


	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. 02 ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ
АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ
И ИХ ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ДИДЖИТАЛ-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. 02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-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 *подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий* и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки

ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру

ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино

ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов

ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.

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	взаимодействия с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; внесения правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания; генерации (рендеринге) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса; добавления анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино; дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа; исправления ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино
------------------	---

	<p>средствами программ для композитинга; компоновки и цветокоррекции результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга; мониторинга и настройки технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино; настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; настройки и корректировки стереопараметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино; определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; остановки персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; принятия решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки; разбора действий анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; решения технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; сборки анимационных сцен; создания аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики; создания виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров; создания ритмической структуры анимационного кино;</p>
Уметь	<p>вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания; достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; использовать инструменты управления анимационным персонажем; использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером; использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга; использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им; использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики; использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино; отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов; применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино; применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в</p>

	<p>компьютерной графике; применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей; распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики; распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики; реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах; сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене</p>
Знать	<p>виды цветковых пространств и особенности работы в них; ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации; необходимые наборы информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; основы анатомии человека и животных; основы анимации и мультипликации; основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; основы компьютерной графики; основы построения композиции кадра; основы рисунка; основы сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки); основные принципы видеомонтажа; основные принципы распределения хронометража сцены в анимационном кино; особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры принципы работы с многослойными цифровыми изображениями; принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения; программное обеспечение для постановки виртуальных; программное обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; программное обеспечения для композитинга; профессиональную терминологию в сфере визуализации сцен; теорию цвета; технические принципы работы; технологию компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; технологию создания образа анимационного персонажа; форматы графических файлов и видеофайлов и их основных параметров; 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

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 профессионально 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 (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 рабочей программы профессионального модуля:

всего – 514 часов, в том числе:

всего часов по МДК – 352 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 334 часов, в том числе в форме практической подготовки – 276 часов;

промежуточная аттестация – 18 часов;

учебной практики – 72 часа;

производственной практики – 72 часа;

промежуточная аттестация – 18 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности *подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-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 2.1	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки
ПК 2.2	Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру
ПК 2.3	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино
ПК 2.4	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру

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 2.1-2.5 ОК 01 - ОК 09	Раздел 1. Подготовка к созданию анимационных проектов МДК. 02.01 Основы художественной постановки	94	78	94	78	-	-	-		
	Раздел 2. Постобработка анимационных проектов с использованием диджитал-технологий МДК. 02.02 Риггинг и компьютерная перекладка	258	198	258	198	15	-	18		
	Учебная практика	72							72	
	Производственная практика (по профилю специальности), часов	72								72
	Промежуточная аттестация	18						18		
	Всего:	514	276	352	276	15		36	72	72

3.2. Содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах
Раздел 1. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий		94
МДК. 02.01 Основы художественной постановки		94
Тема 1.1. Стилистическое решение проекта	Содержание учебного материала	4
	1 Изобразительное решение для анимационного фильма	2
	В том числе практических занятий	2
	1 Выполнение поисковых эскизов по заданной теме. Подбор стилистики и технологии проекта.	2
Тема 1.2. Дизайн персонажа	Содержание учебного материала	30
	1 Основы построения и разработка персонажа (формы, силуэт, гротеск). Архетипы.	6
	В том числе практических занятий	24
	1 Разработка концептов персонажей	4
	2 Создание линейки персонажей и общего цветового решения	6
	3 Создание карты эмоций	2
	4 Построение поз персонажей с учетом линий действия	4
	5 Создание крутки персонажа	6
6 Вёрстка презентации дизайна персонажей	2	
Тема 1.3. Работа с фонами	Содержание учебного материала	52
	1 Виды фонов. Контраст и глубина. Взаимодействие камеры и фона.	2
	2 Создание атмосферы кадра по средствам цвета и режимов освещения	4
	В том числе практических занятий	46
	1 Создание эскизов локаций и предметов окружения	4
	2 Создание горизонтальной панорамы. Экстерьер	6
	3 Создание вертикальной панорамы. Экстерьер	6
	4 Проектирование панорамы со сложным движением камеры	8
	5 Создание анимации панорам с учетом глубины кадра	2
	6 Создание круговой панорамы со сменой характера пространства	8
	7 Создание интерьера с фронтальной перспективой	6
8 Создание интерьера с угловой перспективой	6	
Тема 1.4. Презентация изобразительного решения для анимационного фильма	Содержание учебного материала	8
	1 Структура презентации изобразительного решения анимационного фильма	2
	В том числе практических занятий	6
	1 Создание обложки-постера для проекта. Подбор шрифта. Сборка презентации.	4

	2	Презентация проекта. Питчинг.	2
Раздел 2. Постобработка анимационных проектов с использованием диджитал-технологий			258
МДК. 02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			258
Тема 2.1. Риггинг в программе MoHo	Содержание учебного материала		40
	1	Особенности и ограничения компьютерной перекладки. «Скелет» и инверсная кинематика	2
	2	«Умные кости». Деформеры. «Умная деформация»	2
	3	Мимика, липсинг и артикуляция. Слои-переключатели и записанные действия («экшены»)	4
	4	Скрипты и оптимизация создания рига	2
	В том числе практических занятий		30
	1	Создание «скелета» для персонажа, настройки привязки и костей	6
	2	Работа с деформерами и «умной деформацией»	4
	3	Создание записанных действий для мимики и липсинга	6
	4	Создание записанных действий для разных вариантов одной детали (кисти рук и прочее)	4
5	Создание кругового рига персонажа	10	
Тема 2.2. Компьютерная перекладка в программе MoHo	Содержание учебного материала		65
	1	Инструменты для анимации готового рига, оптимизация. Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации	5
	В том числе практических занятий		60
	1	Создание анимации костяной марионетки. Походка, прыжок, поворот головы	18
	2	Создание анимации костяной марионетки. Актерский этюд	12
	3	Создание анимации марионетки с деформерами. Сцена из анимационного проекта	16
4	Создание анимации персонажа с круговым ригом	14	
Промежуточная аттестация - экзамен			18
Тема 2.3. Риггинг в программе Toon Boom Harmony	Содержание учебного материала		46
	1	Особенности создания рига в программе Toon Boom Harmony. Работа с символами.	4
	2	Нодовая система. Пеги и деформеры	6
	В том числе практических занятий		36
	1	Создание векторного персонажа и подготовка к ригу	8
	2	Создание символов для разных вариантов одной детали (кисти рук и прочее)	6
	3	Создание рига и настройка нодовой системы	14
4	Создание деформеров и подготовка рига к анимации	8	
Тема 2.4. Компьютерная перекладка в программе Toon Boom Harmony	Содержание учебного материала		74
	1	Анимация готового рига	2
	В том числе практических занятий		72
1	Создание анимации с помощью пегов и инструмента деформации	12	

	2	Создание анимации с помощью деформеров	12	
	3	Создание анимационной сцены по заданию. Дифференцированный зачет	48	
Курсовой проект (работа)			15 (входит в общее количество часов по МДК)	
1. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему научно-фантастического литературного произведения. 2. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной сказки. 3. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения современного автора для детей. 4. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта "Серебряного Века". 5. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта XIX века. 6. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения зарубежного поэта. 7. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки зарубежного писателя. 8. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему зарубежной народной сказки 9. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему детской развивающей компьютерной игры. 10. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки современного российского писателя. 11. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему классического оперного произведения. 12. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сатирического произведения. 13. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему юмористического произведения. 14. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной колыбельной песни. 15. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной фольклорной миниатюры (потешки, загадки, пословицы, и т.п.) 16. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к детской образовательной передаче. 17. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к познавательно-развлекательной передаче. 18. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационного рекламного ролика. 19. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему художественно-анимационных титров к игровому фильму. 20. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему авторского сюжета. 21. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационно-графической части для научно-популярного или обучающего фильма. 22. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему рассказа современного детского писателя. 23. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему лирической прозы.				
Учебная практика				72
1. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа 2. Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия 3. Разработка художественного оформления работ 4. Работа художника с персонажами 5. Работа над мультфильмом по заданию 6. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике 7. Композиционное построение ключевых кадров				

8. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.	
Производственная практика Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд Виды работ <ol style="list-style-type: none"> 1. Работа над решениями анимационного проекта. 2. Раскадровка. 3. Поиск персонажей. 4. Декорации. 5. Выполнение анимационных сцен. 6. Монтаж драматического сюжета. 	72
Промежуточная аттестация	18
Всего:	514

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы профессионального модуля требует наличия лабораторий «Анимации», «Компьютерная графика»,

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 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	Обучающийся выполняет работу по созданию рига персонажей и их анимацию в технике компьютерной 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 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру	Обучающийся выполняет работу по постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру	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 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино	Обучающийся выполняет работу по выполнению монтаж, композитинга и постобработку анимационного кино	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 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов	Обучающийся выполняет работу по воплощению художественного замысла посредством графических и анимационных объектов	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 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру	Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, используя разработанные анимационные модели, настраивая освещение, накладывая текстуру	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; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях
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	Обучающийся определяет	Экспертная оценка результатов

<p>реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>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</p>	<p>деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>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</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<p>Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>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</p>	<p>Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об</p>	<p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>

изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	по специальности	
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 и профессиональные темы	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).