

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

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора колледжа
№ 244/1 от 05.07.2023

Рабочая программа
дисциплины

ОП.04 ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ
КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ

*для специальности среднего
профессионального образования*

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Красноярск 2023

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 декабря 2022 г. № 1098

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства

РАЗРАБОТЧИКИ

Преподаватель _____ Т.А. Семенюк

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией
специальностей 53.02.08 Музыкальное
звукооператорское мастерство, 55.02.02
Анимация (по видам), профессий
54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический
дизайнер Протокол № 9
от «30» мая 2023 г.

Председатель ЦМК: _____ Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа
Протокол № ____
от « ____ » _____ 2023 г.

Председатель Методического совета _____ О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по научно-
методической работе

_____ А.А. Полежаева

СОДЕРЖАНИЕ

| | стр. |
|--|------|
| ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ | 4 |
| СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ | 8 |
| УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ | 11 |
| КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ | 12 |

Паспорт рабочей программы дисциплины

ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации

Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Рабочая программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании по направлению подготовки 55.00.00 Экранные искусства.

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Дисциплина ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации относится к общепрофессиональному циклу программы подготовки специалистов среднего звена.

1.2. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

создавать цифровой продукт;
выпускать продукт под ключ;
использовать аналитику решений;
проектировать цифровой продукт.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям;
генерацию и проверку гипотезы;
количественные и качественные исследования;
проектирование сценария и навигации;
создание прототипа;
композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг.

Результаты изучения дисциплины должны способствовать формированию у обучающихся

профессиональных компетенций:

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.

общих компетенций:

ОК О 1. 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.

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 традиций и ценностей многонационального российского государства | ЛР 8 |
| 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 (при наличии) | |
| 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 программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 51 час, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 51 час.

2. Структура и содержание дисциплины

ОП 04. Технологии создания компьютерной анимации

2.1 Объем дисциплины и виды учебной работы

| Вид учебной работы | Объем часов |
|---|-------------|
| Максимальная учебная нагрузка (всего) | 51 |
| Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) | 51 |
| Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет | |

2.2 Тематический план и содержание дисциплины ОП 04. Технологии создания компьютерной анимации

| 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, формированию которых способствует элемент программы |
|--|--|---|--|
| <i>1</i> | <i>2</i> | <i>3</i> | <i>4</i> |
| Тема 1.1. Введение в компьютерную анимацию | Содержание учебного материала | 2 | ОК 1-4, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4 |
| | Основные принципы анимации в компьютерном формате. Знакомство с программой Adobe After Effects. | 2 | |
| | практические работы | 2 | |
| | Создание шейповой композиции | 2 | |
| Тема 1.2. Кинетическая типографика | Содержание учебного материала | 2 | ОК 1-4, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4 |
| | Инструменты кинетической типографики в Adobe After Effects | 2 | |
| | Практические работы | 4 | |
| | Создание анимационной визитки | 4 | |
| Тема 1.3. Работа с векторным и растровым изображением | Содержание учебного материала | 2 | ОК 1-4, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4 |
| | Создание векторного изображения, подготовка и экспорт проекта. Подготовка растрового изображения для работы с анимацией. | 2 | |
| | Практические работы | 12 | |
| | Создание анимационной открытки города | 6 | |
| | Создание эффекта параллакс | 6 | |
| Тема 1.4. Анимация в Adobe After Effects | Содержание учебного материала | 2 | ОК 1-4, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4 |
| | Работа с пинами, с плагином Duik. Риггинг персонажа. | 2 | |
| | Практические работы | 12 | |
| | Анимация растрового изображения при помощи булавок | 6 | |
| | Анимация походки персонажа | 6 | |
| Тема 1.5. Создание анимационного ролика | Практические работы | 12 | ОК 1-4, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4 |
| | Презентационный анимационный ролик | 12 | |
| Дифференцированный зачет | | 1 | |
| Всего: | | 51 | |

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

кабинет «моушн-дизайн», оснащенный:
оборудованием:

- столы с просветом;
- шкаф для хранения ученических проектов, образцов, моделей, объектов анимации, материалов;
- компьютеры, сканер, принтер, телевизор;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- комплект графических планшетов
- наборы мультипликата по темам;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект наглядных пособий и образцов объектов анимации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;

- программное обеспечение профессионального назначения.
программными средствами обучения:
 - офисное ПО,
 - графические редакторы,
 - программы верстки.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. 1.Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 164 с.
2. 2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504>»

Основные электронные издания

1. Thomas Fr., Johnston C., Johnson O. The Illusion of Life: Disney Animation;
2. Мультик. Ру: все о мультиках, мультяшках и мультфильмах: [сайт]. – URL: <http://www.myltik.ru>;
3. Мультипликация // Википедия: свобод, энцикл. – М., 2007. – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki>.
4. Мультфильм: (история, рейтинг) // Планета мультфильмов: [сайт]. – М., 2003–2007. – URL: <http://ulin.ru/whatshow.htm#soyuzmultfilm>.
5. <http://multlab.aerowave.ru>
6. <http://awn.com>

7. <http://asifa.com>
 8. <http://animator.ru>

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

4.1 Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

| <i>Результаты обучения¹</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 актуальны нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности 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; Осуществлять процесс проектирования</p> | <p>Умеет создавать цифровой продукт; Умеет выпускать продукт под ключ; Умеет использовать аналитику решений; Проектирует цифровой продукт</p> | <p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p> |

¹ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

| | | |
|---|--|---|
| <p>моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций; Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта; Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения (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</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; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Особенности процесса проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций; Правила разработки визуальных решений моушн-дизайн контента</p> | <p>Способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям. Умеет отделить цель от задачи Умеет генерировать гипотезы и проверить их. Понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике. Проектирует сценарии и навигацию. Умеет создать прототип. Работает в программе, понимание построения компонентов. Умеет обрабатывать проект. Понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг</p> | <p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p> |

| | | |
|---|--|--|
| в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта; Алгоритм создания моушн-дизайн контента; Современные техники исполнения с применением специализированного программного обеспечения | | |
|---|--|--|

4.2 Формирование профессиональных и общих компетенций

Овладение общими и профессиональными 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 и профессиональных 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 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).