

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Романчук Иван Сергеевич ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

Должность: Ректор Колледж искусственного интеллекта, креативного мышления и мастерства

Дата подписания: 25.05.2026 18:41:36

Уникальный программный ключ:

6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

УТВЕРЖДЕНО

Заместителем директора

ИИ Колледжа

Дубровиной Т.Л.

РАЗРАБОТЧИКИ

Дзюба Д.А.

**СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА
В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ТРАДИЦИОННЫХ И СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Рабочая программа профессионального модуля,
включая междисциплинарные курсы (далее – МДК):

МДК.01.01 Традиционная анимация

МДК.01.02 Компьютерная анимация

МДК.01.03 Перекладная анимация

МДК.01.04 Кукольная анимация

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)
Направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент
форма обучения: очная
язык реализации: русский

1. Планируемые результаты освоения профессионального модуля, соотнесенные с требуемыми результатами освоения ОП СПО

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.

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки
МДК.01.01. Традиционная анимация			
ПК 1.1 ПК 1.6	необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; характерного движения в технологии объемной анимации; основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики; основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации; основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации; основы компьютерной графики;	использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете; использовать инструменты управления анимационным персонажем; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; профессионально рисовать; визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;	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 рисунках и в распределении их по времени в рамках

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	основы пластической анатомии человека и животных; основы рисунка; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики; технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; технологии перекладки; технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации	распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации; составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации.	поставленного задания;
МДК.01.02. Компьютерная анимация			
ПК 1.2 ПК 1.5 ПК 1.6	принципы работы с программным обеспечением для создания	использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для	детализации готовых трехмерных компьютерных

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	компьютерной анимации; технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; характера движения; технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; технологии перекладки; технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;	достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении; профессионально рисовать; распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации; 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	моделей; детальной проработки движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа; дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа; настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере;
МДК.01.03. Перекладная анимация			
ПК 1.3 ПК 1.6	необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии	использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной	выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	перекладки; технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;	визуализации характерного действия в технологии перекладки; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации; профессионально рисовать; распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации. реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки, исходя из паспорта сцены	помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания; разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом
МДК.01.04. Кукольная анимация			
ПК 1.4 ПК 1.6	принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации; программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;	использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации; использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для	выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания; определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
		достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; профессионально рисовать; реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены	заданием режиссера по сцене; перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК)	Семестр	Всего (ак.ч.)	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Самостоятельная работа	Выполнение курсового проекта (работы)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>
МДК.01.01. Традиционная анимация	4	105	16	76	8	20	экзамен
МДК.01.02. Компьютерная анимация	4	72	16	48	3		экзамен
МДК.01.03. Перекладная анимация	4	72	16	48	6		зачет
МДК.01.04. Кукольная анимация	4	72	16	48	3		экзамен
Экзамен по модулю	4	3					
Итого по ПМ:	4	324	64	220	20	20	экзамен

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебного материала	Вид учебной деятельности (ак.ч.)					
	Урок	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Лабораторное / Практическое занятие по	Выполнение курсового проекта (работы)	Самостоятельная работа
МДК. 01.01 (4) Традиционная анимация						
Семестр 4						
Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов		4	10			2
Тема 1.1. Механика в анимации с помощью последовательных рисунков						
Содержание						
1 Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Спейсинг. Сквош. Стретч.						
2 Законы анимации						
3 Понятие промежуточных кадров						
4 Цикл, остаточное движение						
5 Понятие глубины в кадре						
6 Принцип волнообразного движения в анимации						
7 Принцип работы воды						
8 Сборка всех заданий в один ролик						
9 Ткань в анимации						
10 Цикл неодушевленных персонажей						
11 Принцип подготовки к действию, действие и реакция на действие, обратная запись на примере задания «Выстрел пушки»						
12 Принцип дифференцированного движения						
13 Послойная анимация. Нелинейная панорама						
Тема 1.2. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков		4	12			1
Содержание						
1 Биомеханика животных						
2 Принцип движения птиц						

3	Принцип полета птиц					
4	Криволинейная панорама					
5	Движение млекопитающих в цикле					
6	Движение млекопитающих в пространстве					
7	Копытные животные. Походка.					
8	Копытные животные. Бег					
9	Пальцеходящие животные. Собаки					
10	Пальцеходящие животные. Кошачьи					
11	Животные иноходцы					
Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков			3	11		1
Содержание						
1	Биомеханика человека					
2	Движение человека. Походка					
3	Движение человека. Бег и прыжок					
4	Характерные походки человека					
5	Артикуляция					
6	Движения человека, рубящего дрова					
7	Музыкальные сцены (танец)					
8	Композинг					
Тема 1.4. Актерская игра			3	12		2
Содержание						
1	Игровые сцены в анимации					
2	Жесты					
3	Эмоции					
4	Реплика (артикуляция)					
Тема 1.5. Анимационный скетчинг			2	11		2
Содержание						
1	Техника быстрого рисунка от руки. Особенности анимационного скетчинга.					
2	Разница подходов между академическим рисунком и анимационным скетчингом					
3	Перспектива, линия, объем в анимации.					
4	Общие сведения об анатомии. Строение человека.					
5	Наброски человека в статике.					
6	Поворот головы персонажа, поворот персонажа в пространстве, сохранение пропорций					
7	Наброски человека в движении					
8	Общие сведения об анатомии четвероногих					
9	Животный мир в анимации. Наброски в статике и движении млекопитающих					
10	Анализ анатомии и конструкции персонажа с учётом его характера. Стилистика и гротеск в анимации.					

1	Зарисовки элементов одежды персонажа						
1							
Консультации		<i>2 ак.час</i>					
Промежуточная аттестация		<i>3 ак.час – экзамен</i>					
Всего		105	16	56		20	8
МДК. 01.02 (4) Компьютерная анимация							
Семестр 4							
Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики			4	9			
Содержание							
1	Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях						
2	Работа в программе векторной графики						
3	Работа в программе растровой графики						
4	Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора.						
5	Работа с окнами проекции.						
6	Работа с файлами, импорт и экспорт данных.						
Тема 2.2. Моделирование			4	10			2
Содержание							
1	Моделирование. Система координат. Точный ввод параметров. Масштабирование объектов. Опорная точка объекта. Инструменты преобразования осей						
2	Симметричное моделирование. Булевы операции.						
3	Моделирование скульптуры. Свободное рисование.						
4	Работа со сплайнами.						
5	Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей.						
6	Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста.						
7	Дополнительные инструменты моделирования.						
Тема 2.3. Текстурирование			3	9			1
Содержание							
1	Понятие материала и текстур. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе.						
2	Базовый цвет и отражение. Применение эффектов. Нодная система						
3	Отражение и преломление.						
4	Создание и настройка текстур.						

5	Процедурные текстуры.					
6	Карты Normal и Displacement.					
7	Наложение текстуры по развертке UV.					
8	Ручная окраска текстуры и вершин.					
Тема 2.4. Симуляция физических свойств		3	9			
Содержание						
1	Понятие физических свойств объекта. Основные параметры и настройки физики					
2	Работа с частицами. Динамика частиц					
3	Использование силовых установок					
4	Динамика жидких и газообразных сред					
5	Динамическая симуляция меха					
6	Динамика волос					
Тема 2.5. Анимация		2	11			
Содержание						
1	Основные понятия анимации. Особенности анимации 3D					
2	Основы анимации. Знакомство с Timeline. Использование кривых					
3	Создание и редактирование скелета. Работа с обычной и инверсной кинематикой					
4	Нелинейная анимация					
5	Сложные методы анимации					
6	Анимация персонажа					
7	Рендеринг					
Консультации		2 ак.час				
Промежуточная аттестация		3 ак.час – экзамен				
Всего		72	16	48		3
МДК. 01.03 (4) Перекладная анимация						
Семестр 4						
Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации						
Тема 3.1 Изготовление перекладочной марионетки		4	9			2
Содержание						
1	Перекладка, и ее отличия от других анимационных техник					
2	Подбор материала, необходимого для изготовления перекладочной марионетки: бумага, фольга, астролон.					
3	Выбор подходящей по сечению медной проволоки для изготовления шарниров.					
4	Избежание отражающего эффекта (обратная сторона марионетки окрашивается в черный цвет).					
Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальной станке		4	9			1
Содержание						

1	Принцип движения перекладочного персонажа					
2	Просмотр предыдущего движения на мониторе.					
3	Применение рейсмуса для фиксации предыдущего движения.					
4	Способы крепления персонажа на стеклянном ярусе.					
Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки			3	9		1
Содержание						
1	Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре					
2	Принцип волнообразного движения. Принцип движения воды.					
3	Принципы движения ткани.					
4	Сборка всех заданий в один ролик.					
Тема 3.4. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки			3	10		1
Содержание						
1	Принцип движения животных и человека					
2	Принцип движения птиц. Принцип полета птиц.					
3	Движение млекопитающих.					
4	Копытные животные. Походка. Бег.					
5	Особенности походки собаки					
6	Особенности походки кошки					
7	Животные иноходцы (верблюды, жирафы и т.д.)					
8	Сборка всех заданий в один ролик.					
9	Движения человека. Походка.					
10	Движение человека. Бег и прыжок.					
11	Характерные походки человека.					
12	Артикуляция.					
13	Сборка всех заданий в один ролик.					
Тема 3.5. Компьютерная перекладка			2	11		1
Содержание						
1	Особенности компьютерной перекладки					
2	Знакомство с интерфейсом					
3	Подготовка персонажей к анимации и фона					
4	Скелет и инверсная кинематика					
5	Ключевые кадры и их типы					
6	Анимация антропоморфных персонажей					
7	Походка, бег, подъем по лестнице					

8	Панорамы и крупности					
9	Эмоции в движении					
10	Коррекция результата					
11	Рендер					
12	Оптимизация проекта и организация рабочего процесса					
Консультации		<i>1 ак.час</i>				
Промежуточная аттестация		<i>1 ак.час – зачет</i>				
Всего		72	16	48		6
МДК. 01.04 (4) Кукольная анимация						
Семестр 4						
Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа			4	12		1
Содержание						
1	Разработка кукольного персонажа					
2	Поиск изобразительного решения, соответствующего стилистике фильма и характеру персонажа.					
3	Изготовление чертежей					
Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа			4	12		1
Содержание						
1	Принципы изготовления кукольного персонажа. Секрет анатомического построения скульптуры.					
2	Изготовление пластилиновой головки для кукольного персонажа					
3	Работа над скульптурой в соответствии с чертежами.					
4	Использование стеков, штангенциркуля.					
5	Вставка шариков-глаз в пластилиновую скульптуру. Доведение скульптуры до качественного состояния					
6	Секрет анатомического построения скульптуры.					
7	Важность расположения шариков в форме для дальнейшей работы над скульптурой.					
8	Снятие формы с пластилиновой скульптуры					
9	Материалы, используемые для формовки скульптуры: гипс, зубоорачебный материал «STADONT».					
Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа			4	12		
Содержание						
1	Принцип съемки кукольного персонажа					
2	Крепление персонажа на макете.					
3	Применение рейсмуса во время съемки					

4	Выбор ключевых моментов сцены.						
5	Предварительная разработка сцены и запись ее в монтажные листы						
Тема 4.4. Анимирование куклы на макете			4	12			1
Содержание							
1	Принципы анимирования куклы на макете						
2	Движение как смена состояний, начиная от простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа.						
3	Изучение основных форм движения и их источников. Рассмотрение различных типов походок: вперевадку, на цыпочках, стремительная, хромая.						
4	Выполнение упражнений «походка персонажа». Работа над выразительными жестами персонажей.						
5	Просмотр фрагментов из анимационных фильмов с нормальной скоростью, затем покадровым способом.						
6	Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения, уделяя внимание особенностям кукольного персонажа.						
Консультации		2 ак.час					
Промежуточная аттестация		3 ак.час – экзамен					
Всего		72	16	48			3
Примерная тематика для курсового проекта (работы)		1.Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный). 2.Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилизового решения курсового проекта 3.Выполнение раскадровки и эскизов. 4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы 5.Выполнение анимационных сцен. 6.Выполнение компановок к сценам. 7.Фазовка сцен 8. Выполнение фонов к сценам 9. Соединение сцен с фонами 10.Соединение всех сцен в общий проект 11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов 12. Создание титров 13.Раскадровка по литературному сценарию.					
Консультации		7 ак. час.					
Промежуточная аттестация		13 ак. час.					

3. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся осуществляются с применением оценочных материалов по междисциплинарному курсу/профессиональному модулю (приложение № 1 - № 2 к рабочей программе междисциплинарного курса/профессионального модуля), включающих открытую (доступную к опубликованию) и закрытую (не размещаемую в свободном доступе) части.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации междисциплинарного курса/профессионального модуля сформировано с учетом требований ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Для реализации программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) библиотечный фонд ИИКОЛЛЕДЖА имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе.

4.1.1. Основная литература:

МДК. 01.01 Традиционная анимация

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Литвина, Т. В. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 01.02 Компьютерная анимация

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Литвина, Т. В. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 01.03 Перекладная анимация

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция : учебник для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18016-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566341> (дата обращения: 28.04.2025).

МДК. 01.04 Кукольная анимация

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция : учебник для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18016-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566341> (дата обращения: 28.04.2025).

4.1.2. Дополнительная литература:

МДК. 01.01 Традиционная анимация

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 01.02 Компьютерная анимация

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 01.03 Перекладная анимация

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 28.04.2025).

МДК. 01.04 Кукольная анимация

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 28.04.2025).

4.1.3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

4.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

LibreOffice, платформы: Яндекс. Мессенджер, Яндекс.Телемост.

4.3. Материально-техническое обеспечение реализации профессионального модуля:

Кабинет междисциплинарных курсов/профессиональных модулей оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения практических занятий оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных консультаций оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер (ПК). На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения промежуточной и итоговой аттестации оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Аудитория для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональные компьютеры. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Библиотека, читальный зал, коворкинг с выходом в интернет.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с
использованием традиционных современных технологий
Открытая часть

1. Система оценивания

Обучающиеся, не набравшие 61 балла в течение семестра, или не согласные с оценкой, полученной по итогам текущего контроля в семестре, проходят промежуточную аттестацию в форме зачета, экзаменов по междисциплинарным курсам, профессиональному модулю (4 семестр).

При проведении промежуточной аттестации результаты, полученные обучающимся в семестре, переводятся в формат традиционной оценки в соответствии со шкалой перевода баллов:

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
МДК. 01.01 Традиционная анимация			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Механика в анимации с помощью последовательных рисунков	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.
Тема 1.2. Биомеханика	Наблюдение за выполнением	ПК 1.1 Определять образ	Обучающийся выполняет работу по

животных с помощью последовательных рисунков	практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика
Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. 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
Тема 1.4. Актерская игра	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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

Тема 1.5. Анимационный скетчинг	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 4 семестр	Вопросы к экзамену	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной

			логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может
--	--	--	---

			привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает
--	--	--	--

			смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание
--	--	--	---

			обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
МДК.01.02 Компьютерная анимация			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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 покадрового изменения положения частей компьютерной модели
Тема 2.2 Моделирование	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает 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 частей

		компьютерной трехмерной модели.	компьютерной трехмерной модели.
Тема 2.3. Текстурирование	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает 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 частей компьютерной трехмерной модели.
Тема 2.4. Симуляция физических свойств	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает 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 частей

		трехмерной модели.	компьютерной трехмерной модели.
Тема 2.5. Анимация	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели. Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 4 семестр	Вопросы к экзамену	ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами и профессиональной деятельности. Также студент должен давать

		компьютерной трехмерной модели ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ
--	--	---	--

			студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий,
--	--	--	---

			самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если
--	--	--	---

			практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
МДК.01.03 Перекладная анимация			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 3.1. Изготовление перекладочной марионетки	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальной станке	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	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

	Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 3.4. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 3.5. Компьютерная перекладка	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели. Обучающийся выполняет работу по выставлению

			ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика
Промежуточная аттестация обучающихся			
зачет 4 семестр	Задания для зачета	ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и выполнить практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и выполнить практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации,

			профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, практическое задание на зачете не выполнено.
МДК.01.04 Кукольная анимация			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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

Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 4.4. Анимирование куклы на макете	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 4 семестр	Вопросы для экзамена	ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое

		ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях:
--	--	--	---

			студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в
--	--	--	---

			отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего
--	--	--	---

			вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
Экзамен по модулю 4 семестр	Собеседование		

3. Типовые оценочные материалы

Оценочное средство 1.

Вид: Проверка практических заданий по теме занятия.

Краткая характеристика: Задания построены с учетом изучаемой лексики и наиболее употребляемых грамматических структур, необходимых для эффективной коммуникации. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 2.

Вид: Презентация.

Краткая характеристика: Устная презентация предполагает умение обучающегося работать с информацией, умение логично и четко формулировать свои мысли, владение культурой мышления, владение навыками презентации выполненной самостоятельной работы.

Оценочное средство 3.

Вид: Устный опрос

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом практическом занятии. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 4.

Вид: Проверочная работа

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 5.

Вид: Решение ситуационной задачи

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи.

Оценочное средство 6.

Вид: Тестирование

Краткая характеристика: Тестовые форматы позволяют быстро осуществить проверку знаний, а также могут быть использованы для взаимопроверки. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 7.

Вид: Собеседование

Краткая характеристика: беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, которая направлена на выяснение объёма знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме или проблеме с целью оценки уровня усвоения учебного материала, глубины и прочности знаний, умения применять их на практике, а также сформированности коммуникативных навыков и других профессионально значимых качеств.

Оценочное средство 8.

Вид: Курсовая работа (проект)

Краткая характеристика: самостоятельная учебная работа, выполняемая под руководством преподавателя, направленная на углубление и систематизацию теоретических знаний, развитие практических навыков анализа и решение конкретных задач в рамках изучаемой дисциплины или профессионального модуля.

Примерные вопросы для подготовки к промежуточной аттестации:

1. Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям.
2. Арки. Тайминг. Спейсинг. Сквош. Стретч.
3. Законы анимации
4. Понятие промежуточных кадров
5. Цикл, остаточное движение
6. Понятие глубины в кадре
7. Принцип волнообразного движения в анимации
8. Принцип работы воды
9. Сборка всех заданий в один ролик

10. Ткань в анимации
11. Движение млекопитающих в пространстве
12. Биомеханика человека
13. Техника быстрого рисунка от руки.
14. Особенности анимационного скетчинга
15. Общие сведения об анатомии. Строение человека.
16. Животный мир в анимации. наброски в статике и движении млекопитающих
17. Работа с файлами, импорт и экспорт данных.
18. Симметричное моделирование. Булевы операции
19. Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста.
20. Понятие материала и текстур. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе.
21. Подбор материала, необходимого для изготовления перекладочной марионетки: бумага, фольга, аэролонг.
22. Принципы изготовления кукольного персонажа. Секрет анатомического построения скульптуры.

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Колледж искусственного интеллекта, креативного мышления и мастерства

УТВЕРЖДЕНО
Заместителем директора
ИИ Колледжа
Дубровиной Т.Л.
РАЗРАБОТЧИКИ
Дзюба Д.А.

**ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ И ИХ
ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДЖИТАЛ ТЕХНОЛОГИЙ**

Рабочая программа профессионального модуля,
включая междисциплинарные курсы (далее – МДК):

МДК.02.01 Основы художественной постановки

МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО
ВИДАМ)

Направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино.

Моушн-дизайн контент

форма обучения: очная

язык реализации: русский

Тюмень, 2025

1. Планируемые результаты освоения профессионального модуля, соотнесенные с требуемыми результатами освоения ОП СПО

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.02.01 – 02.02			
ПК 2.1	основ рисунка; основы компьютерной графики; принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации; необходимых наборов информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики; основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения; принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры технологий	использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; использовать инструменты управления анимационным персонажем; распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики; использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания	определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа; выполнение поправок

	компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики		настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
ПК 2.2	программного обеспечение для постановки виртуальных; основных принципов видеомонтажа; основ анимации и мультипликации; основ построения композиции кадра; основ компьютерной графики; особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; технических принципов работы	использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики; сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене; применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино; применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей	создании виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров; мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино; постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; сборке анимационных сцен; решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; взаимодействии с

			творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;
ПК 2.3	основ компьютерной графики; программного обеспечения для композитинга; программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; теории цвета; основ анимации; основ построения композиции кадра; профессиональной терминологии в сфере визуализации сцен; принципов работы с многослойными цифровыми изображениями; форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров; видов цветовых пространств и особенности работы в них	использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга; использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером; использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им; использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино; реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах;	компоновке и цветокоррекции результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга; исправление ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга; добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино; настройке и коррективке стерео-параметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного киногенерации (рендеринге) финального результата компоновки и

			постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическим и требованиями производственного процесса
ПК 2.4	технологий создания образа анимационного персонажа; основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки); ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации; основ компьютерной графики; основ анатомии человека и животных; основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино	отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов; применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики; достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями	принятие решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки; создании аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики; создании ритмической структуры анимационного кино; внесении правок в раскадровку, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино
ПК 2.5	принципов создания анимационного кино;	управлять процессом постановки творческих	курировании и контроле качества

	основы кинодраматургии; режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; организации производства анимационного кино; основ управления проектами; особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; программного обеспечение, используемое при создании анимационного кино; основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; требований охраны труда	требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; курировать и оценивать работу актерской группы; работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино; определять срок исполнения конкретного творческого задания; оценивать соответствие результатирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту	исполнения задач по созданию результатирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства; постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения; постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в
--	---	--	---

			производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта
--	--	--	---

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Самостоятельная работа	Выполнение курсового проекта (работы)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>
МДК.02.01 Основы художественной постановки	5	108	20	70	13		экзамен
МДК.02.02 Ригтинг и компьютерная перекладка	5	177	40	120	12	20	экзамен
Экзамен по модулю	5	3					
Итого по ПМ:	5	288	60	190	25	20	

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебного материала	Вид учебной деятельности (ак.ч.)					
	Урок	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Лабораторное / Практическое занятие по подгруппам	Выполнение курсового проекта (работы)	Самостоятельная работа
МДК.02.01 Основы художественной постановки						

Семестр 5						
Раздел 1. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий						
Тема 1.1. Визуальное восприятие и композиция кадра		8	20			2
Содержание						
1	Ощущение и восприятие. Композиция кадра.					
2	Основные правила построение кадра					
3	Свойства и особенности кино-пространства					
4	Виды перспектив					
5	Основные правила композиции и их роль в кадре					
6	Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы итд					
7	Основные правила построение кадра					
8	Свойства и особенности кино-пространства					
9	Виды перспектив					
10	Основные правила композиции и их роль в кадре					
11	Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы итд					
12	Основные правила построение кадра					
13	Свойства и особенности кино-пространства					
Тема 1.2. Дизайн персонажа		4	16			4
Содержание						
1	Основы построения и разработка персонажа					
2	Разработка персонажа					
3	Работа с линейками персонажей					
4	Карты эмоций.					
5	Позинг					
6	Цветовое решение персонажа					
Тема 1.3. Работа с фонами		4	16			3
Содержание						
1	Разработка локаций и бэграундов					
2	Бэграунды. Работа с натурой.					
3	Выполнение интерьера в монохромной режиме. Формирование глубины кадра					
4	Работа с режимами освещения.					
5	Проектирование ПНР со сложным движением камеры:					
6	Выполнение ПНР в чб и двух тепловых режимах.					
7	Работа с атмосферами: свежий, роскошный, запущенный, древний, основательный и т.д.					
8	Круговые ПНР: экстерьер и интерьер. Смена характера пространства в одной ПНР.					
Тема 1.4. Стилистическое решение проекта		4	18			4
Содержание						
1	Разработка изобразительного решения для анимационного фильма по выбранной теме.					
2	Экранизируемость и неэкранизируемые произведения. Адаптация темы.					
3	Выполнение поисковых эскизов.					
4	Стилистика и технология проекта.					

5	Сборка и презентация проекта. Имитация питчинга.						
6	Выполнение изобразительной части анимационного проекта: основные и дополнительные персонажи, животные, пропсы, интерьеры и экстерьеры, панорамы. Шрифт проекта.						
Консультации		<i>2 ак.час</i>					
Промежуточная аттестация		<i>3 ак.час – экзамен</i>					
Всего		108	20	70			13
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка							
Семестр 5							
Тема 2.1. Риггинг			13	35			4
Содержание							
1	Различные виды риггинга						
2	Подготовка персонажа в анимации в технике компьютерной перекладки.						
3	Типы создания марионетки для компьютерной перекладки: свободная, связанная костяная, деформеры.						
4	Программы для создания анимации со свободной марионеткой. Особенности подготовки персонажей. Наборы символов.						
5	Программы для создания анимации со связанными частями марионетки. Особенности привязки слоев. Свобода движения.						
6	Программы для создания анимации со скелетной марионеткой и деформерами. Риггинг персонажа. Карта персонажа. Набор вариантов одной детали.						
7	Круговой риг персонажа. Способы создания.						
8	Создание скелета и суставов персонажа						
9	Импортирование моделей в программное обеспечение для анимации						
10	Риггинг объектов и окружающей среды						
11	Визуализация и композитинг анимационных сцен						
Тема 2.2. Компьютерная перекладка			13	30			4
Содержание							
1	Анимация готового рига						
2	Анимация свободной марионетки. Походка, прыжок, поворот головы.						
3	Анимация костяной марионетки. Актерский этюд. Тайминг.						
4	Анимация марионетки с деформерами. Сцена из анимационного проекта.						
5	Анимация персонажа с круговым ригом. Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации.						
6	Различные методы компьютерной перекладки (ротоскопирование, векторизация и т.д.)						
7	Выбор метода в зависимости от задачи и материала						
8	Принципы и методы компьютерной перекладки						
9	Цветокоррекция и освещение						
10	Ретушь и восстановление изображений						
11	Векторизация изображений						
Тема 2.3. Композитинг и монтаж			14	35			4
Содержание							
1	Композитинг и монтаж.						
2	Программы для монтажа. Импорт файлов, форматы видеоряда.						

3	Распределение фрагментов видео по дорожке, способы их обработки и соединения.						
4	Титры.						
5	Кейнг.						
6	Использование эффектов в композитинге.						
7	Экспорт файлов, параметры экспорта.						
8	Подготовка материалов к компьютерной перекладке (кадрирование, стабилизация, удаление шумов)						
9	Монтаж и композитинг в компьютерной перекладке						
10	Техники и приемы монтажа и композитинга						
11	Создание титров и заставок для компьютерной перекладки						
Консультации		<i>2 ак.час</i>					
Промежуточная аттестация		<i>3 ак.час – экзамен</i>					
Всего		177	40	100		20	12
Примерная тематика курсовых проектов (работ)		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.
Консультации	4 ак.час.
Промежуточная аттестация	9 ак. час.
Всего по модулю	288 ак. час.

3. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся в рамках каждого МДК осуществляются с применением оценочных материалов по профессиональному модулю (приложение № 1–№ 2 к рабочей программе профессионального модуля), включающих открытую (доступную к опубликованию) и закрытую (не размещаемую в свободном доступе) части.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации междисциплинарного курса/профессионального модуля сформировано с учетом требований ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Для реализации программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) библиотечный фонд ИИ Колледжа имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе.

4.1.1. Основная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Литвина, Т. В. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 24.04.2025).

4.1.2. Дополнительная литература:

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 24.04.2025).

4.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

LibreOffice, платформы: Яндекс. Мессенджер, Яндекс.Телемост.

Windows 10Pro, Adobe Creative Cloud, Krita, TVPaint animation, Toon Boom Harmony, Moho Animation

4.3. Материально-техническое обеспечение реализации профессионального модуля:

Кабинет междисциплинарных курсов/профессиональных модулей оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения практических занятий оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер,

Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных консультаций оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер (ПК). На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения промежуточной и итоговой аттестации оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Аудитория для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональные компьютеры. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Библиотека, читальный зал, коворкинг с выходом в интернет.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием
диджитал технологий
Открытая часть

1. Система оценивания

Обучающиеся, не набравшие 61 балла в течение семестра, или не согласные с оценкой, полученной по итогам текущего контроля в семестре, проходят промежуточную аттестацию в форме экзамена по междисциплинарным курсам, профессиональному модулю (5 семестр). При проведении промежуточной аттестации результаты, полученные обучающимся в семестре, переводятся в формат традиционной оценки в соответствии со шкалой перевода баллов:

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
МДК.02.01 Основы художественной постановки			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Визуальное восприятие и композиция кадра	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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	Обучающийся выполняет работу по постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру
Тема 1.2. Дизайн персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и	Обучающийся выполняет работу по выполнению монтаж, композитинга и постобработку анимационного кино Обучающийся выполняет работу по воплощению художественного

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	Подготовка и выступление с презентацией	анимационных объектов	замысла посредством графических и анимационных объектов
Тема 1.3. Работа с фонами	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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
Тема 1.4. Стилистическое решение проекта	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с презентацией	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	Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, используя разработанные анимационные модели, настраивая освещение, накладывая текстуру
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен, 5 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	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	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
		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	подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов;

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			третьего вопроса не выполнено.
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Риггинг	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)	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.
Тема 1.2. Компьютерная перекладка	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)	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.
Тема 2.1. Композитинг и монтаж	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)	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.
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 5 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
Экзамен по модулю, 5 семестр	Собеседование		

3. Типовые оценочные материалы

Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)

Оценка выполнения практического задания(работы)

Оценочное средство 1.

Вид: Проверка практических заданий по теме занятия.

Краткая характеристика: Задания построены с учетом изучаемой лексики и наиболее употребляемых грамматических структур, необходимых для эффективной коммуникации. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 2.

Вид: Презентация.

Краткая характеристика: Устная презентация предполагает умение обучающего работать с информацией, умение логично и четко формулировать свои мысли, владение культурой мышления, владение навыками презентации выполненной самостоятельной работы.

Оценочное средство

3. Вид: Устный опрос

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом практическом занятии. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 4.

Вид: Проверочная работа

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 5.

Вид: Решение ситуационной задачи

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи.

Оценочное средство 6.

Вид: Тестирование

Краткая характеристика: Тестовые форматы позволяют быстро осуществить проверку знаний, а также могут быть использованы для взаимопроверки. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 7.

Вид: Собеседование

Краткая характеристика: беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, которая направлена на выяснение объёма знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме или проблеме с целью оценки уровня усвоения учебного материала, глубины и прочности знаний, умения применять их на практике, а также сформированности коммуникативных навыков и других профессионально значимых качеств.

Оценочное средство 8.

Вид: Курсовая работа (проект)

Краткая характеристика: самостоятельная учебная работа, выполняемая под руководством преподавателя, направленная на углубление и систематизацию теоретических знаний, развитие практических навыков анализа и решение конкретных задач в рамках изучаемой дисциплины или профессионального модуля.

Примерные вопросы для подготовки к промежуточной аттестации:

1. Свойства и особенности кинопространства
2. Основные правила композиции и их роль в кадре

3. Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы
4. Работа с атмосферами: свежий, роскошный, запущенный, древний, основательный
5. Экранизируемость и неэкранизируемые произведения. Адаптация темы.
6. Программы для создания анимации со скелетной марионеткой и деформерами. Риггинг персонажа.
7. Карта персонажа. Набор вариантов одной детали.
8. Типы создания марионетки для компьютерной перекладки: свободная, связанная, костяная, деформеры.
9. Анимация костяной марионетки. Актерский этюд. Тайминг.
10. Подготовка материалов к компьютерной перекладке (кадрирование, стабилизация, удаление шумов)

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Колледж искусственного интеллекта, креативного мышления и мастерства

УТВЕРЖДЕНО
Заместителем директора
ИИ Колледжа
Дубровиной Т.Л.
РАЗРАБОТЧИКИ
Дзюба Д.А.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-
АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**

Рабочая программа профессионального модуля,
включая междисциплинарный курс (далее – МДК):

МДК.03.01 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

Направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино.

Моушн-дизайн контент
форма обучения: очная
язык реализации: русский

1. Планируемые результаты освоения профессионального модуля, соотнесенные с требуемыми результатами освоения ОП СПО

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.03.01			
ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта	основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; средства и методы осуществления движения анимации; технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта; технологическую последовательность изготовления фоновой части.	применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта; выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.	выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика
ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов	виды и стили изобразительного искусства; виды живописно-графической техники; основы цветоведения; средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.	применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах; применять изобразительные приемы.	разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта; разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
			анимационного проекта.
ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; средства и методы осуществления движения анимации; технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта; технологическую последовательность изготовления фоновой части.	применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта; выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.	выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.
ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	принципов создания анимационного кино; основы кинодраматургии; режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; организации производства анимационного кино; основ управления проектами; особенностей различных производственных	управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой	курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства; постановке и контроле качества

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	технологий анимации и их производственные цепочки; программного обеспечения, используемое при создании анимационного кино; основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; требований охраны труда	составляющей анимационного проекта; курировать и оценивать работу актерской группы; работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино; определять срок исполнения конкретного творческого задания; оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям анимационному проекту	исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения; постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Самостоятельная работа	Выполнение курсового проекта (работы)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>
МДК.03.01 Организация и создание командного анимационного проекта	6	285	54	210	16	30	Экзамен
Экзамен по модулю	6	3					
Итого по ПМ:		288	54	210	16	30	Экзамен

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебного материала	Вид учебной деятельности (ак.ч.)					
	Урок	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Лабораторное / Практическое занятие по подгруппам	Выполнение курсового проекта (работы)	Самостоятельная работа
МДК. 03.01 Организация и создание командного анимационного проекта						
Семестр 6						
Тема 1.1. Распределение обязанностей при создании анимационного проекта			27	90		8
Содержание						
1	Должности сотрудников анимационной студии и их обязанности.					
2	Разработка идеи командного проекта. Распределение функций. Планирование сроков.					
3	Подготовка аниматика, распределение сцен, изучение функции режиссера.					
4	Отрисовка персонажей и фонов, подготовка к анимации, консультация с главным художником.					
5	Создание анимации, работа в едином стиле, контроль ведущего аниматора.					
6	Экспорт сцен. Монтаж. Озвучание. Обязанности композера.					

Тема 1.2. Техническое оснащение студии			27	90			8
Содержание							
1	Необходимое оснащение студии. Нормы охраны труда.						
2	Характеристики и стоимость оборудования. Планирование закупок.						
3	Обустройство студии с учетом норм охраны труда.						
4	Способы работы с фрилансерами.						
Консультации		2 ак. час					
Промежуточная аттестация		3 ак. час – экзамен					
Всего			54	180		30	16
Примерная тематика курсовых проектов (работ)		Выбор и разработка мультипликационного сюжета в форме проектной работы 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 5. Выполнение анимационных сцен. 6. Выполнение компановок к сценам. 7. Фазовка сцен 8. Выполнение фонов к сценам 9. Соединение сцен с фонами 10. Соединение всех сцен в общий проект 11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов 12. Создание титров 13. Раскадровка по литературному сценарию.					
Консультации		2 ак. час.					
Промежуточная аттестация		6 ак. час.					
Всего по модулю		288 ак. час.					

3. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся в рамках каждого МДК осуществляются с применением оценочных материалов по профессиональному модулю (приложение № 1–№ 2 к рабочей программе профессионального модуля), включающих открытую (доступную к опубликованию) и закрытую (не размещаемую в свободном доступе) части.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации междисциплинарного курса/профессионального модуля сформировано с учетом требований ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Для реализации программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) библиотечный фонд ИИКОЛЛЕДЖА имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе.

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

4.1.1. Основная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).
3. Астахова, Н. И. Менеджмент : учебник для среднего профессионального образования / Н. И. Астахова, Г. И. Москвитин ; под общей редакцией Н. И. Астаховой, Г. И. Москвитина. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 422 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15997-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560903> (дата обращения: 28.04.2025).

4.1.2. Дополнительная литература:

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 24.04.2025).

4.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

- ☐ LibreOffice
- ☐ платформы: Яндекс. Мессенджер, Яндекс.Телемост.
- ☐ Windows 10Pro
- ☐ Adobe Creative Cloud
- ☐ TV Paint animation
- ☐ Toon Boom Harmony
- ☐ Moho Animation
- ☐ Open TOONZ
- ☐ Krita

4.3. Материально-техническое обеспечение реализации профессионального модуля:

Кабинет междисциплинарных курсов/профессиональных модулей оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения практических занятий оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных консультаций оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер (ПК). На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения промежуточной и итоговой аттестации оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Аудитория для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональные компьютеры. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Библиотека, читальный зал, коворкинг с выходом в интернет.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта
Открытая часть

1. Система оценивания

Обучающиеся, не набравшие 61 балла в течение семестра, или не согласные с оценкой, полученной по итогам текущего контроля в семестре, проходят промежуточную

аттестацию в форме экзамена по междисциплинарному курсу, профессиональному модулю (6 семестр).

При проведении промежуточной аттестации результаты, полученные обучающимся в семестре, переводятся в формат традиционной оценки в соответствии со шкалой перевода баллов:

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
МДК. 03.01 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Распределение обязанностей при создании анимационного проекта	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по моделированию художественно-колористического решения анимационного проекта на основе референсов Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по моделированию художественно-колористического решения анимационного проекта на основе референсов Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации Обучающийся выполняет работу по организации работы

			исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта
Тема 1.2. Техническое оснащение студии	Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта 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)	ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации 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)
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 6 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных

		созданию компьютерно-анимационного проекта	ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами или профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает
--	--	--	--

			смысли и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает
--	--	--	---

			смысли и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя
--	--	--	---

			оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
Экзамен по модулю, 6 семестр	Собеседование		

3. Типовые оценочные материалы

Оценочное средство 1.

Вид: Проверка практических заданий по теме занятия.

Краткая характеристика: Задания построены с учетом изучаемой лексики и наиболее употребляемых грамматических структур, необходимых для эффективной коммуникации. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 2.

Вид: Презентация.

Краткая характеристика: Устная презентация предполагает умение обучающего работать с информацией, умение логично и четко формулировать свои мысли, владение культурой мышления, владение навыками презентации выполненной самостоятельной работы.

Оценочное средство 3. Вид: Устный опрос

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом практическом занятии. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 4.

Вид: Проверочная работа

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 5.

Вид: Решение ситуационной задачи

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи.

Оценочное средство 6.

Вид: Тестирование

Краткая характеристика: Тестовые форматы позволяют быстро осуществить проверку знаний, а также могут быть использованы для взаимопроверки. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 7.

Вид: Собеседование

Краткая характеристика: беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, которая направлена на выяснение объема знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме или проблеме с целью оценки уровня усвоения учебного материала, глубины и прочности знаний, умения применять их на практике, а также сформированности коммуникативных навыков и других профессионально значимых качеств.

Оценочное средство 8.

Вид: Курсовая работа (проект)

Краткая характеристика: самостоятельная учебная работа, выполняемая под руководством преподавателя направленная на углубление и систематизацию теоретических знаний, развитие практических навыков анализа и решение конкретных задач в рамках изучаемой дисциплины или профессионального модуля.

Примерные вопросы для подготовки к промежуточной аттестации:

1. Должности сотрудников анимационной студии и их обязанности
2. Разработка идеи командного проекта.
3. Распределение функций. Планирование сроков
4. Подготовка аниматика, распределение сцен, изучение функции режиссера
5. Отрисовка персонажей и фонов, подготовка к анимации, консультация с главным художником
6. Создание анимации, работа в едином стиле, контроль ведущего аниматора
7. Экспорт сцен. Монтаж. Озвучание. Обязанности композера
8. Необходимое оснащение студии. Нормы охраны труда
9. Характеристики и стоимость оборудования.
10. Планирование закупок
11. Обустройство студии с учетом норм охраны труда
12. Способы работы с фрилансерами

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Колледж искусственного интеллекта, креативного мышления и мастерства

УТВЕРЖДЕНО
Заместителем директора
ИИ Колледжа
Дубровиной Т.Л.
РАЗРАБОТЧИКИ
Дзюба Д.А.

ПРОИЗВОДСТВО ТРЕХМЕРНОГО (3D) ЦИФРОВОГО АНИМАЦИОННОГО КИНО

Рабочая программа профессионального модуля,
включая междисциплинарные курсы (далее – МДК):

МДК 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей

МДК 04.02 Симуляция физических свойств объекта

МДК 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

Направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-
дизайн контент

форма обучения: очная

язык реализации: русский

1. Планируемые результаты освоения профессионального модуля, соотнесенные с требуемыми результатами освоения ОП СПО

ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели

ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино

ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию

ПК 4.4 Создавать виртуальный волосной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах

ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять взаимосвязи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей			
ПК 4.1. ПК 4.2.	основ компьютерной графики; программного обеспечения для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; методов и приемов цифровой лепки; основы пластической анатомии человека и животных; методов и приемов нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель анимационного кино; методов и приемов построения стилизованных	использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования	детализации готовых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; разработке дизайна персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве; создании трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере; построении полигональной сетки трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино; создании внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	анимационных персонажей для анимационных фильмов; основ компьютерной графики; методов и приемов создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; программного обеспечения для создания текстурных карт; приемов и методов создания фотоколлажей с применением специальных эффектов; видов вспомогательных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; использовать программное обеспечение при создании текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать графический планшет для решения задач создания текстурных карт цвета; различать и выбирать цвета и оттенки из спектра цветов для решения задач создания текстурных карт моделей анимационного кино; использовать фотоколлаж при создании текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино	анимационного кино; подборе цветовой палитры для текстурной карты для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; нанесении базового цвета на текстурную карту для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; детализации текстурной карты с помощью процедурных текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; детализации текстурной карты с помощью цифровых фотографий для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; создании текстурных карт и масок для рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; создании текстурных карт и

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
			масок для настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; создание текстурных карт и масок для настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта			
ПК 4.3. ПК 4.4.	основ компьютерной графики; программного обеспечения для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; приемов и методов применения технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; приемов и методов применения текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино свойств и параметров	использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; шейдеров для компьютерных моделей анимационного кино; применять для настройки шейдеров технические карты и маски; использовать программное обеспечение для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать программное	создании базового шейдера для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; настройке распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок; настройке отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
	основных типов шейдеров; приемов и методов создания основных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; приемов и методов создания составных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; основ компьютерной графики; законов колористики; программного обеспечения для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; параметров и свойств виртуального волосяного покрова в выбранном программном обеспечении для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	обеспечение для создания текстурных карт; применять вспомогательные текстурные карты для настройки визуализации виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей;	моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок; настройке рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок; рисовании текстурных карт, отвечающих за количество виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; рисовании текстурных карт, отвечающих за цвет виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
			компьютерных моделей анимационного кино; рисовании текстурных карт, отвечающих за форму и длину виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино настройке цвета виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; настройке прозрачности виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; получении изображений трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с виртуальным волосяным покровом для определения характера реакции виртуального материала

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
			волосяного покрова на различные способы освещения; создании виртуальной трехмерной сцены с источниками света
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей			
ПК 4.5.	основы компьютерной графики; методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; основы анимации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении	использовать программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации; использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении; использовать методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией в готовом программном обеспечении; анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде трехмерных компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих	расположении и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения и функциональными требованиями к движению и деформациям конкретной трехмерной компьютерной модели анимационного кино; настройке каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями трехмерной компьютерной модели

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
		функциональным требованиям	анимационного кино; настройке взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино; создании элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК, виды практики ³)	Семестр	Всего (ак.ч.)	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Самостоятельная работа	Выполнение курсового проекта (работы)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	2	3	4	5	6	7	8
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей	6	105	36	56	11		диф. зачет
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта	7	72	20	36	11		экзамен
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей	7	108	20	80	3	20	экзамен
Консультации	6,7	5					

Итого по ПМ:	7	288	76	172	25	20	экзамен
--------------	---	-----	----	-----	----	----	---------

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебного материала		Вид учебной деятельности (ак.ч.)					
		Урок	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Лабораторное / Практическое занятие по проекту	Выполнение курсового проекта (работы)	Самостоятельная работа
МДК. 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей							
Семестр 6							
Тема 1.1. Основные понятия и принципы компьютерной графики			4	8			2
Содержание							
1	Основные принципы понятия компьютерной графики. Типы графики. Области применения компьютерной графики.						
2	Виды графики. Растровая графика. Векторная графика. Фрактальная графика.						
3	Понятие формата файла. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы файлов. Универсальные форматы файлов растровой графики.						
4	Форматы видеофайлов.						
5	Программное обеспечение компьютерной графики. Графические редакторы.						
6	Аппаратное обеспечение компьютерной графики. Видеокарты и их характеристики. Основные типы накопителей информации.						
Тема 1.2. Основы трехмерной графики			4	8			2
Содержание							
1	Виды анимации. Компьютерная анимация. Анимация. Стерео анимация. Флэш анимация.						
2	Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора.						
3	Работа с окнами проекции.						

4	Работа с файлами, импорт и экспорт данных.					
5	Настройка интерфейса.					
Тема 1.3. Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними		5	8			1
Содержание						
1	Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях.					
2	Общее понятие о методах отображения. Сцена в трехмерной графике. Управление видами.					
3	Геометрические примитивы. Создание. Типы.					
4	Выделение объектов и установка свойств объекта. Использование слоев.					
5	Трансформация объектов. Опорные точки. Команды выравнивания. Сетки. Параметры привязки.					
6	Клонирование объектов.					
7	Группировка объектов и создание связей между ними.					
Тема 1.4. Основы моделирования		4	8			1
Содержание						
1	Принципы моделирования. Типы моделирования. Нормали. Подчиненные объекты. Вспомогательные объекты.					
2	Моделирование простейших объектов.					
3	Двухмерные сплайны и фигуры. Рисование в двухмерном пространстве.					
4	Редактирование сплайнов. Модификаторы сплайнов.					
5	Каркасы и многоугольники.					
6	Модификаторы и сетки модификаторов.					
7	Типы модификаторов.					
Тема 1.5. Сложные методы моделирования		5	8			1
Содержание						
1	Сложные методы моделирования. Скульптурирование.					
2	Создание сложных сцен с помощью внешних ссылок и системы управления активными сценами.					
3	Схематические виды.					
4	Основы деформирования поверхности с помощью кисти. Методы использования кисти. Параметры кисти.					
5	Основы деформирования поверхности с помощью модификатора каркаса.					

6	Модификаторы дополнительных поверхностей.					
7	Составные объекты. Типы составных объектов. Принципы работы с ними.					
8	Создание лоскутов. Редактирование лоскутов. Применение к лоскутным модификаторам.					
9	NURBS-кривые и поверхности. Редактирование NURBS-объектов. NURBS-компоненты.					
10	Создание сложных сцен с помощью внешних ссылок и системы управления активными сценами.					
Тема 1.6. Основы работы с графическими редакторами. Основы цифрового рисунка		8	8			2
Содержание						
1	Искусство цифрового рисования. Особенности и недостатки.					
2	Перспектива в 2D пространстве. Способы построения перспективы посредством растровых редакторов.					
3	Интерфейс и настройки рабочего пространства растрового редактора.					
4	Панель инструментов. Настройка инструментов.					
5	Работа с файлами и изображениями.					
6	Принципы работы со слоями и масками.					
7	Создание эффектов.					
8	Принципы построения растровых изображений.					
9	Создание фонов в растровом редакторе.					
10	Создание паттернов в растровом редакторе.					
11	Создание текстур в растровом редакторе.					
12	Создание мраморной текстуры.					
13	Создание текстуры фольги.					
14	Создание текстуры дерева.					
15	Создание текстуры бумаги.					
16	Создание медной текстуры.					
17	Создание гранжевой текстуры.					
18	Создание текстур ткани.					
19	Создание текстуры водной глади.					
20	Создание текстуры травы.					
Тема 1.7. Материалы и текстуры		6	8			2
Содержание						
1	Главные технические аспекты текстурирования. Основы дизайна в создании текстур.					
2	Понятие материала. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе.					

3	Свойство материалов. Цвет. Прозрачные и непрозрачные объекты.						
4	Стандартные материалы.						
5	Составные материалы и модификаторы материалов.						
6	Карты: основные понятия.						
7	Типы карт материалов.						
8	Специализированные материалы.						
9	Модификаторы наложения карт и растяжение шкуры.						
10	Каналы. Визуализация текстуры.						
11	Карты нормалей.						
12	Развертывание произвольных объектов. Простые техники низкополигонального развертывания.						
13	Правильное планарное проецирование, создание развертки под уже готовые карты.						
14	Универсальная техника развертывания объектов любой сложности через швы.						
15	Развертка человекоподобных и высокополигональных объектов.						
16	Создание текстуры на основании развертки. Принципы рисования текстур по разверткам.						
Консультации		<i>1 ак.час</i>					
Промежуточная аттестация		<i>1 ак.час – диф. зачет</i>					
Всего			36	56			11
МДК. 04.02 <i>Симуляция физических свойств объекта</i>							
Семестр 7							
Тема 2.1. Методы освещения на основе трассировки и диффузного отражения			3	5			2
Содержание							
1	Понятие освещение. Типы источников. Методы освещения.						
2	Параметры дополнительного освещения.						
3	Локальные и глобальные параметры дополнительного освещения.						
4	Диффузное отражение. Параметры диффузного отражения.						
5	Материалы на основе дополнительного освещения.						
Тема 2.2 Атмосферные эффекты и эффекты визуализации			3	5			2
Содержание							
1	Экспозиция. Режимы экспозиции. Псевдоцветное управление экспозицией.						

2	Создание атмосферных эффектов.					
3	Создание Солнца.					
4	Создание облаков.					
5	Создание сцены болота.					
6	Создание эффектов визуализации. Создание оптических эффектов.					
7	Создание электрического разряда в розетке электросети.					
8	Создание эффекта неоновой подсветки.					
9	Блеск поверхности самолета.					
10	Другие эффекты визуализации.					
Тема 2.3 Динамика частиц			2	5		1
Содержание						
1	Динамическая симуляция. Законы динамики.					
2	Понятие системы частиц. Особенности работы частиц. Природа частиц.					
3	Создание системы частиц.					
4	Свойства и атрибуты частиц.					
5	Работа со скоростью и ускорением.					
Тема 2.4 Динамика жидких и газообразных сред			3	5		1
Содержание						
1	Понятие флюидов. Типы флюидов. Область применения флюидов.					
2	Контейнеры и внутреннее устройство флюидов.					
3	Динамическая анимация флюидов.					
4	Визуализация объемных флюидов.					
5	Визуальные свойства поверхности воды.					
6	Рыбалка на озере.					
7	Буйки и поплавки.					
Тема 2.5 Динамическая симуляция меха			3	5		1
Содержание						
1	Понятие, типы, методы изучения свойств меха.					
2	Подготовка модели к покрытию мехом.					
3	Причесывание и редактирование меховых свойств.					
4	Настройка формы и внешнего вида меха.					
5	Главный метод изучения свойств меха.					
6	Освещение меха.					
Тема 2.6 Динамика волос			3	6		2
Содержание						
1	Волосной симулятор. Типы визуализации волос. Законы динамики.					
2	Создание системы волос.					

3	Требования к поверхности для создания волос. Система волос и ее свойства.					
4	Редактирование длины волос.					
5	Коллизии и взаимодействия с поверхностью.					
6	Индивидуальные свойства волос.					
7	Три типа кривых при работе с системой волос.					
8	Волосы и текстуры цвета.					
9	Практическое создание прически. Стрижка, укладывание, прическа.					
10	Увеличение густоты прически.					
11	Настройка формы волос. Настройка освещения.					
12	Заплетание косичек.					
Тема 2.7 Динамика ткани			3	5		2
Содержание						
1	Симуляция ткани. Концепция симуляции ткани. Свойства ткани.					
2	Определение свойств ткани и внешних сил.					
3	Моделирование динамики ткани.					
4	Просмотр натяжения ткани.					
5	Моделирование динамического поведения ткани.					
Консультации		2 ак.час				
Промежуточная аттестация		3 ак.час –экзамен				
Всего			20	36		11
МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей						
Семестр 7						
Тема 3.1 Основы анимации			5	15		1
Содержание						
1	Типы анимации. Терминология. Применения анимации. Главный принцип анимации в 3D. Общие принципы и внутреннее устройство анимации в 3D.					
2	Управление временными интервалами. Установка скорости кадров.					
3	Ключевые кадры. Автоматическая установка ключей. Копирование параметрических ключей.					
4	Панель треков. Просмотр и редактирование параметров ключей.					
5	Анимация объектов. Анимация камер. Анимация источников света. Анимация материалов.					
6	Анимация на основе ограничений и контроллеров.					
Тема 3.2 Сложные методы анимации			5	15		1
Содержание						

1	Процедурная анимация. Разница между скриптами. Деформеры.					
2	Модификаторы анимации.					
3	Закрепление ключей анимации во внешнем файле.					
4	Анимация с помощью выражений и связывания параметров.					
5	Преобразования объекта с помощью выражений.					
6	Работа со слоями анимации.					
7	Сохранение анимационных последовательностей.					
8	Загрузка анимации.					
Тема 3.3 Анимация персонажа			5	15		1
Содержание						
1	Настройка персонажей. Использование готовых решений.					
2	Построение скелетной системы.					
3	Прямая и обратная кинематика.					
4	Создание системы обратной кинематики.					
5	Методы обратной кинематики.					
6	Создание и анимация двуногих персонажей.					
7	Создание персонажа. Анимация персонажа.					
8	Создание группы персонажей.					
9	Создание группы двуногих персонажей.					
Тема 3.4 Системы рендеринга			5	15		
Содержание						
1	Рендер. Движки рендера. Особенности настройки в 3D. Освещение.					
2	Основы обработки.					
3	Настройка параметров рендера в трехмерном редакторе.					
4	Основы работы с видеоредакторами.					
Консультации		2 ак.час				
Промежуточная аттестация		3 ак.час – экзамен				
Всего			20	60	20	3
Примерная тематика курсовых проектов (работ)		1. Визуализация гостиной комнаты. 2. Моделирование персонажа. 3. Визуализация окружения анимационной сценки. 4. Разработка пропсов. 5. Создание стилизованного цикла ходьбы. 6. Лицевая анимация. 7. Смешение циклов походки и бега.				
Консультации		5 ак. час.				
Промежуточная аттестация		10 ак. час.				

3. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся в рамках каждого МДК осуществляются с применением оценочных материалов по профессиональному модулю (приложение № 1 - № 2 к рабочей программе профессионального модуля), включающих открытую (доступную к опубликованию) и закрытую (не размещаемую в свободном доступе) части.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации междисциплинарного курса/профессионального модуля сформировано с учетом требований ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Для реализации программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) библиотечный фонд ИИ Колледжа имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе.

4.1.1. Основная литература:

МДК. 04.01 *Моделирование и текстурирование 3D моделей*

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 04.02 *Симуляция физических свойств объекта*

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

4.1.2. Дополнительная литература:**МДК. 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей**

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 28.04.2025).

МДК. 04.02 Симуляция физических свойств объекта

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 28.04.2025).

МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16035-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 28.04.2025).

4.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

LibreOffice, платформы: Яндекс. Мессенджер, Яндекс.Телемост. Blender, Autodesk Maya, Adobe After Effects, Daz 3D, Unity, Unreal Engine

4.3. Материально-техническое обеспечение реализации профессионального модуля:

Кабинет междисциплинарных курсов/профессиональных модулей оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер,

Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения практических занятий оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных консультаций оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер (ПК). На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения промежуточной и итоговой аттестации оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Аудитория для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональные компьютеры. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет

LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Библиотека, читальный зал, коворкинг с выходом в интернет.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ

Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино

Открытая часть

1. Система оценивания

Обучающиеся, не набравшие 61 балла в течение семестра, или не согласные с оценкой, полученной по итогам текущего контроля в семестре, проходят промежуточную аттестацию в форме дифференцированного зачета, экзамена по междисциплинарным курсам, профессиональному модулю (6,7 семестры).

При проведении промежуточной аттестации результаты, полученные обучающимся в семестре, переводятся в формат традиционной оценки в соответствии со шкалой перевода баллов:

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
МДК. 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Основные понятия и принципы компьютерной графики	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели	Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей
Тема 1.2. Основы трехмерной графики	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели жизненных ситуациях	Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением		
Тема 1.3. Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Тема 1.4 Основы моделирования	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Тема 1.5 Сложные методы моделирования	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели	Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	докладом, сообщением		
Тема 1.6 Основы работы с графическими редакторами. Основы цифрового рисунка	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Тема 1.7 Материалы и текстуры	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей; Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Промежуточная аттестация обучающихся			
Диф. зачет, 6 семестр	Задания на диф.зачет	ПК 4.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели ПК 4.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и выполнить практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и выполнить практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, практическое задание на зачете. При выполнении практического задания на зачете студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях,

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, практическое задание на зачете не выполнено.
МДК. 04.02 Симуляция физических свойств объекта			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 2.1 Методы освещения на основе трассировки и диффузного отражения	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию	Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию
Тема 2.2 Атмосферные эффекты и эффекты визуализации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию	Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию
Тема 2.3 Динамика частиц	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы)	ПК 4.4 Создавать виртуальный волосной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	Подготовка и выступление с докладом, сообщением		
Тема 2.4 Динамика жидких и газообразных сред	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию; Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах
Тема 2.5 Динамическая симуляция меха	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию; Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах
Тема 2.6 Динамика волос	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию; Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах
Тема 2.7 Динамика ткани	Наблюдение за выполнением	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их	Обучающийся выполняет работу по созданию

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	предварительную визуализацию ПК 4.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию; Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен, 7 семестр	Вопросы к экзамену	ПК 4.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию ПК 4.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
МДК. 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 3.1 Основы анимации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создает системы коррекции деформаций
Тема 3.2 Сложные методы анимации	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создает системы коррекции деформаций
Тема 3.3 Анимация персонажа	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями	Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	поверхности и частями виртуального скелета, создает системы коррекции деформаций
Тема 3.4 Система рендеринга	Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) Оценка выполнения практического задания(работы) Подготовка и выступление с докладом, сообщением	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создает системы коррекции деформаций
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен, 7 семестр	Вопросы к экзамену	ПК 4.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80%

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях,

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
Экзамен по модулю, 7 семестр	Собеседование		

3. Типовые оценочные материалы

Оценочное средство 1.

Вид: Проверка практических заданий по теме занятия.

Краткая характеристика: Задания построены с учетом изучаемой лексики и наиболее употребляемых грамматических структур, необходимых для эффективной коммуникации. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 2.

Вид: Презентация.

Краткая характеристика: Устная презентация предполагает умение обучающего работать с информацией, умение логично и четко формулировать свои мысли, владение культурой мышления, владение навыками презентации выполненной самостоятельной работы.

Оценочное средство 3. Вид: Устный опрос

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом практическом занятии.

Оцениваются

фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 4.

Вид: Проверочная работа

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 5.

Вид: Решение ситуационной задачи

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется как в письменном, так и в устном формате. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи.

Оценочное средство 6.

Вид: Тестирование

Краткая характеристика: Тестовые форматы позволяют быстро осуществить проверку знаний, а также могут быть использованы для взаимопроверки. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 7.

Вид: Собеседование

Краткая характеристика: беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, которая направлена на выяснение объёма знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме или проблеме с целью оценки уровня усвоения учебного материала, глубины и прочности знаний, умения применять их на практике, а также сформированности коммуникативных навыков и других профессионально значимых качеств.

Оценочное средство 8.

Вид: Курсовая работа (проект)

Краткая характеристика: самостоятельная учебная работа, выполняемая под руководством преподавателя, направленная на углубление и систематизацию теоретических знаний, развитие практических навыков анализа и решение конкретных задач в рамках изучаемой дисциплины или профессионального модуля.

Примерные вопросы для подготовки к промежуточной аттестации:

1. Основные принципы и понятия компьютерной графики. Типы графики.
2. Области применения компьютерной графики.
3. Виды графики. Растровая графика.
4. Векторная графика. Фрактальная графика.
5. Понятие формата файла. Принципы сжатия изображений.
6. Внутренние форматы файлов. Универсальные форматы файлов растровой графики.
7. Программное обеспечение компьютерной графики. Графические редакторы.
8. Работа с файлами, импорт и экспорт данных.
9. Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве
10. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях.
11. Трансформация объектов. Опорные точки. Команды выравнивания. Сетки.
12. Параметры привязки. Принципы моделирования. Типы моделирования. Нормали. Подчиненные объекты. Вспомогательные объекты.

ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»
Колледж искусственного интеллекта, креативного мышления и мастерства

УТВЕРЖДЕНО
Заместителем директора
ИИ Колледжа
Дубровиной Т.Л.
РАЗРАБОТЧИКИ
Дзюба Д.А.

РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ МОУШН-ДИЗАЙН КОНТЕНТА

Рабочая программа профессионального модуля,
включая междисциплинарный курс (далее – МДК):

МДК.05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

Направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино.

Моушн-дизайн контент
форма обучения: очная
язык реализации: русский

1. Планируемые результаты освоения профессионального модуля, соотнесенные с требуемыми результатами освоения ОП СПО

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.05.01			
ДПКВ 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента	технология изготовления моушн-дизайн контента.	проводить проектный анализ моушн-дизайн контента; разрабатывать концепцию моушн-дизайн контента.	проведении предпроектного анализа моушн-дизайн контента; проведении анализа эскизов и указаний художника-постановщика
ДПКВ 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций	основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; средства и методы осуществления движения анимации; технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта; технологическую последовательность изготовления фоновой части	применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части моушн-дизайн контента; выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; разрабатывать концепцию моушн-дизайн проекта.	выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.
ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с	виды и стили изобразительного искусства; виды живописно-графической техники; основы цветоведения;	применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях	разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента; разработке

референсами и художественным и требованиями проекта	средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.	и жанрах; применять изобразительные приемы.	колористического решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента.
ДПКВ 4.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения	основы рисунка; основы компьютерной графики; необходимый набор информации для визуализации характерного движения; этапы рабочего процесса при создании видеоряда; основы биомеханики.	распределять этапы работы над визуализацией характерного движения; применять принципы анимации для визуализации характерного.	определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	принципов создания моушн-дизайн контента; основы киносценарии; режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; организации производства моушн-дизайн контента; основ управления проектами; особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; программного обеспечение, используемое при создании моушн-дизайн контента; основ эстетики, этики, общей и социальной психологии,	управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю качества их исполнения на всех этапах производства моушн-дизайн контента; курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта; работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве моушн-дизайн контента; определять срок исполнения конкретного творческого задания	постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения; курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта

	социологии, филологии; технического английского языка в области моушн- дизайн контента и компьютерной графики; требований охраны труда		
--	---	--	--

2. Структура и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Наименования разделов профессионального модуля (МДК)	Семестр	Всего (ак.ч.)	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Самостоятельная работа	Выполнение курсового проекта (работы)	Форма промежуточной аттестации
<i>I</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>
МДК.05.01 Разработка и создание моушн- дизайн контента	7	213	40	160	8		Экзамен
МДК.05.01 Разработка и создание моушн- дизайн контента	8	72	18	24	7	18	Экзамен
Итого по ПМ:		288	58	184	15	18	Экзамен

2.3. Тематический план и содержание профессионального модуля

Содержание учебного материала	Вид учебной деятельности (ак.ч.)
-------------------------------	----------------------------------

	Урок	Лекция	Практическое занятие (Семинар)	Лабораторное / Практическое занятие по	Выполнение курсового проекта (работы)	Самостоятельная работа
МДК. 05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента						
Семестр 7						
Тема 1.1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении		20	80			4
Содержание						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Тема 1.2. Техника и основные рабочие программы		20	80			4
Содержание						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
Консультации	2 ак. час					
Промежуточная аттестация	3 ак. час – экзамен					

Всего		213	40	160		8
МДК. 05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента						
Семестр 8						
Тема 1.3 Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа		9	12			
Содержание						
1	Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа					
2	Рабочая среда видеоредактора. Назначение. Пример проекта. Структура проекта. Композиции и Слои. Рендеринг					
3	Подготовка проектов к анимации в AdobePhotoshop и AdobeIllustratorили других программах. Импорт в программу для анимации.					
4	Панель Timeline. Настройки, опции и параметры панели Timeline					
5	Панели Tools и Composition. Панели Info, Audio, Effects & Presets,Preview					
6	Свойства слоев. Настройка свойств слоя. Скорость и заморозка					
7	Нулевой объекты.					
8	Анимация. Анимация с помощью ключевых кадров. 3D анимация					
9	Использование принципов анимации при создании моушен-дизайн контента.					
10	Анимация векторной графики. Шейпы. Инструменты для оптимизации процесса.					
11	Управление камерой.Управление светом					
12	Анимация камеры и света. Глубина резкости					
13	Маскирование. Маскирование нескольких слоев					
14	Текст. Параметры текста. Шаблоны. Аниматоры					
15	3D текст. Способы создания 3D текста					
16	Применение эффектов. Настройка эффектов					
17	Создание паттернов и переходов.					
18	Кейинг					
19	Применение сторонних плагинов.					
20	Трекинг. Виды трекинга. Примеры трекинга					
Тема 1.4. Применение приемов создания моушен-дизайн контента для конкретных задач		9	12			7
Содержание						
1	Применение приемов создания моушен-дизайн контента для конкретных задач					
2	Анимация логотипов. Приемы. Особенности					
3	Анимация надписей. 2D и 3D					
4	Анимация персонажа. Puppettool, кости, duik.					
5	Анимация походки человека и животного.					
6	Анимация фона. Приемы, творческий поиск.					
7	Цветокоррекция.					
8	Работа с частицами.					
9	Композитинг.					
10	Инфографика. Назначение. Композиция. Ритм.					
11	Кинетическая типографика.					
12	Глитч. Сферы применения. Приемы создания.					
13	Создание объектов и их анимация в Cinema 4D. Интеграция проекты, выполненные в других программах.					
14	Видео представления товаров.					
Консультации		2 ак.час				
Промежуточная аттестация		3 ак.час – экзамен				
Всего		72	18	24	18	7

Примерная тематика курсовых проектов (работ)	1. Создание инфографики 20 секунд.
Консультации	4 ак. час.
Промежуточная аттестация	9 ак. час.
Всего по модулю	288 ак. час.

3. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся в рамках каждого МДК осуществляются с применением оценочных материалов по профессиональному модулю (приложение № 1 - № 2 к рабочей программе профессионального модуля), включающих открытую (доступную к опубликованию) и закрытую (не размещаемую в свободном доступе) части.

4. Условия реализации программы профессионального модуля

Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации междисциплинарного курса/профессионального модуля сформировано с учетом требований ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Для реализации программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) библиотечный фонд ИИКолледжа имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе.

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации профессионального модуля

4.1.1. Основная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 28.04.2025).

3. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 177 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12575-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566467> (дата обращения: 24.04.2025).

4.1.2. Дополнительная литература:

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542691> (дата обращения: 24.04.2025).

4.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

- LibreOffice
- платформы: Яндекс. Мессенджер, Яндекс.Телемост.
- Windows 10Pro
- Adobe Creative Cloud
- TV Paint animation
- Toon Boom Harmony
- Moho Animation
- Open TOONZ
- Krita

4.3. Материально-техническое обеспечение реализации профессионального модуля:

Кабинет междисциплинарных курсов/профессиональных модулей оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения практических занятий оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных консультаций оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер (ПК). На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Кабинет для проведения промежуточной и итоговой аттестации оснащен следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональный компьютер. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Аудитория для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, персональные компьютеры. На ПК установлено лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства: Яндекс.Мессенджер, Яндекс.Телемост и Яндекс.Диск, антивирусное ПО Kaspersky; FAR manager, офисный пакет LibreOffice. Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет, ЭБС, электронно-образовательной среде, к современным профессиональным базам данных и информационно-справочным системам.

Библиотека, читальный зал, коворкинг с выходом в интернет.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Разработка и создание моушн-дизайн контента
Открытая часть

1. Система оценивания

Обучающиеся, не набравшие 61 балла в течение семестра, или не согласные с оценкой, полученной по итогам текущего контроля в семестре, проходят промежуточную аттестацию в форме экзамена по междисциплинарному курсу (7,8 семестры), профессиональному модулю (8 семестр).

При проведении промежуточной аттестации результаты, полученные обучающимся в семестре, переводятся в формат традиционной оценки в соответствии со шкалой перевода баллов:

- 60 баллов и менее – «неудовлетворительно»;
- от 61 до 75 баллов – «удовлетворительно»;
- от 76 до 90 баллов – «хорошо»;
- от 91 до 100 баллов – «отлично».

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
МДК. 05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента			
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно- анимационного проекта Обучающийся выполняет работу помоделировании художественно- колористического решение анимационного проекта на основе референсов Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации Обучающийся выполняет работу по организации работы	ДПКВ 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн- дизайн контента ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно- анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по моделированию художественно- колористического решение анимационного проекта на основе референсов Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации Обучающийся выполняет работу по

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
	исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта		организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта
Тема 1.2. Техника и основные рабочие программы	Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта 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)	ДПКВ 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента ДПКВ 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта ДПКВ 4.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации 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)
Промежуточная аттестация обучающихся			

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Экзамен 7 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание		
Тема 1.3. Основные понятия моушн- дизайна и практическая работа	Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части Обучающийся определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	ДПКВ 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента ДПКВ 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта ДПКВ 4.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации 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)
Тема 1.4.	Обучающийся выполняет работу по	ДПКВ 4.1 Проводить	Обучающийся выполняет работу по

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Применение приемов создания моушн-дизайн контента для конкретных задач	организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта 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)	предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента ДПКВ 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта ДПКВ 4.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации 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)
Промежуточная аттестация обучающихся			
Экзамен 8 семестр	Экзамен в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание	ДПКВ 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-	Оценка «отлично» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить все практические занятия,

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
		дизайн контента ДПКВ 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций ДПКВ 4.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта ДПКВ 4.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения ДПКВ 4.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен быть подробным, в полной мере раскрывать тему и не содержать грубых или существенных ошибок. Каждый вопрос должен сопровождаться примерами ил профессиональной деятельности. Также студент должен давать полные, исчерпывающие ответы на уточняющие вопросы преподавателя в рамках билета. При этом, обучающийся раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой, изложил материал грамотным профессиональным языком в определенной логической последовательности, точно используя терминологию данного МДК; отвечал самостоятельно без наводящих и уточняющих вопросов преподавателя. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, уложившись в отведенное время, в соответствии с

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «хорошо» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 90% практических занятий, самостоятельную работу и ответить на два теоретических вопроса билета и выполнить третий вопрос - практическое задание. Ответ на теоретические вопросы должен раскрывать тему и не содержать грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии. Может привести пример по описываемой теме. Ответ обучающегося удовлетворяет, в основном, требованиям на отметку «отлично», но при этом имеет место один из недостатков: допущены одна - две неточности при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			преподавателя; допущены ошибка или более двух неточностей при освещении второстепенных вопросов; При выполнении третьего вопроса – практического задания студент полностью выполнил задание, но не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «удовлетворительно» - выставляется в следующих случаях: студент должен выполнить 80% практических занятий, самостоятельную работу, третий вопрос билет - практическое задание и подготовить ответ на 1 вопрос из билета, в общем раскрывающий тему и не содержащий грубых ошибок. Ответ студента должен показывать, что он знает и понимает смысл и суть описываемой темы и ее взаимосвязь с другими разделами МДК и с другими дисциплинами, МДК осваиваемой образовательной программы по профессии, но при этом неполно или

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			непоследовательно раскрыто содержание материала, имеются ошибки при ответах на вопросы, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, навыки, достаточные для дальнейшего усвоения материала, определенного учебной программой МДК. При выполнении третьего вопроса – практического задания студент частично выполнил задание, не уложился в отведенное время, в соответствии с требованиями нормативно-технической документации, профессионального стандарта. Оценка «неудовлетворительно» - выставляется в случаях, если практические занятия выполнены менее, чем 80%, не выполнена в полном объеме самостоятельная работа, не раскрыто основное содержание учебного материала; обнаружено незнание или неполное понимание обучающимся большей или наиболее важной части учебного материала; допущены грубые ошибки при ответах на вопросы, дополнительные уточняющие или

Темы МДК	Оценочные материалы (виды и количество)	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
			наводящие вопросы преподавателя оставлены без ответа, практическое задание третьего вопроса не выполнено.
Экзамен по модулю. 8 семестр	Вопросы и практические задания к экзамену		

2. Типовые оценочные материалы

Оценочное средство 1.

Вид: Проверка практических заданий по теме занятия.

Краткая характеристика: Задания построены с учетом изучаемой лексики и наиболее употребляемых грамматических структур, необходимых для эффективной коммуникации. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента.

Оценочное средство 2.

Вид: Презентация.

Краткая характеристика: Устная презентация предполагает умение обучающего работать с информацией, умение логично

и четко формулировать свои мысли, владение культурой мышления, владение навыками презентации выполненной самостоятельной работы.

Оценочное средство 3. Вид: Устный опрос

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом практическом занятии. Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 4.

Вид: Проверочная работа

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется на каждом как в письменном, так и в устном формате.

Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи, а также навыки критической оценки информации, с которой обучающийся работал в процессе подготовки к занятию.

Оценочное средство 5.

Вид: Решение ситуационной задачи

Краткая характеристика: Данное оценочное средство используется как в письменном, так и в устном формате.

Оцениваются фактические ЗУНы студентов, глубина понимания изучаемого материала, способности решить ситуационные задачи.

Оценочное средство 6.

Вид: Тестирование

Краткая характеристика: Тестовые форматы позволяют быстро осуществить проверку знаний, а также могут быть использованы для взаимопроверки. Правильно выполненное задание позволяет оценить полученные ЗУН по теме, самостоятельную работу студента

Оценочное средство 7.

Вид: Собеседование

Краткая характеристика: беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, которая направлена на выяснение объема знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме или проблеме с целью оценки уровня усвоения учебного материала, глубины и прочности знаний, умения применять их на практике, а также сформированности коммуникативных навыков и других профессионально значимых качеств.

Оценочное средство 8.

Вид: Курсовая работа (проект)

Краткая характеристика: самостоятельная учебная работа, выполняемая под руководством преподавателя, направленная

на углубление и систематизацию теоретических знаний, развитие практических навыков анализа и решение конкретных задач в рамках изучаемой дисциплины или профессионального модуля.

Примерные вопросы для подготовки к промежуточной аттестации:

1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении
2. Дизайн-среда современных медиа
3. Креатив и общее оформление. Оперативное оформление информационных программ.
4. Инфографика. Графический дизайн для web и полиграфии.
5. Шрифты и типографика. Колористика. Композиция
6. Особенности фонового слоя. Работа с объектами, находящимися на отдельных слоях. Создание текстовой надписи в графическом документе. Простой и фигурный текст.
7. Свойства слоев. Настройка свойств слоя.
8. Скорость и заморозка
9. Маскирование. Маскирование нескольких слоев
10. Анимация походки человека и животного.
11. Создание объектов и их анимация в Cinema 4D.
12. Интеграция проекты, выполненные в других программах.