивидуального задания						
Тема 1.5. Анимационный скетчинг	<i>Содержание учебного материала</i>		21	18		
	1	Разница подходов между академическим рисунком и анимационным скетчингом	1		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6	
	1	Общие сведения об анатомии. Строение человека.	1			
	1	Общие сведения об анатомии четвероногих	1			
	Практические занятия			18		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Практическое занятие № 26. Перспектива, линия, объем в анимации.		18		
	2	Практическое занятие № 27. Наброски человека в статике.				
3-4	Практическое занятие № 28. Поворот головы персонажа, поворот персонажа в					

		пространстве, сохранение пропорций			
	5-6	Практическое занятие № 29. Наброски человека в движении			
	7-8	Практическое занятие № 30. Животный мир в анимации. Наброски в статике и движении млекопитающих			
	9	Практическое занятие № 31. Анализ анатомии и конструкции персонажа с учётом его характера. Стилистика и гротеск в анимации.			
	10	Практическое занятие № 32. Зарисовки элементов одежды персонажа			
	Самостоятельная работа		6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Выполнение индивидуального задания				
Раздел 2. Компьютерная анимация					
Тема 2.1 Понятия и принципы компьютерной графики		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>10</i>		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях	2		
		Практические занятия	8	8	
	2	Практическое занятие № 1. Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора.			
	3-4	Практическое занятие № 2. Работа с окнами проекции.			
	5	Практическое занятие № 3. Работа с файлами, импорт и экспорт данных.			
Тема 2.2. Моделирование		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>12</i>		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
		Практические занятия	12	12	
	1	Практическое занятие № 4. Симметричное моделирование. Булевы операции.			
	2	Практическое занятие № 5. Моделирование скульптуры. Свободное рисование.			
	3	Практическое занятие № 6. Работа со сплайнами.			
	4	Практическое занятие № 7. Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей.			
	5	Практическое занятие № 8. Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста.			
	6	Практическое занятие № 9. Дополнительные инструменты моделирования.			
		Самостоятельная работа	4		
		Выполнение индивидуального задания			
Тема 2.3. Текстурирование		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
		Практические занятия	14	14	
	1	Практическое занятие № 10. Базовый цвет и отражение. Применение эффектов. Нодная система			

	2	Практическое занятие № 11. Отражение и преломление.			
	3	Практическое занятие № 12. Создание и настройка текстур.			
	4	Практическое занятие № 13. Процедурные текстуры.			
	5	Практическое занятие № 14. Карты Normal и Displacement.			
	6	Практическое занятие № 15. Наложение текстуры по развертке UV.			
	7	Практическое занятие № 16. Ручная окраска текстуры и вершин.			
	Самостоятельная работа		4		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Выполнение индивидуального задания				
Тема 2.4. Симуляция физических свойств	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>12</i>		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Понятие физических свойств объекта. Основные параметры и настройки физики	2		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Практические занятия		10	10	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	2	Практическое занятие № 17. Работа с частицами. Динамика частиц			
	3	Практическое занятие № 18. Использование силовых установок			
	4	Практическое занятие № 19. Динамика жидких и газообразных сред			
	5	Практическое занятие № 20. Динамическая симуляция меха			
	6	Практическое занятие № 21. Динамика волос			
	Самостоятельная работа		3		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Выполнение индивидуального задания				
Самостоятельная работа		6			
Подготовка к промежуточной аттестации					
		Экзамен	6		
		ВСЕГО (4 семестр):	190	<i>124</i>	

УП.01. Учебная практика	<i>Виды работ</i>		<i>72</i>	<i>72</i>	
	Проведение Инструктажа Выполнение эскиза к мультфильму в технике традиционной анимации Выполнение эскиза к мультфильму в технике компьютерной анимации <i>Этапы работы:</i> Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия Разработка художественного оформления работ Работа с персонажами Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике				ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6

	Композиционное построение ключевых кадров			
		Дифференцированный зачет	6	6
		ВСЕГО	72	72

Раздел 3. Перекладная анимация		84	66	
Тема 3.1. Изготовление перекладочной марионетки	<i>Содержание учебного материала</i>		8	6
	1	Перекладка, и ее отличия от других анимационных техник	2	
	Практические занятия		6	
	2	Практическое занятие № 1. Подбор материала, необходимого для изготовления перекладочной марионетки: бумага, фольга, астролон.		6
	3	Практическое занятие № 2. Выбор подходящей по сечению медной проволоки для изготовления шарниров.		
	4	Практическое занятие № 3. Избегание отражающего эффекта (обратная сторона марионетки окрашивается в черный цвет).		
Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке	<i>Содержание учебного материала</i>		8	6
	1	Принцип движения перекладочного персонажа	2	
	Практические занятия		6	
	2	Практическое занятие № 4. Просмотр предыдущего движения на мониторе.		6
	3	Практическое занятие № 5. Применение рейсмуса для фиксации предыдущего движения.		
	4	Практическое занятие № 6. Способы крепления персонажа на стеклянном ярусе.		
Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки	<i>Содержание учебного материала</i>		8	
	1	Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре	2	
	Практические занятия		8	
	2	Практическое занятие № 7. Принцип волнообразного движения. Принцип движения воды.		8
	3	Практическое занятие № 8. Принципы движения ткани.		
	4-5	Практическое занятие № 9. Сборка всех заданий в один ролик.		

Тема 3.4. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки	<i>Содержание учебного материала</i>		24	24	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Практические занятия		24		
	1	Практическое занятие № 10. Принцип движения птиц. Принцип полета птиц.			
	2	Практическое занятие № 11. Движение млекопитающих.			
	3	Практическое занятие № 12. Копытные животные. Походка. Бег.			
	4	Практическое занятие № 13. Особенности походки собаки			
	5	Практическое занятие № 14. Особенности походки кошки			
	6	Практическое занятие № 15. Животные иноходцы (верблюд, жираф и т.д.)			
	7	Практическое занятие № 16. Сборка всех заданий в один ролик.			
	8	Практическое занятие № 17. Движения человека. Походка.			
	9	Практическое занятие № 18. Движение человека. Бег и прыжок.			
	10	Практическое занятие № 19. Характерные походки человека.			
	11	Практическое занятие № 20. Артикуляция.			
	12	Практическое занятие № 21. Сборка всех заданий в один ролик.			
Самостоятельная работа		6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6	
Выполнение индивидуального задания					
Тема 3.5. Компьютерная перекладка	<i>Содержание учебного материала</i>		22	22	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Практические занятия		22		
	1	Практическое занятие № 22. Знакомство с интерфейсом			
	2	Практическое занятие № 23. Подготовка персонажей к анимации и фона			
	3	Практическое занятие № 24. Скелет и инверсная кинематика			
	4	Практическое занятие № 25. Ключевые кадры и их типы			
	5	Практическое занятие № 26. Анимация антропоморфных персонажей			
	6	Практическое занятие № 27. Походка, бег, подъем по лестнице			
	7	Практическое занятие № 28. Панорамы и крупности			
	8	Практическое занятие № 29. Эмоции в движении			
	9	Практическое занятие № 30. Коррекция результата			
	10	Практическое занятие № 31. Рендер			
	11	Практическое занятие № 32. Оптимизация проекта и организация рабочего процесса			
	Самостоятельная работа		6		
Выполнение индивидуального задания					
Раздел 4. Кукольная анимация		66	53		

Тема 4.1 Разработка кукольного персонажа	<i>Содержание учебного материала</i>		14		
	Практические занятия		14	14	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1-5	Практическое занятие № 1. Поиск изобразительного решения, соответствующего стилистике фильма и характеру персонажа.			
	6-7	Практическое занятие № 2. Изготовление чертежей			
Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа	<i>Содержание учебного материала</i>		17	12	
	1	Принципы изготовления кукольного персонажа. Секрет анатомического построения скульптуры. Использование стеков, штангенциркуля. Материалы, используемые для формовки скульптуры: гипс, зубоорачебный материал «STADONT».	2	12	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Практические занятия		12		
	2	Практическое занятие № 3. Изготовление пластилиновой головки для кукольного персонажа			
	3	Практическое занятие № 4. Работа над скульптурой в соответствии с чертежами.			
	4	Практическое занятие № 5. Вставка шариков-глаз в пластилиновую скульптуру. Доведение скульптуры до качественного состояния			
	5	Практическое занятие № 6. Секрет анатомического построения скульптуры.			
	6	Практическое занятие № 7. Важность расположения шариков в форме для дальнейшей работы над скульптурой.			
	7	Практическое занятие № 8. Снятие формы с пластилиновой скульптуры			
	Самостоятельная работа		3		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
Выполнение индивидуального задания					
Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа	<i>Содержание учебного материала</i>		12	10	
	Практические занятия		10	10	
	1	Практическое занятие № 9. Крепление персонажа на макете.			
	2	Практическое занятие № 10. Применение рейсмуса во время съемки			
	3	Практическое занятие № 11. Выбор ключевых моментов сцены.			
	4-5	Практическое занятие № 12. Предварительная разработка сцены и запись ее в монтажные листы			
	Самостоятельная работа		2		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
Выполнение индивидуального задания					
Тема 4.4. Анимирование куклы на макете	<i>Содержание учебного материала</i>		17	17	
	Практические занятия		17	17	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Практическое занятие № 13. Движение как смена состояний, начиная от			

		простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа.			
	2-4	Практическое занятие № 14. Выполнение различных типов походок: вперевалку, на цыпочках, стремительная, хромая.			
	5	Практическое занятие № 15. Выполнение упражнений «походка персонажа». Работа над выразительными жестами персонажей.	3		
	6	Практическое занятие № 16. Просмотр фрагментов из анимационных фильмов с нормальной скоростью, затем покадровым способом.			
	7-8	Практическое занятие № 17. Принцип разложения движения кукольного персонажа.			
	Самостоятельная работа		6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Выполнение индивидуального задания				
	Самостоятельная работа		6		
	Подготовка к промежуточной аттестации				
			Экзамен	6	
			ВСЕГО (5 семестр):	162	<i>119</i>

УП.01. Учебная практика	<i>Виды работ</i>		36	36	
	Проведение Инструктажа Выполнение эскиза к мультфильму в технике перекладной анимации <i>Этапы работы:</i> Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия Разработка художественного оформления работ Работа с персонажами Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике Композиционное построение ключевых кадров				ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Дифференцированный зачет		6	6	
	ВСЕГО		36	36	

Раздел 5. Звук и музыка		56	48		
Тема 5.1 Звуковое оформление анимации	<i>Содержание учебного материала</i>		50	48	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1		2		
	Практические занятия		48	48	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	2-7	Практическое занятие № 1. Работа со звуковой фонограммой. Расшифровка и запись в экспозиционные листы			
	8-13	Практическое занятие № 2. Действие и реакция. Ответное действие в различных формах движения			
	14-19	Практическое занятие № 3. Действия и реакции с одушевленными предметами			
	20-25	Практическое занятие № 4. Работа с музыкой и хореографией			
Самостоятельная работа		6		ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6	
Выполнение индивидуального задания					
Курсовой проект	<i>Содержание учебного материала</i>		42	30	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	1	Выбор темы, получение задания, определение сюжета	2		
	2	Разработка творческой идеи и концепции сюжета	2		
	3	Изобразительное решение, подбор персонажей	2		
	4-6	Работа над сценарием	6		
	7	Работа над черновой раскадровкой	2		
	8	Составление аниматики	2		
	9	Работа над мультипликатом	2		
	10	Эскизирование	2		
	11	Монтаж сцен	2		
	12	Создание музыкальной композиции	2		
	13	Синхронизация звука и видео	2		
	14	Подготовка выступления к защите курсового проекта	2		
	15	Защита курсового проекта	2		
	Самостоятельная работа		12		
	Оформление курсового проекта				
Самостоятельная работа		6			
Подготовка к промежуточной аттестации					
		Экзамен	6		
		ВСЕГО (6 семестр)	110	78	
		ИТОГО по МДК.01.01	462	321	

УП.01. Учебная практика	<i>Виды работ</i>	108	108	ОК 01 -ОК 09, ПК 1.1 - ПК 1.6
	Проведение Инструктажа Выполнение эскиза к мультфильму в кукольной анимации Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике <i>Этапы работы:</i> Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия Разработка художественного оформления работ Работа с персонажами Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике Композиционное построение ключевых кадров			
	Дифференцированный зачет	6	6	
	ВСЕГО	108	108	
	Экзамен	6		
	ИТОГО по ПМ.01	684	537	

2.3. Вариативные часы профессионального модуля

№ п/п	Наименование темы	Объем часов	Примечание
1	МДК.01.01 Технологии создания визуализированных движений персонажа в анимации и анимационном кино	133	Для углубления знаний, совершенствования умений, а также контроля их освоения
	Самостоятельная работа	94	
	Промежуточная аттестация	9	
	Курсовое проектирование	30	
2	Экзамен по модулю ПМ.01	6	Для проверки освоения основным видом деятельности ВД.01
	ИТОГО:	139	

3 Условия реализации рабочей программы профессионального модуля

3.1 Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы по профессиональному модулю ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий осуществляется в лаборатории компьютерного дизайна и компьютерной графики.

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- проектор, экран;
- рабочее место преподавателя – АРМ преподавателя;
- персональные компьютеры на каждого обучающегося;
- программное обеспечение;

При реализации рабочей программы профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий проводится учебная практика.

Материально-техническое оснащение практики представлено в рабочей программе практики.

3.2 Информационное обеспечение обучения

Учебная литература:

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495741> (дата обращения: 09.07.2023).

Дополнительная литература:

1. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие, Автор: Куркова Н. С., Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016 режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472665&sr=1

2. Анимация персонажа: учебное пособие: сост. Н. А. Саблина. — Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>

3. Компьютерная графика в кинематографе. Создание фильма «Призрачный воин» Автор: Олби Т., Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008 режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=227070&sr=1

4. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие, Автор: Катунин Г. П., Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012 режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=431524&sr=1

5. Художник и компьютер: учебное пособие, Автор: Лепская Н. А., Москва: КогитоЦентр, 2013 режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=145067&sr=1

Интернет-ресурсы

1. <http://www.hexer.ru/publish.shtml>
2. <http://www.moldovenii.md/ru/news/view/section/11/id/3983>
3. <http://ru.wikimultia.org/wiki/Мультипликация>
4. <http://www.liveinternet.ru/community/1019203/post291811770/>
5. <http://forumomarvel.forumbb.ru/viewtopic.php?id=160>
6. <http://www.jurnal.org/articles/2008/ped27.html>
7. <http://www.render.ru/>
8. <http://making-of.com.ua/films/69-avatar>
9. <http://www.lookatme.ru/mag/industry/kinozavtra>

3.3 Учебно-методическое обеспечение

По профессиональному модулю ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий создана учебно-методическая документация:

- Рабочая программа;
- Фонд оценочных средств;
- Методические указания по выполнению заданий на практических занятиях;
- Методические указания по выполнению самостоятельной работы;
- Дидактический материал.

3.4. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоение обучающимися профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий проходит в учебном заведении.

Профессиональный модуль ПМ.01. изучается в течение 3х семестров.

Учебная практика проводится в 3 этапа:

- 2 семестр - 2 недели – 72 часа;

- 3 семестр - 1 неделя – 36 часов;

- 4 семестр - 3 недели – 108 часов.

Самостоятельная работа организована в МДК.01.01 в пределах часов учебного плана в соответствии с методическими указаниями, разработанными преподавателями.

3.5. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по профессиональному модулю:

Наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий *по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*.

Опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере необходим.

4 Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля (вида деятельности)

Контроль и оценка результатов освоения содержания ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий обучающимся осуществляется преподавателем на занятиях по итогам выполнения заданий на уроках, практических занятиях, учебной, производственной практике и самостоятельной работы.

Оценка качества освоения программы профессионального модуля обучающимся включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.	<p>знать:</p> <p>З₁ - технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>З₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.</p>	<p>МДК.01.01</p> <ul style="list-style-type: none"> - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения курсового проекта - выполнение заданий самостоятельной работы 	- экзамен
	<p>уметь:</p> <p>У₃ - моделировать пространство;</p> <p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₁ - эскизном рисовании;</p> <p>ПО₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;</p>	<p>УП.01. Учебная практика</p> <ul style="list-style-type: none"> - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ 	- дифференцированный зачет
ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально	<p>знать:</p> <p>З₁ - технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>З₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции</p>	<p>МДК.01.01</p> <ul style="list-style-type: none"> - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения 	- экзамен

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.	трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; З ₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации; З ₄ - компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации; З ₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.	курсового проекта - выполнение заданий самостоятельной работы	
	<p>уметь: У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₃ - моделировать пространство; У₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.</p> <p>иметь практический опыт в: ПО₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения; ПО₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; ПО₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.</p>	УП.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально	<p>знать: З₁ - технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; З₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции</p>	МДК.01.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения	- экзамен

