

	МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
	краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора колледжа
№ 188 от 05.07.2022

Рабочая программа
профессионального модуля

**ПМ. 03 РЕАЛИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-
ТЕХНИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПО СОЗДАНИЮ
ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ**

для специальности среднего
профессионального образования
55.02.02. Анимация (по видам)
базовой подготовки

Красноярск 2022

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. № 992.

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства.

РАЗРАБОТЧИК

Преподаватель _____

Т.А. Семенюк

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией
специальностей 53.02.08 Музыкальное
звукооператорское мастерство, 55.02.02
Анимация (по отраслям), профессий
54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический
дизайнер (ЦМК профессий 54.01.02
ЮВЛ, 54.01.20 ГРД, 53.02.08 МЗМ,
55.02.02 АНИ)

Протокол № _____

от «_____» _____ 2022 г.

Председатель ЦМК _____

Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа

Протокол № _____

от «_____» _____ 2022 г.

Председатель Методического совета _____

О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по учебно-
методической работе _____

А.А. Полежаева

Заместитель директора по учебно-
производственной работе _____

О.В. Глебов

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	4
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	6
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	7
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	8

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.03 РЕАЛИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПО СОЗДАНИЮ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) в части освоения вида профессиональной деятельности *реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов* и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 3.1 Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.

ПК 3.2 Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.

ПК 3.3 Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.

ПК 3.4 Осуществлять моушн-дизайн

ПК 3.5 Осуществлять художественную постановку и проектирование.

1.2. Место профессионального модуля в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Профессиональный модуль входит в профессиональный учебный цикл.

1.3 Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля:

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен **иметь практический опыт** разработки анимационных проектов и моушн-дизайна;

уметь:

реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;

применять навыки пользования фототехникой, художественным светом, навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения;

распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;

составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;

создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария;

разрабатывать идеи анимационного проекта с соблюдением основ драматургии, режиссуры и сторителлинга в соответствии с проектным заданием;

создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием;

осуществлять монтаж, создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием;

разрабатывать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером);

разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата;

разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам);

реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки;

знать:

законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения;

законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения;

физические законы, свойства материалов;

законы анимационного движения;

устройство анимационного производства;

основы драматургии, режиссуры и сторителлинга;

этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).

Результаты изучения профессионального модуля должны способствовать формированию у обучающихся **общих компетенций:**

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 и команде, 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;

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов
ПК 3.1	Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.
ПК 3.2	Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.
ПК 3.3	Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.
ПК 3.4	Осуществлять моушн-дизайн
ПК 3.5	Осуществлять художественную постановку и проектирование.

личностных результатов:

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны	ЛР 1
Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций	ЛР 2
Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих	ЛР 3
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»	ЛР 4
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России	ЛР 5
Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях	ЛР 6
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	ЛР 7
Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных	ЛР 8

традиций и ценностей многонационального российского государства	
Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях	ЛР 9
Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой	ЛР 10
Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	ЛР 11
Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания	ЛР 12
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Проявляющий ценностное отношение к культуре и искусству, к культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии	ЛР 13

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля:

всего – 208 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 154 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 128 часов, в том числе в форме практической подготовки – 104 часа;

самостоятельной работы обучающегося – 26 часов;

учебной практики – 18 часов;

производственной практики – 36 часов.

1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля ПМ. 03 Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Обучение по МДК, в час.				Практики		
				Всего, час	В том числе			Учебная	Производственная	
Лекции, уроки	Лабораторных и практических занятий	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК 3.1, ПК 3.2.	МДК 03.01 Анимационное движение	46	36	46	10	36	-	ДЗ	-	-
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК 3.3, ПК 3.4.	МДК 03.02. Моушн - дизайн	58	38	58	4	38	16	ДЗ	-	-
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК 3.5,	МДК 03.03 Художественная постановка и проектирование	50	30	50	10	30	10	ДЗ	-	-
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК 3.1-6.	Учебная практика	18						ДЗ	18	-
	Производственная практика	36						ДЗ	-	36
	Всего:	208	104	154	24	104	26		18	36

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ. 03 Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч
1	2	3
МДК. 03.01. Анимационное движение		46
Тема 1.1. Представление о тайминге.	Содержание учебного материала Представление о тайминге, спейсинге, кадре. Лимитированная анимация.	2
Тема 1.2. Освоение техники бумажная переклада.	Содержание учебного материала	2
	Освоение техники бумажная переклада. Упражнение кубофутуристический автопортрет.	
	практические занятия Практическая работа «Анимация автопортрета «Собери себя»».	2
Тема 1.3. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке	Содержание учебного материала	2
	Принцип движения перекладочного персонажа	
	практические занятия Отслеживание движения на мониторе. Фиксация персонажа и фонов.	2
Тема 1.4. Механика в анимации с помощью перекладки	Содержание учебного материала	2
	Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре.	
	практические занятия	4
	Принцип волнообразного движения. Принцип движения воды.	2
Тема 1.5. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки	Принципы движения ткани.	2
	Содержание учебного материала	2
	Принцип движения животных и человека.	
	практические занятия	28
	Движения человека. Походка.	4
	Движение человека. Бег и прыжок.	4
Характерные походки человека.	2	
Артикуляция.	2	

	Принцип движения птиц. Принцип полета птиц.	4
	Копытные животные. Походка. Бег.	4
	Особенности походки собаки, кошки	4
	Животные иноходцы (верблюд, жираф и т.д.)	4
МДК.03.02. Моушн дизайн		42
Тема 1.1. Знакомство с программой Adobe After Effects.	Содержание учебного материала	2
	Интерфейс, принцип работы Adobe After Effects	
	практические занятия	2
	Создание шейповой композиции	2
Тема 1.2. Кинетическая типографика	Содержание учебного материала	2
	Инструменты кинетической типографики в Adobe After Effects	
	практические занятия	4
Тема 1.3. Работа с векторным и растровым изображением	практические занятия	12
	Создание векторного изображения, подготовка и экспорт проекта	2
	Обработка растрового изображения, подготовка для работы с анимацией	2
	Создание анимационной открытки	4
	Создание анимации с параллакс эффектом	4
Тема 1.4. Анимация в Adobe After Effects	практические и лабораторные занятия	12
	Работа с пинами, с плагином Duik. Риггинг персонажа.	2
	Создание анимации растрового изображения при помощи булавок	4
	Создание анимации походки персонажа	6
Тема 1.5. Создание моушн ролика	практические занятия	8
	Создание презентационного моушн ролика	8
Самостоятельная учебная работа: Создание анимации типографики плаката в Adobe After Effects Поиск референсов для создания простейшего персонажа Создание раскадровки для презентационного моушн ролика		16
МДК.03.03. Художественная постановка и проектирование		50
Тема 3.1. Производственная цепочка анимационного фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн.	Содержание учебного материала	2
	Препродакшн, продакшн, постпродакшн. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач.	
Тема 3.2. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен,	Содержание учебного материала	2
	Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи	
	практические занятия	4

текстовые подписи	Создание по раскадровке в режиме реального времени.	2
	Рассмотреть художественный текст и рассмотреть, как он переходит в режиссерский текст.	2
Тема 3.3. Раскадровка по сценарию	практические занятия	2
	Питчинг идей анимационных проектов. Ситуационная игра-питчинг.	2
	Самостоятельная работа	4
	Раскадровка по сценарию.	
Тема 3.4. Тайминг раскадровки. Создание сториматика и аниматика.	Содержание учебного материала	2
	Тайминг раскадровки. Аниматик. Сториматик.	
	практические занятия	6
	Создание сториматика в Adobe Premiere.	2
Тема 3.5 Визуальное решение проекта.	Создание аниматика. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.	4
	Содержание учебного материала	4
	Концепт, атмосфера проекта. Сочетания фон-персонаж. Понятие мизансцены.	2
	Понятие кадрфон. Устройство фона, понятие оверлей.	2
	практические занятия	18
	Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	6
	Создание панорамного фона.	4
	Создание крутки/модели анимационного персонажа в цвете.	4
	Анимационный тест эмоций и артикуляции.	4
	Самостоятельная работа	6
	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	2
Разработка концепта. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	2	
Разработка эмоций, артикуляции персонажа.	2	
УП.03 Учебная практика Виды работ Разработка сочетания фон-персонаж в сцене в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями. Разработка анимационной сцены. Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного проекта.		18
ПП.03 Производственная практика Виды работ Изучение организации работы предприятия/ организации Взаимодействие с коллегами по работе Взаимодействие с заказчиками Виды работ по созданию анимационного проекта		36
Всего		208

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «моушн-дизайн», оснащенный:

оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся,

- мультимедиапроектор.

оснащенный программными средствами обучения:

- офисное ПО,
- графические редакторы,
- программы верстки.

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 организации 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. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции: учебное пособие: [16+] / С. А. Никитенков; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с.: ил. – ISBN: 978-5-907168-25-1

3.2.2. Основные электронные издания

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518386>.

2. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 360 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11430-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518306>.

3. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование).

образование). — ISBN 978-5-534-14628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519988>.

4. 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>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 196 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-10775-3.

2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8.

3. Компьютерная графика : Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 688 с., 16 с. цв. ил. : ил.; 23 см. - (Трюки и эффекты.); ISBN 978-5-459-00524-0.

4. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва: Прометей, 2020. – 301 с.: ил. – ISBN 978-5-87149-165-2

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 3.1	Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.	Текущий контроль: - наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
ПК 3.2	Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.	Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;
ПК 3.3	Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.	- оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения

ПК 3.4	Осуществлять моушн-дизайн	индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка Дифференцированный зачет. Экзамен квалификационный. Защита дизайн-проектов. Решение кейсов, выполненных в соответствии с тех. заданиями работодателей, курсовая/дипломная работа, оценочная карта, тестовая карта.
ПК 3.5	Осуществлять художественную постановку и проектирование.	
ОК 2.	Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
ОК 4.	Объективная оценка значимости и возможности применения информации для решения профессиональных задач и личностного роста.	
ОК 6.	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности.	

Овладение общими компетенциями является долговременным и сложным процессом и обеспечивается в той или иной мере всеми элементами основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена. Завершающее оценивание освоения обучающимися общих компетенций осуществляется в ходе экзаменов квалификационных и государственной итоговой аттестации.

Оценка формирования личностных результатов предусматривает процедуры оценивания в соответствии с Разделом 3. «Оценка освоения обучающимися основной профессиональной образовательной программы в части достижения личностных результатов» рабочей программы воспитания по специальности 52.02.02 Анимация (по видам).