


	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  
профессионального модуля

ПМ. 01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО  
ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА  
В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ  
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ  
И СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

*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.

РАЗРАБОТЧИК

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 № 10  
от «20» июня 2023 г.

Председатель Методического совета

\_\_\_\_\_

О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по научно-  
методической работе

\_\_\_\_\_

А.А. Полежаева

Заместитель директора по учебно-  
производственной работе

\_\_\_\_\_

О.В. Глебов

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	9
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	16
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	17

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) в части освоения основного вида профессиональной деятельности *создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий* и соответствующих профессиональных компетенций (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 ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика

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.

## 1.2. 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:

Владеть навыками	выполнения поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания; выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания; выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с
------------------	--

	<p>помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p> <p>выполнения поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p> <p>детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;</p> <p>детальной проработки движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;</p> <p>заполнения экспозиционных листов;</p> <p>настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;</p> <p>определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;</p> <p>перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;</p> <p>разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;</p> <p>расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;</p> <p>создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.</p>
<p>Уметь</p>	<p>вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания;</p> <p>вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания;</p> <p>вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания</p> <p>вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания;</p> <p>использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;</p> <p>использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;</p> <p>использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;</p> <p>использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;</p> <p>использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;</p> <p>использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;</p> <p>использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;</p> <p>использовать инструменты управления анимационным персонажем;</p> <p>использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;</p> <p>использовать приемы и методы цифровой лепки;</p> <p>использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;</p>

	<p>использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;</p> <p>применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;</p> <p>применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;</p> <p>профессионально рисовать;</p> <p>распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации;</p> <p>распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;</p> <p>распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;</p> <p>распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации.</p> <p>распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации;</p> <p>применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;</p> <p>реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки, исходя из паспорта сцены;</p> <p>реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены;</p> <p>реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации.</p>
Знать	<p>методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;</p> <p>методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;</p> <p>методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей;</p> <p>методы и приемы цифровой лепки;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;</p> <p>основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;</p> <p>основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;</p>

	<p>основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;</p> <p>основы компьютерной графики;</p> <p>основы пластической анатомии человека и животных;</p> <p>основы рисунка;</p> <p>принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;</p> <p>принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;</p> <p>принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;</p> <p>принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;</p> <p>принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;</p> <p>программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;</p> <p>технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>технологии перекладки;</p> <p>технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики.</p>
--	--

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

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 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**

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b>	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны	<b>ЛР 1</b>
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	<b>ЛР 2</b>
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	<b>ЛР 3</b>
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионально конструктивного «цифрового следа»	<b>ЛР 4</b>
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России	<b>ЛР 5</b>
Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях	<b>ЛР 6</b>
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	<b>ЛР 7</b>
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	<b>ЛР 8</b>
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	<b>ЛР 9</b>
Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой	<b>ЛР 10</b>



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
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности (при наличии)</b>	
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 – 955 часов, в том числе:

всего часов по МДК – 721 час, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 665 часов,

в том числе в форме практической подготовки – 572 часов;

самостоятельной работы – 38 часов;

промежуточная аттестация – 18 часов;

учебной практики – 108 часов;

производственной практики – 108 часов;

промежуточная аттестация – 18 часов.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности *создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий*, в том числе общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК.2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК.3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
ОК.4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК.5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК.6	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.7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК.8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК.9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
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 ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Всего	Обучение по МДК				Практики	
					В том числе				Учебная	Производственная
					Лабораторных. и практических. занятий	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация.		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
ПК 1.1-1.6 ОК 01 - ОК 09	Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов МДК. 01.01 Традиционная анимация	<b>301</b>	200	301	200	15	38	18		
	Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов МДК. 01.02 Компьютерная анимация	<b>150</b>	138	150	138					
	Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации МДК. 01.03 Перекладная анимация	<b>165</b>	140	165	140					
	Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации МДК. 01.04 Кукольная анимация	<b>105</b>	94	105	94					
	Учебная практика	<b>108</b>								108
	Производственная практика (по	<b>108</b>								

	профилю специальности), часов									
	Промежуточная аттестация	<b>18</b>						18		
	<b>Всего:</b>	<b>955</b>	<b>572</b>	<b>721</b>	<b>572</b>	<b>15</b>	<b>38</b>	<b>36</b>	<b>108</b>	<b>108</b>

### 3.2. Содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	
<b>Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов</b>		<b>451</b>	
<b>МДК. 01.01 Традиционная анимация</b>		<b>301</b>	
<b>Тема 1.1. Механика в анимации с помощью последовательных рисунков</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	
	1   Природа движения и способы ее передачи в анимации. Физические свойства в анимации. Кадр как основная временная и пространственная единица измерения. Лимитированная , циклическая анимация.	2	
	2   Принципы анимации. Сжатие и растяжение. Использование компонок и прямого фазованного движения. Расчет времени (тайминг). Смягчение начала и завершения движения.	2	
	3   Принципы анимации. Арки (дуги). Подготовка к действию (упреждение), реакция на действие. Сквозное движение и захлест действия. Преувеличение, утрирование.	2	
	4   Виды движений: волнообразное, колебательное, маятниковое.	2	
	5   Взаимодействие с внешними факторами. Анимация природных явлений.	2	
	<b>практические занятия</b>		<b>48</b>
	1   Создание анимации с механическим движением и циклом	4	
	2   Создание анимации с морфингом	4	
	3   Создание анимации с ускорением и замедлением объектов	4	
	4   Создание анимации с деформацией объектов под воздействием физических сил	4	
	5   Создание анимации с остаточным движением: маятник и цепочка	4	
	6   Создание анимации с остаточным движением: прыгающий мяч с хвостом	4	
	7   Создание анимации с отработкой принципа «Подготовка к действию»	4	
	8   Создание анимации на основе волнообразного движения флаг	4	
	9   Создание анимации на основе волнообразного движения развивающиеся волосы	4	
	10   Создание анимации на основе волнообразного движения виляющий хвост	2	
	11   Создание анимации с колебательным движением	4	
	12   Создание анимации на основе маятникового движения	2	
	13   Создание анимации взаимодействия с внешними факторами	4	
<b>самостоятельная работа (практические занятия)</b>		<b>8</b>	
14   Создание анимации природных явлений: дождь, снег	4		
15   Создание анимации природных явлений: огонь, вода	4		
<b>практические занятия</b>		<b>2</b>	

	16	Монтаж выполненных заданий в единый ролик	
<b>Тема 1.2. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>10</b>
	1	Биомеханика человека. Движение человека при походке и беге	4
	2	Движение человека при прыжке	2
	3	Движение человека при толкании тяжелого предмета и поднятии тяжести, при броске предмета и ударе	2
	4	Музыкальные сцены, ритм в анимации. Танец	2
	<b>В том числе практических занятий</b>		<b>70</b>
	1	Создание анимации походки в профиль	6
	2	Создание анимации характерной походки	6
	3	Создание анимации походки в анфас	6
	4	Создание анимации бега	6
	5	Создание анимации прыжка	6
	6	Создание анимации поднятия тяжести	6
	7	Создание анимации толкания тяжелого предмета	6
	8	Создание анимации броска предмета	6
9	Создание анимации удара	6	
10	Создание анимации одиночного танца	8	
11	Создание анимации парного танца	8	
<b>Тема 1.3. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>93</b>
	1	Биомеханика животных	8
	<b>В том числе практических занятий, включая самостоятельную работу</b>		<b>52</b>
	1	Создание анимации полета, парения и приземления птиц	6
	2	Создание анимации движения рыб	6
	3	Создание анимации походки и бега собак	10
	4	Создание анимации походки и прыжка кошачьих	10
	5	Создание анимации движения копытных	10
	6	Создание анимации движения животных иноходцев	6
	7	Создание анимации движения прочих млекопитающих	4
	<b>Курсовой проект (работа)</b> Выбор и разработка мультипликационного сюжета самостоятельно каждого обучающегося на тему «Мультипликационный сюжет (аниматик, экспликация) с анимационными объектами» (от 10 до 20 секунд) 1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный). 2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилового решения курсового проекта 3. Выполнение раскадровки и эскизов. 4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы		<b>15</b> (входит в общее количество часов по МДК)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Выпонение анимационных сцен.</li> <li>6. Выполнение компановок к сценам.</li> <li>7. Фазовка сцен</li> <li>8. Выполнение фонов к сценам</li> <li>9. Соединение сцен с фонами</li> <li>10. Соединение всех сцен в общий проект</li> <li>11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов</li> <li>12. Создание титров</li> <li>13. Раскадровка по литературному сценарию.</li> </ul>	
	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>18</b>
<b>Тема 1.4. Игровые сцены в анимации</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	
	1   Игровые сцены в анимации. Принцип анимации «сценичность». Принцип анимации «дополнительное действие»	<b>2</b>
	<b>В том числе практических занятий</b>	<b>58</b>
	1   Создание анимационной сцены с выраженными эмоциями	6
	2   Создание анимационной сцены с характерными жестами	8
	3   Создание анимационной сцены с репликой	8
	4   Создание анимационной сцены с несколькими персонажами	24
5   Создание динамической анимационной сцены	12	
<b>МДК. 01.02 Компьютерная анимация</b>		<b>150</b>
<b>Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	
	1   Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях	<b>2</b>
	<b>практические занятия</b>	<b>16</b>
	1   Работа в программе векторной графики	
	2   Работа в программе растровой графики	
	3   Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора.	
	4   Работа с окнами проекции.	
5   Работа с файлами, импорт и экспорт данных.		
<b>Тема 2.2. Моделирование</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	
	1   Моделирование. Система координат. Точный ввод параметров. Масштабирование объектов. Опорная точка объекта. Инструменты преобразования осей	<b>4</b>
	<b>практические занятия</b>	<b>18</b>
	1   Симметричное моделирование. Булевы операции.	
	2   Моделирование скульптуры. Свободное рисование.	
3   Работа со сплайнами.		

	4	Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей.	
	5	Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста.	
	6	Дополнительные инструменты моделирования.	
<b>Тема 2.3. Текстурирование</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>
	1	Понятие материала и текстур. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе.	
	<b>практические занятия</b>		<b>18</b>
	1	Базовый цвет и отражение. Применение эффектов. Нодная система	
	2	Отражение и преломление.	
	3	Создание и настройка текстур.	
	4	Процедурные текстуры.	
	5	Карты Normal и Displacement.	
	6	Наложение текстуры по развертке UV.	
7	Ручная окраска текстуры и вершин.		
<b>Тема 2.4. Симуляция физических свойств</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>
	1	Понятие физических свойств объекта. Основные параметры и настройки физики	
	<b>практические занятия</b>		<b>40</b>
	1	Работа с частицами. Динамика частиц	
	2	Использование силовых установок	
	3	Динамика жидких и газообразных сред	
	4	Динамическая симуляция меха	
5	Динамика волос		
<b>Тема 2.5. Анимация</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>
	1	Основные понятия анимации. Особенности анимации 3D	
	<b>практические занятия</b>		<b>46</b>
	1	Основы анимации. Знакомство с Timeline. Использование кривых	
	2	Создание и редактирование скелета. Работа с обычной и инверсной кинематикой	
	3	Нелинейная анимация	
	4	Сложные методы анимации	
5	Анимация персонажа		
6	Рендеринг. Дифференцированный зачет		
<b>Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике переключки и объемной анимации</b>			<b>270</b>
<b>МДК. 01.03 Переключная анимация</b>			<b>165</b>



<b>Тема 3.1.</b> <b>Механика в анимации с помощью перекладки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>
	1	Перекладка, и ее отличия от других анимационных техник. Разбор известных мультфильмов в технике перекладки	
	2	Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре. Принцип волнообразного и маятникового движения	
	<b>практические занятия</b>		<b>22</b>
	1	Создание анимации с механическим движением и циклом	10
	2	Создание анимации на основе волнообразного и маятникового движения	10
	3	Сборка всех заданий в один ролик	2
<b>Тема 3.2.</b> <b>Изготовление перекладочной марионетки и принцип её движения на горизонтальном станке</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>
	1	Подбор материала, необходимого для изготовления перекладочной марионетки. Выбор медной проволоки для изготовления шарниров. Избежание отражающего эффекта	
	2	Принцип движения, фиксации и способы крепления перекладочного персонажа на стеклянном ярусе. Биомеханика антропоморфных персонажей	
	<b>практические занятия</b>		<b>30</b>
	1	Создание перекладочной марионетки по заданию	6
	2	Создание анимации перекладочной марионетки: походка, бег, прыжок, подъем по лестнице	16
	3	Создание анимации артикуляции	6
	4	Сборка всех заданий в один ролик	2
<b>Тема 3.4.</b> <b>Биомеханика животных с помощью перекладки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>8</b>
	1	Принцип движения животных, особенности разных видов	
	<b>практические занятия</b>		<b>52</b>
	1	Создание анимации движения птиц	6
	2	Создание анимации движения млекопитающих	8
	3	Создание анимации движения копытных животных	10
	4	Создание анимации движения собаки	8
	5	Создание анимации движения кошачьих	8
	6	Создание анимации движения животных иноходцев (верблюд, жираф и т.д.)	10
	7	Сборка всех заданий в один ролик	2
<b>Тема 3.5.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>9</b>

<b>Компьютерная перекладка с использованием персонажей и фонов, созданных на бумаге или картоне</b>	1	Особенности компьютерной перекладки. Разбор известных мультфильмов в технике компьютерной перекладки	
	2	Знакомство с программами компьютерной перекладки. Оптимизация проекта и организация рабочего процесса	
	3	Подготовка персонажей и фона к импорту в программу. Создание рига для персонажа	
	<b>практические занятия</b>		<b>36</b>
	1	Создание анимации движения антропоморфных персонажей с использованием фонов, созданных на бумаге или картоне	14
	2	Создание анимации эмоций и артикуляции	6
	3	Создание анимации движения животных с использованием фонов, созданных на бумаге или картоне	14
	4	Сборка всех заданий в один ролик. Дифференцированный зачет	2
<b>МДК. 01.04 Кукольная анимация</b>			<b>105</b>
<b>Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>
	1	Поиск изобразительного решения, соответствующего стилистике фильма и характеру персонажа. Материалы для изготовления кукол	
	<b>практические занятия</b>		
		Разработка кукольного персонажа на бумаге. Изготовление чертежей	8
<b>Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>
	1	Принципы изготовления кукольного персонажа. Секрет анатомического построения скульптуры.	
	<b>практические занятия</b>		<b>44</b>
	1	Изготовление кукольного персонажа. Работа над скульптурой в соответствии с чертежами	24
	2	Изготовление сменных деталей для эмоций и артикуляции	12
3	Тестирование куклы и доработка модели.	8	
<b>Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа и анимирование куклы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>3</b>
	1	Принцип съемки кукольного персонажа. Крепление персонажа на макете. Применение рейсмуса во время съемки	
	<b>практические занятия</b>		<b>42</b>
	1	Съемка различных типов походок: вперевадку, на цыпочках, стремительная, хромая.	20
	2	Съемка движения куклы с выразительными жестами	8
	3	Съемка движения куклы со сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа	10
4	Монтаж полученных сцен. Дифференцированный зачет	4	
<b>Учебная практика</b> Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд			<b>108</b>

<p>Виды работ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).</li> <li>2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилизованного решения курсового проекта</li> <li>3. Выполнение раскадровки и эскизов.</li> <li>4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы</li> <li>5. Выпонение анимационных сцен.</li> <li>6. Выполнение компановок к сценам.</li> <li>7. Фазовка сцен</li> <li>8. Выполнение фонов к сценам</li> <li>9. Соединение сцен с фонами</li> <li>10. Соединение всех сцен в общий проект</li> <li>11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов</li> <li>12. Создание титров</li> </ol>	
<p><b>Производственная практика</b></p> <p>Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд</p> <p>Виды работ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа над решениями курсового проекта.</li> <li>2. Раскадровка.</li> <li>3. Поиск персонажей.</li> <li>4. Декорации.</li> <li>5. Выполнение анимационных сцен.</li> <li>6. Монтаж драматического сюжета.</li> </ol>	<b>108</b>
<p><b>Промежуточная аттестация</b></p>	<b>18</b>
<p><b>Всего:</b></p>	<b>955</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы профессионального модуля требует наличия лабораторий «Анимации»

#### **Оборудование и технологическое оснащение лабораторий:**

- рабочие места обучающихся;
- столы с просветом;
- шкаф для хранения ученических проектов, образцов, моделей, объектов анимации, материалов;
- компьютеры, сканер, принтер, телевизор;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- наборы мультипликата по темам;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект наглядных пособий и образцов объектов анимации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения:
  - - офисное ПО,
  - - графические редакторы,
  - - программы верстки;
- комплект графических планшетов.

### 4.2. Информационное обеспечение обучения

#### 4.2.1 Основные печатные источники:

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А. - Москва: ДМК Пресс, 2020. - 164 с.

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>

#### 4.2.2 Интернет-ресурсы:

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>

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

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения направлены на проверку у обучающихся не только сформированности профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений, знаний, практического опыта.

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; – при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по

		междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: – на практических занятиях; – при выполнении работ на различных этапах производственной практики; – защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи;	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях

	составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на	Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения

государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе	образовательной программы на практических занятиях
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	Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях



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 и анимационное кино (по видам).