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; З ₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации; З ₄ - компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации; З ₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.	курсового проекта выполнение заданий самостоятельной работы	
	уметь: У ₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; иметь практический опыт в: ПО ₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;	УП.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.	знать: З ₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; З ₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации; З ₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.	МДК.01.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен
	уметь: У ₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У ₃ - моделировать пространство; иметь практический опыт в: ПО ₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных	УП.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
			- экзамен по модулю

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; ПО ₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;		
ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.	знать: З ₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; З ₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации; З ₄ - компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации; З ₅ - новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.	МДК.01.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - выполнение заданий самостоятельной работы	- дифференцированный зачет
	уметь: У ₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У ₃ - моделировать пространство; У ₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания. иметь практический опыт в: ПО ₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; ПО ₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;	УП.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет - экзамен по модулю

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	знать: З ₂ - основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; З ₃ - творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации; З ₄ - компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации;	МДК.01.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен
	уметь: У ₂ - создавать 2D-раскадровку в анимационном кино; У ₃ - моделировать пространство; У ₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.	УП.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
	иметь практический опыт в: ПО ₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.		- экзамен по модулю

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся, не только сформированность профессиональных компетенций (ПК), но и **общих компетенций** (ОК):

Результаты (сформированные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация

<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p>	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям - умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий 	<p><i>комплексный контроль в ходе выполнения видов работ по МДК.01.01, УП.01</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - экзамен (МДК.01.01) - дифференцированный зачет (УП.01) - Экзамен по модулю
<p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях - извлекает информацию с электронных носителей - использует средства ИТ для обработки и хранения информации - представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения - создает презентации в различных формах 		
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<ul style="list-style-type: none"> - берет на себя ответственность за принятое решение/совершенный поступок - ответственно выполняет разовые/постоянные поручения в группе - может спрогнозировать результат - умеет оценить свои действия, поступки и проанализировать их - знает основную нормативную документацию по предпринимательской деятельности и может ее найти в поисковых системах; - определяет возможности/невозможности предпринимательства той или иной возникшей ситуации - успешно учится, выполняет повседневные поручения/обязанности, связанные с финансами (оплата проезда, покупка продуктов, обеда) - владеет навыками обращения с банковскими картами 		
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<ul style="list-style-type: none"> - устанавливает позитивный стиль общения - выбирает стиль общения в соответствии с ситуацией - признает чужое мнение - при необходимости отстаивает собственное мнение - принимает критику - ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами - соблюдает официальный стиль при оформлении документов 		

	<ul style="list-style-type: none"> - выполняет письменные и устные рекомендации преподавателя - способен к эмпатии - организует коллективное обсуждение рабочей ситуации 		
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<ul style="list-style-type: none"> - умеет передавать информацию другому человеку - способен правильно формулировать свои мысли в устной и письменной формах - способен письменно оформлять свои мысли 		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	<ul style="list-style-type: none"> - не участвует в запрещенных группировках; - не проводит антироссийскую пропаганду; - уважительно относится к сверстникам, окружающим, старшим и младшим; - не хамит, не грубит - применяет в своем поведении стандарты антикоррупционного поведения 		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	<ul style="list-style-type: none"> - поддерживает чистоту в кабинете/лаборатории и на своем рабочем месте - адекватно реагирует на внезапное изменение ситуации (звонок, сирена, сигнал тревоги) - владеет информацией по рациональной организации технологического процесса - знает правила безопасного ведения работ 		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной	<ul style="list-style-type: none"> - посещает учебные занятия, практику; - отсутствие пропусков по болезни - посещение спортивных секций в колледже и вне (по различным видам спорта) 		

деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	- ведет здоровый образ жизни		
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<ul style="list-style-type: none"> - осуществлять эффективный поиск необходимой информации в российских и зарубежных источниках: нормативно-правовой документации, стандартов, научных публикации, технической документации; - уметь применять лексику и грамматику иностранного языка для перевода текста, содержание которого включает профессиональную лексику; - уметь анализировать, систематизировать и применять в профессиональной деятельности информацию, содержащуюся в документации профессиональной области. 		

Критерии и методы оценки сформированности знаний, умений и приобретённый практический опыт, а также освоенные общие и профессиональные компетенции отражены в фонде оценочных средств профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий.