

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Романчук Иван Сергеевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 17.09.2024 17:24:37

Уникальный программный ключ:

6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

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

Аннотация к рабочей программе профессионального модуля

Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

Направленность: Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино
форма обучения очная

Объем профессионального модуля и формы промежуточной аттестации:

Наименования разделов профессионального модуля	Всего (ак.ч.)	Семестр	Форма промежуточной аттестации
МДК.01.01. Традиционная анимация	144	4	экзамен
МДК.01.02. Компьютерная анимация	118	4	экзамен
МДК.01.03. Перекладная анимация	72	4	диф.зачет
МДК.01.04. Кукольная анимация	72	4	диф.зачет
Итого по ПМ:	412	4	экзамен

Планируемые результаты освоения:

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.01.01. Традиционная анимация			
ОК 01- ОК 09 ПК 1.1 ПК 1.4 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	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;	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

	<p>технологии рисованной анимации; основы компьютерной графики; 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;</p>	<p>визуализации характерного движения в технологии рисованной 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.</p>	<p>поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;</p>
<p>МДК.01.02. Компьютерная анимация</p>			

<p>ОК 01- ОК 09 ПК 1.2 ПК 1.6</p>	<p>принципы работы с программным обеспечением для создания 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;</p>	<p>использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для 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;</p>	<p>детализации готовых трехмерных компьютерных 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;</p>
<p>МДК.01.03. Перекладная анимация</p>			
<p>ОК 01- ОК 09 ПК 1.3</p>	<p>необходимый набор информации для визуализации</p>	<p>использовать взаимовлияние движений различных частей</p>	<p>выполнения поправок в положении частей</p>

ПК 1.6	<p>характерного движения в технологии 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;</p>	<p>персонажа для достижения точной 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;</p>	<p>анимационного персонажа (с 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</p>
--------	---	---	---

МДК.01.04. Кукольная анимация

<p>ОК 01- ОК 09 ПК 1.3 ПК 1.4 ПК 1.6</p>	<p>принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;</p> <p>программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;</p>	<p>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</p>	<p>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</p>
--	--	--	---

		<p>достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;</p> <p>использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;</p> <p>профессионально рисовать;</p> <p>реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены;</p>	<p>заданием режиссера по сцене;</p> <p>перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;</p>
--	--	--	---

ПМ.02 ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ И ИХ ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация к рабочей программе профессионального модуля
 Специальность: *55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)*
 Направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*
 форма обучения очная

Объем профессионального модуля и формы промежуточной аттестации:

Наименования разделов профессионального модуля	Всего (ак.ч.)	Семестр	Форма промежуточной аттестации
МДК.02.01 Основы художественной постановки	144	3	экзамен
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка	108	4	диф.зачет
МДК 02.03 Основы сценарного мастерства и сторителлинга	108	4	диф.зачет
МДК 02.04 Научно-проектный семинар	72	3,4	диф.зачет курсовая работа
Итого по ПМ:	438	4	экзамен

Планируемые результаты освоения:

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.02.01 – 02.04			
ОК 01	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составлять план действия; определять необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

	<p>профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>профессиональной и смежных сферах; реализовывать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>	
ОК 02	<p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.</p>	<p>определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение; использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач.</p>	<p>Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 03	<p>содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального</p>	<p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории</p>	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной</p>

	<p>развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты</p>	<p>профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования</p>	<p>сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>
ОК 04	<p>психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности</p>	<p>организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p>	<p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>
ОК 05	<p>особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений</p>	<p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p>	<p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>
ОК 06	<p>сущность</p>	<p>описывать значимость</p>	<p>Проявлять</p>

	<p>гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей;</p> <p>значимость профессиональной деятельности по специальности;</p> <p>стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>	<p>своей специальности; применять стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>гражданско-Патриотическую позицию, Демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p>
ОК 07	<p>правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности;</p> <p>основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;</p> <p>принципы бережливого производства; основные направления изменения климатических условий региона</p>	<p>соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности;</p> <p>осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства; организовывать профессиональную деятельность с учетом знаний об изменении климатических условий региона.</p>	<p>Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>
ОК 08	<p>роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и</p>	<p>использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для</p>	<p>Использовать средства физической культуры для</p>

	<p>социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения</p>	<p>укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности</p>	<p>сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p>
ОК 09	<p>правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности.</p>	<p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p>	<p>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>
ПК 2.1	<p>основ рисунка; основы компьютерной графики; принципов работы с программным обеспечением для создания</p>	<p>использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; использовать инструменты управления</p>	<p>определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера</p>

	<p>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 компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики</p>	<p>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</p>	<p>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 в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания</p>
ПК 2.2	программного обеспечение для	использовать программное обеспечение	создании виртуальных камер в

	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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;</p>
ПК 2.3	<p>основ компьютерной графики; программного</p>	<p>использовать компьютерные программы для</p>	<p>компоновке и цветокоррекции результатов</p>

	<p>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 цветových пространств и особенности работы в них</p>	<p>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;</p>	<p>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</p>
--	--	--	---

			и требованиями производственно го процесса
ПК 2.4	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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 раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино</p>
ПК 2.5	<p>принципов создания анимационного кино; основы кинодраматургии; режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; – организации производства анимационного кино; основ управления проектами;</p>	<p>управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; курулировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой</p>	<p>курулировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства;</p>

	<p>особенностей различных производственных 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</p>	<p>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</p>	<p>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</p>
--	--	---	---

ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА

Аннотация к рабочей программе профессионального модуля
 Специальность: *55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)*
 Направленность: *Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино*
 форма обучения очная

Объем профессионального модуля и формы промежуточной аттестации:

Наименования разделов профессионального модуля	Всего (ак.ч.)	Семестр	Форма промежуточной аттестации
МДК.03.01 Организация и создание командного анимационного проекта	180	2	диф.зачет
МДК. 03.02 История и теория кино	108	2	диф.зачет
Итого по ПМ:	294	2	экзамен

Планируемые результаты освоения:

Коды компетенций	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.03.01 -03.02			
ОК 01	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составлять план действия; определять необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовывать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 02	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования	определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные

	<p>информации; формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.</p>	<p>информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение; использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач.</p>	<p>технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 03	<p>содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты</p>	<p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования</p>	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>
ОК 04	<p>психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности</p>	<p>организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p>	<p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>
ОК 05	<p>особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и</p>	<p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке,</p>	<p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке</p>

	<p>построения устных сообщений</p>	<p>проявлять толерантность в рабочем коллективе</p>	<p>Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>
ОК 06	<p>сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей;</p> <p>значимость профессиональной деятельности по специальности; стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>	<p>описывать значимость своей специальности; применять стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>Проявлять гражданско-Патриотическую позицию, Демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p>
ОК 07	<p>правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности;</p> <p>основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;</p> <p>принципы бережливого производства; основные направления изменения климатических условий региона</p>	<p>соблюдать нормы экологической безопасности;</p> <p>определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности;</p> <p>осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства;</p> <p>организовывать профессиональную деятельность с учетом знаний об изменении климатических условий региона.</p>	<p>Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>
ОК 08	<p>роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;</p> <p>основы здорового образа жизни;</p> <p>условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения</p>	<p>использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;</p> <p>применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности</p>	<p>Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p>
ОК 09	<p>правила построения простых и сложных предложений на</p>	<p>понимать общий смысл четко произнесенных</p>	<p>Пользоваться профессиональной</p>

	<p>профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности.</p>	<p>высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые);</p> <p>писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p>	<p>документацией на государственном и иностранном языках</p>
<p>ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта</p>	<p>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.</p>	<p>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;</p> <p>разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.</p>	<p>выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика</p>
<p>ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов</p>	<p>виды и стили изобразительного искусства; виды живописно-графической техники; основы цветоведения; средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.</p>	<p>применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;</p> <p>применять изобразительные приемы.</p>	<p>разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта;</p> <p>разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта.</p>

<p>ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.</p>
<p>ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта</p>	<p>принципов создания анимационного кино; 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 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</p>	<p>управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю 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 результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту</p>	<p>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 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</p>

			качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съепок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта
--	--	--	--

ПМ.04 ПРОИЗВОДСТВО ТРЕХМЕРНОГО (3D) ЦИФРОВОГО АНИМАЦИОННОГО КИНО

Аннотация к рабочей программе профессионального модуля
 Специальность: 55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)
 Направленность: Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино
 форма обучения очная

Объем профессионального модуля и формы промежуточной аттестации:

Наименования разделов профессионального модуля	Всего (ак.ч.)	Семестр	Форма промежуточной аттестации
МДК 04.01 Моделирование и текстурирование 3D моделей	226	6	экзамен
МДК 04.02 Симуляция физических свойств объекта	108	5	диф.зачет
МДК 04.03 Риггинг и анимация 3D моделей	72	5	Экзамен
МДК 04.04 Основы теории медиа	72	5	Экзамен
МДК 04. 05 Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация	108	5	диф.зачет
Итого по ПМ:	592	6	экзамен

Планируемые результаты освоения:

Коды компетенции	Знания	Умения	Навыки (практический опыт)
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей			
ОК 01- ОК 09 ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3. ПК 4.4.	методы и приемы создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; программное обеспечение для создания текстурных карт; приемов и методов создания фотоколлажей с применением специальных эффектов; методы и приемы полигонального	использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино;	создания внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино; настройки рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового

	проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; основы компьютерной графики;		шейдера и применения технических карт и масок;
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта			
ОК 01- ОК 09 ПК 4.5.	параметры и свойства виртуального волосяного покрова в выбранном программном обеспечении для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; основы анатомии живых существ; основы механики движения скелета и мышц живых существ; основы пластической анатомии человека и животных; основы компьютерной графики;	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;	виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; рисования текстурных карт, отвечающих за цвет виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; рисования текстурных карт, отвечающих за форму и длину виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино настройки цвета виртуального волосяного покрова трехмерных

			<p>компьютерных моделей; настройки прозрачности виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; получения изображений трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с виртуальным волосяным покровом для определения характера реакции виртуального материала волосяного покрова на различные способы освещения; создания виртуальной трехмерной сцены с источниками света; расположения и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения и функциональными требованиями к движению и деформациям</p>
--	--	--	--

			конкретной трехмерной компьютерной модели анимационного кино
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей			
ОК 01- ОК 09 ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3. ПК 4.4. 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 методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении; использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; использовать программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; использовать методы и приемы создания основных и составных шейдеров для компьютерных моделей анимационного кино; применять для настройки шейдеров технические	детализации готовых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; разработки дизайнера персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве; подбора цветовой палитры для текстурной карты для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; нанесения базового цвета на текстурную карту для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; детализации текстурной карты с помощью процедурных текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного

		карты и маски; использовать программное обеспечение для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;	кино; детализации текстурной карты с помощью цифровых фотографий для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
МДК.04.04. Основы теории медиа			
ОК 01- ОК 09	роль медиа в формировании общественных институтов, основные теоретические подходы к изучению медиа и коммуникаций;	ориентироваться в основных подходах;	анализ социальных медиаэффектов
МДК.04.05. Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация			
ОК 01 – ОК 09 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.4	методы и приемы создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; программное обеспечение для создания текстурных карт; приемов и методов создания фотоколлажей с применением специальных эффектов; методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; основы компьютерной графики	использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; использовать приемы и методы цифровой лепки; использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино;	создания внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино; настройки рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок;